

Panduan Penggunaan

65PUS7601

PHILIPS

Daftar isi

1 Yang baru	4
1.1 Mesin browser baru	4
2 Mengonfigurasi	5
2.1 Membaca Petunjuk Keselamatan	5
2.2 Dudukan TV dan Braket Pemasangan di Dinding	5
2.3 Tips tentang Penempatan	5
2.4 Kabel Daya	5
2.5 Kabel Antena	6
2.6 Antena Parabola Satelit	6
3 Remote Control	7
3.1 Ikhtisar Tombol	7
3.2 Memasangkan Remote Control	8
3.3 Pencarian Suara	8
3.4 Touch Pad	9
3.5 Keyboard	9
3.6 Sensor Remote Control	10
3.7 Baterai	10
3.8 Membersihkan	11
4 Menyalakan dan Mematikan	12
4.1 Aktif atau Siaga	12
4.2 Tombol di TV	12
5 Saluran	13
5.1 Pemasangan Satelit	13
5.2 Pemasangan Antena/Kabel	16
5.3 Salinan Daftar Saluran	18
5.4 Tentang Saluran	19
6 Menyambungkan Perangkat	25
6.1 Tentang Sambungan	25
6.2 Port HDMI	25
6.3 Y Pb Pr - Komponen	27
6.4 Scart	27
6.5 Audio Out - Optik	27
6.6 CAM dengan Kartu Pintar - CI+	27
6.7 Penerima - Set-Top Box	28
6.8 Sistem Home Theatre - HTS	29
6.9 Smartphone dan Tablet	30
6.10 Pemutar Disk Blu-ray	30
6.11 Pemutar DVD	31
6.12 Bluetooth - Speaker dan Gamepad	31
6.13 Headphone	32
6.14 Konsol Permainan	32
6.15 Gamepad	33
6.16 Hard Drive USB	33
6.17 Keyboard USB	34
6.18 Flash Drive USB	35
6.19 Kamera Foto	35
6.20 Camcorder	35
6.21 Komputer	36
7 Menyambungkan TV Android Anda	38
7.1 Jaringan dan Internet	38
7.2 Akun Google	40
7.3 Galeri Aplikasi Philips	41
7.4 Pengaturan Android	42
7.5 Menu Awal	42
8 Aplikasi	44
8.1 Tentang Aplikasi	44
8.2 Google Play	44
8.3 Memulai atau Menghentikan Aplikasi	45
8.4 Mengunci Aplikasi	45
8.5 Mengelola Aplikasi	47
8.6 Penyimpanan	47
9 Internet	48
9.1 Memulai Internet	48
9.2 Opsi tentang Internet	48
10 Menu TV	49
10.1 Tentang Menu TV	49
10.2 Membuka Menu TV	49
11 Sumber	50
11.1 Beralih ke perangkat	50
11.2 Opsi untuk Input TV	50
11.3 Nama dan Jenis Perangkat	50
11.4 Komputer	50
12 Pengaturan	52
12.1 Pengaturan Sering	52
12.2 Gambar	52
12.3 Suara	57
12.4 Pengaturan Ambilight	60
12.5 Pengaturan Ekonomis	63
12.6 Pengaturan Umum	63
12.7 Jam, Wilayah dan Bahasa	66
12.8 Akses Universal	69
12.9 Penguncian Anak	70
13 Video, Foto dan Musik	71
13.1 Dari Sambungan USB	71
13.2 Dari Komputer atau NAS	71
13.3 Dari Layanan Penyimpanan Awan	71
13.4 Menu Favorit, Paling Populer, Terakhir Diputar	71
13.5 Memutar Video Anda	72
13.6 Melihat Foto Anda	72
13.7 Memutar Musik Anda	72
14 Panduan TV	74
14.1 Apa yang Anda Perlukan	74
14.2 Data Panduan TV	74
14.3 Menggunakan Panduan TV	74
15 Perekaman dan Menjeda TV	76
15.1 Merekam	76
15.2 Menjeda TV	77
16 Smartphone dan Tablet	79
16.1 Aplikasi Remote TV Philips	79
16.2 Google Cast	79
16.3 AirPlay	79
16.4 MHL	79
17 Permainan	80
17.1 Apa yang Anda Perlukan	80
17.2 Bermain Permainan	80
18 Ambilight	81
18.1 Gaya Ambilight	81
18.2 Ambilight Nonaktif	81
18.3 Pengaturan Ambilight	81
19 Pilihan Teratas	83
19.1 Tentang Pilihan Teratas	83
19.2 Sekarang di TV	83
19.3 TV on Demand	83
19.4 Video on Demand	83

20 Netflix	85
21 Multi View	86
21.1 Teks dan TV	86
21.2 HDMI dan TV	86
21.3 Nettv dan TV	86
21.4 Nettv dan HDMI	86
22 Perangkat lunak	87
22.1 Perbarui Perangkat Lunak	87
22.2 Versi Perangkat Lunak	87
22.3 Pembaruan Perangkat Lunak Otomatis	87
22.4 Perangkat Lunak Sumber Terbuka	88
22.5 Lisensi Sumber Terbuka	88
22.6 Pengumuman	175
23 Spesifikasi	176
23.1 Lingkungan	176
23.2 Daya	176
23.3 Sistem Operasi	176
23.4 Penerimaan	176
23.5 Tipe Layar	177
23.6 Resolusi Input Layar	177
23.7 Dimensi dan Berat	177
23.8 Konektivitas	177
23.9 Suara	177
23.10 Multimedia	177
24 bantuan dan Dukungan	179
24.1 Mendaftarkan TV Anda	179
24.2 Menggunakan Bantuan	179
24.3 Penyelesaian Masalah	179
24.4 Bantuan online	181
24.5 Dukungan dan Perbaikan	181
25 Keselamatan dan Perawatan	183
25.1 Keselamatan	183
25.2 Perawatan Layar	184
26 Ketentuan Penggunaan	185
26.1 Ketentuan Penggunaan – TV	185
26.2 Ketentuan Penggunaan – Galeri Aplikasi Philips	185
27 Hak Cipta	186
27.1 MHL	186
27.2 Ultra HD	186
27.3 HDMI	186
27.4 Dolby Digital Plus	186
27.5 DTS Premium Sound™	186
27.6 Microsoft	186
27.7 Wi-Fi Alliance	187
27.8 Kensington	187
27.9 Merek Dagang Lainnya	187
28 Penyangkalan mengenai layanan dan/atau perangkat lunak yang ditawarkan oleh pihak ketiga	188
Indeks	189

Yang baru

1.1

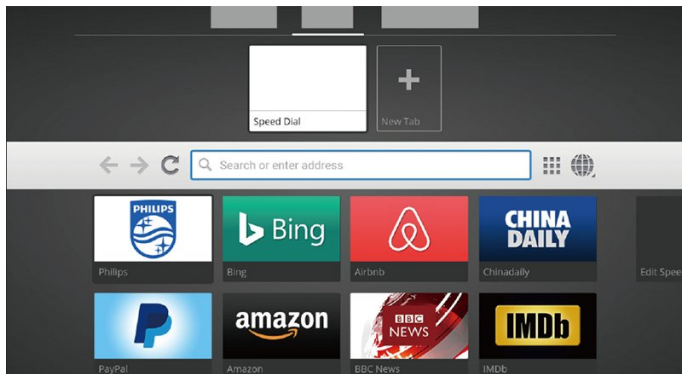
Mesin browser baru

Mulai sekarang aplikasi Smart TV Anda akan menggunakan mesin baru dengan tampilan baru dan performa yang lebih baik!

Anda mungkin perlu memasukkan kembali nama pengguna dan kata sandi saat mengakses beberapa aplikasi yang menggunakan mesin baru.

Aplikasi browser Internet juga akan memiliki tampilan dan nuansa baru.

Kini Anda dapat menggunakan tombol panah pada remote control sebagai pointer saat menelusuri halaman Internet.



Mengonfigurasi

2.1

Membaca Petunjuk Keselamatan

Baca petunjuk keselamatan terlebih dahulu sebelum menggunakan TV.

Untuk informasi selengkapnya, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **Peningkatan HDR**.

2.2

Dudukan TV dan Braket Pemasangan di Dinding

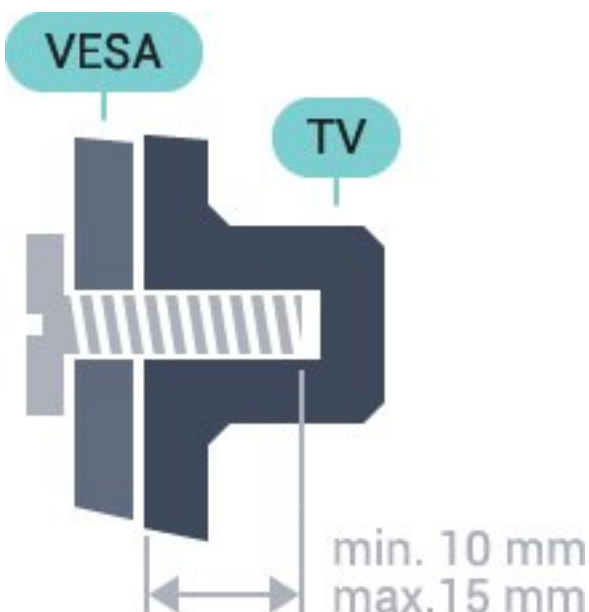
Dudukan TV

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 model 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. . .



• 65PUS7601

VESA MIS-F 400x400, M6

Persiapan

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

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

Perhatian

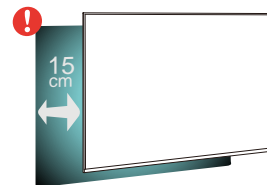
Pemasangan TV di dinding memerlukan keahlian khusus dan hanya boleh dilakukan oleh personel berkualifikasi. Pemasangan TV di dinding harus memenuhi standar keselamatan agar sesuai dengan berat TV. Selain itu, baca juga tindakan keselamatan sebelum mengatur posisi TV.

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

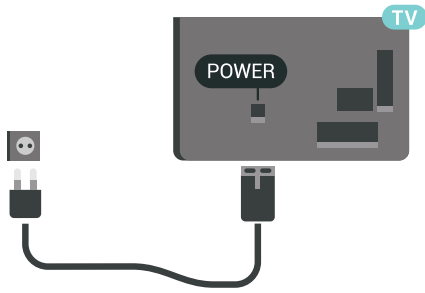
- Atur posisi TV sedemikian rupa sehingga cahaya lampu tidak menyorot langsung ke layar.
- Atur posisi jarak TV hingga sejauh 15 cm dari dinding.
- Jarak ideal untuk menonton TV 3 kali ukuran layarnya secara diagonal. Saat duduk, mata Anda harus sejajar dengan bagian tengah layar.



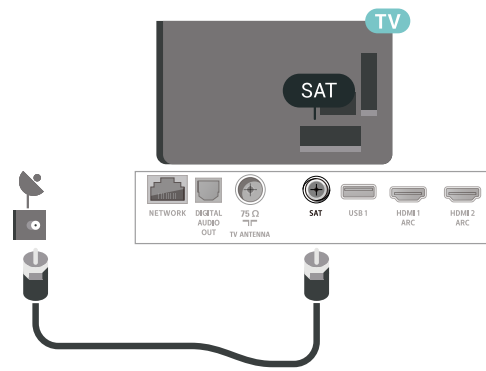
2.4

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.



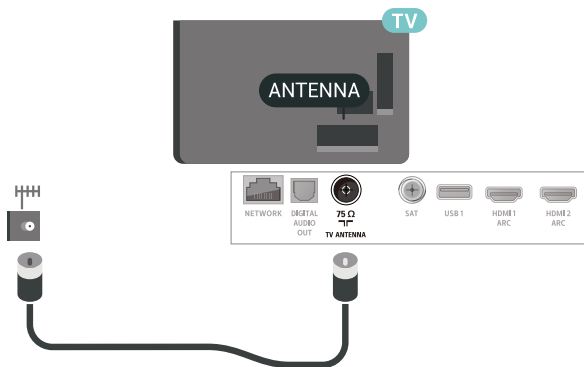
2.5

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

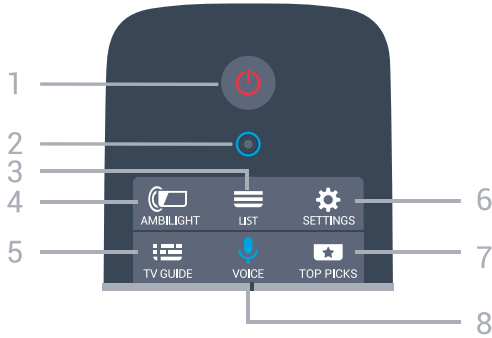
Pasang konektor satelit jenis-F ke sambungan satelit **SAT** di bagian belakang TV.

Remote Control

3.1

Ikhtisar Tombol

Bagian Atas



- 1 - **Siaga / Aktif**
Untuk menghidupkan TV atau kembali ke Siaga.
- 2 - **VOICE** mikrofon
- 3 - **LIST**
Untuk membuka atau menutup daftar saluran.
- 4 - **AMBILIGHT**
Untuk memilih salah satu gaya Ambilight.
- 5 - **TV GUIDE**
Untuk membuka atau menutup Panduan TV.
- 6 - **SETTINGS**
Untuk Membuka Pengaturan Sering.
- 7 - **TOP PICKS**
Untuk membuka menu dengan program yang disarankan, Video on Demand (Video Rental) atau TV Online (Catch Up TV).
Jika tersedia.
- 8 - **VOICE**
Untuk mulai mengucapkan pencarian suara Anda.

Tengah



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

Bagian Bawah



1 - NETFLIX

Untuk membuka Aplikasi Netflix secara langsung. Dengan TV dinyalakan atau dalam status siaga.

2 - Volume

Untuk menyesuaikan tingkat volume.

3 - Tombol Angka

Untuk memilih saluran secara langsung.

4 - SUBTITLE

Untuk mengaktifkan, menonaktifkan terjemahan, atau membuatnya otomatis muncul.

5 - Pemutaran dan Rekam

- Putar ►, untuk melakukan pemutaran.
- Jeda II, 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.

3.2

Memasangkan Remote Control

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

Memasangkan

Saat Anda memulai penginstalan TV awal, TV akan

meminta Anda untuk menekan tombol **OK**, dengan begitu, pemasangan selesai. Jika TV tidak bereaksi terhadap penekanan tombol remote, pemasangan tidak berhasil.

Pasangkan kembali

Jika pemasangan dengan remote control hilang, Anda dapat kembali memasang TV dengan remote control.

Untuk memulai pemasangan...

1 - Di bagian belakang TV, dengan berdiri di depan TV sisi kanan, tekan tombol joystick daya **⏻** selama 3 detik. Sebuah pesan akan menunjukkan bahwa TV siap dipasangkan.

2 - Tekan tombol berwarna **—** (merah) dan **—** (biru) bersamaan selama 1 detik. Sebuah pesan akan muncul jika pemasangan berhasil.

3.3

Pencarian Suara

Anda dapat mencari video, musik, atau apa pun di Internet cukup dengan suara Anda. Anda bisa mengucapkan perintah ke mikrofon pada remote control. Atau, Anda dapat menggunakan keyboard remote control untuk memasukkan teks.

Untuk menggunakan Suara...

1 - Tekan **VOICE**. Lampu biru di remote control menyala dan bidang pencarian terbuka. Selama ikon **VOICE** berwarna merah pada layar, berarti mikrofon aktif.

2 - Ucapkan apa yang Anda cari dengan gamblang. Anda dapat mengucapkan perintah selama 10 detik sebelum mikrofon mati. Mungkin perlu beberapa waktu agar hasilnya keluar.

3 - Di daftar hasil pencarian, Anda dapat memilih item yang Anda inginkan.

4 - Tekan **← BACK** untuk menutup hasil pencarian jika perlu.

Untuk menggunakan keyboard remote control untuk melakukan pencarian...

1 - Tekan **VOICE** untuk membuka bidang pencarian.

2 - Tekan **→** (kanan) untuk menyoroti bidang teks.

3 - Putar keyboard remote control menghadap ke atas dan ketikkan yang Anda cari.

4 - Tekan **← BACK** untuk menyembunyikan keyboard pada layar.

5 - Di daftar hasil pencarian, Anda dapat memilih item yang Anda inginkan.



6 - Tekan **← BACK** untuk menutup hasil pencarian jika perlu.

Lihat juga www.support.google.com/androidtv

Pengaturan Suara

Anda dapat mengatur bahasa yang ingin Anda gunakan dengan Suara.

Untuk mengatur bahasa untuk Pencarian Suara...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Android** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Preferensi >  Ucapan** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih bahasa yang ingin Anda lihat dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan **← BACK** untuk mundur satu langkah dan tekan **TV EXIT** untuk menutup menu.

3.4

Touch Pad

Area tombol navigasi yang berbentuk berlian pada remote control – tombol untuk naik, turun, kiri dan kanan – juga merupakan touch pad kecil. Anda dapat menggunakan touch pad ini untuk menggeser melalui daftar yang panjang atau melewati daftar selangkah demi selangkah.


Cara menggunakan touch pad...

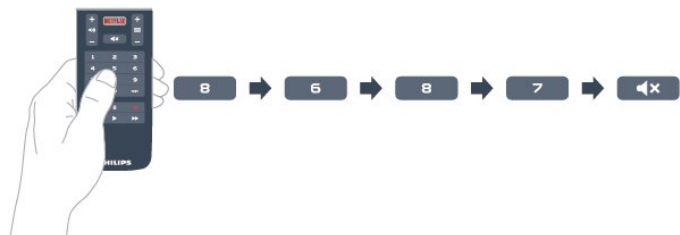
- 1 - Buka segala jenis menu TV dengan daftar, msl, menu Awal atau daftar Saluran.
- 2 - Gunakan jempol untuk mengusap di seluruh touch pad dan menuju ke arah daftar yang harus digulir. Naik atau turun, atau kiri ke kanan. Jika Anda mengusap touch pad, sorotan akan berpindah 1 langkah. Jika Anda mengusap lalu menahan jempol Anda pada touch pad (tidak perlu menekan), sorotan akan digulir melalui daftar sampai Anda mengangkat jempol dari touch pad.

Luangkan beberapa saat untuk mempelajari isyarat usap atau usap dan tahan ini. Isyarat usap atau usap dan tahan tersebut sangat membantu untuk melewati daftar yang panjang.

Mengaktifkan/Menonaktifkan fungsi touch pad

Untuk menonaktifkan touch pad pada remote control...

- 1 - Tekan tombol angka pada remote control **8**, **6**, **8**, **7**, dan tombol  **Senyap** secara berurutan.



- 2 - Indikator LED remote control menyala biru, fungsi touch pad remote control berhasil dinonaktifkan.



- 3 - Untuk mengaktifkan kembali fungsi touch pad, Anda dapat mengulangi langkah-langkah di atas.

Catatan: Pengaturan (mengaktifkan/menonaktifkan) akan disimpan di remote control, meskipun Anda memuat ulang baterai.

3.5

Keyboard

Ikhtisar

Qwerty dan Azerty

Ikhtisar keyboard Qwerty/Azerty.*



- 1 - **Karakter Azerty**

Posisi karakter jika tata letak keyboard diatur ke Azerty.

- 2 - ** Aa Shift**

Untuk mengetikkan karakter huruf besar.

- 3 - tombol **Fn**

Untuk mengetikkan angka atau karakter tanda baca.

- 4 - ** Bilah spasi**

- 5 - **Navigasi dan **

- 6 - ** 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 -  **Aa Shift**

Untuk mengetikkan karakter huruf besar.

4 - Tombol **Fn**

Untuk mengetik angka atau karakter tanda baca

5 -  Bilah spasi

6 -  Bagikan ini

Untuk berbagi apa yang sedang Anda tonton secara online.

7 - 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.

Untuk menulis teks...

1 - Pilih bidang teks jika belum dipilih.

2 - Putar remote control keyboard hingga menghadap ke atas untuk mengaktifkan tombol keyboard. Pegang remote control dengan kedua tangan dan ketik dengan kedua jempol.


3 - Untuk menyembunyikan keyboard pada layar, tekan  **BACK**.

Tekan **OK** untuk mengonfirmasi teks.


Keyboard pada Layar

Jika Anda menggunakan keyboard pada layar untuk memasukkan teks, Anda dapat mengonfigurasi tata letak keyboard menjadi tata letak yang biasa Anda digunakan.

Untuk membuka pengaturan ini...


Tekan  **HOME**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

5 - Pilih **Pengaturan Android** dan tekan **OK**.

6 - Pilih **Preferensi >  Keyboard** dan tekan **OK**.

7 - Pilih **Konfigurasi > Bahasa** dan tekan **OK**.

Anda dapat mengatur tata letak keyboard bahasa Anda di sini.

8 - Tekan  **BACK** untuk menutup menu untuk mundur satu langkah.

- Jarak terbaik untuk mengoperasikan remote control dengan TV adalah kurang dari 5 m.

- Ketika menggunakan keyboard remote control, sebaiknya Anda memegang remote control pada sudut kurang dari 50 derajat.

- Jangan menghalangi sinar IR dari 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 **Wilayah dan Bahasa** 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.

3.6

Sensor Remote Control

Remote control TV menggunakan Bluetooth untuk mengirimkan perintahnya ke TV. Dengan Bluetooth, 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.

3.7

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 kontrol dalam waktu lama.

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

Untuk informasi selengkapnya, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **Akhir penggunaan**.

3.8

Membersihkan

Remote kontrol 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.



Menyalakan dan Mematikan

4.1


Aktif atau Siaga

Pastikan TV tersambung ke kabel AC utama. Sambungkan kabel daya yang disertakan ke konektor AC in di bagian belakang TV. Lampu indikator di bagian bawah TV akan menyala.

Mengaktifkan

Tekan  di remote control untuk menyalakan TV. Alternatifnya, tekan  HOME. Anda juga dapat menekan tombol joystick kecil di bagian belakang TV untuk menyalakan TV jika Anda tidak dapat menemukan remote control atau baterainya habis.

Beralih ke siaga

Untuk mengalihkan TV ke siaga, tekan  di remote control. Anda juga dapat menekan tombol joystick kecil di bagian belakang TV.



Dalam mode siaga, TV masih tersambung ke daya listrik tetapi mengonsumsi energi yang sangat sedikit.





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.

4.2

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. Pilih  Demo, untuk memulai film demo.
- 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 memulai film demo.
4 - Menu akan otomatis menghilang.

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



Saluran

5.1

Pemasangan Satelit

Tentang Memasang Satelit

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.

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 **Saluran > Pemasangan Satelit**. Masukkan kode PIN jika perlu.
- 3 - Pilih **Cari Satelit**.
- 4 - Pilih **Cari**. TV akan mencari satelit.
- 5 - Pilih **Konfigurasi**. TV menampilkan konfigurasi pemasangan satelit saat ini.
Jika Anda ingin mengubah konfigurasi ini, pilih **Pengaturan**.
Jika Anda tidak ingin mengubah konfigurasi, pilih **Cari**. Lanjutkan ke langkah 7.
- 6 - 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. Anda dapat mencari pita pengguna di router unicable. Di beberapa negara, Anda dapat menyesuaikan beberapa pengaturan mahir untuk tiap LNB di **Pengaturan Selengkapannya**.
- 7 - 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.
- 8 - Jika TV menemukan satelit yang Anda inginkan, pilih **Pasang**.
- 9 - Jika satelit menawarkan **Paket Saluran**, TV akan

menampilkan paket yang tersedia untuk satelit tersebut. Pilih paket yang Anda perlukan.
10 - Untuk menyimpan konfigurasi satelit, saluran yang terinstal, dan stasiun radio, pilih **Selesai**.

Pengaturan Pemasangan Satelit

Pengaturan pemasangan satelit dipreset sesuai negara Anda. Pengaturan ini menentukan bagaimana TV mencari dan memasang satelit serta salurannya. Anda selalu bisa mengubah pengaturan ini.

Untuk mengubah pengaturan pemasangan satelit...

- 1 - Mulai pemasangan satelit.
- 2 - Di layar tempat Anda bisa mencari satelit, pilih **Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih jumlah satelit yang ingin Anda pasang atau pilih salah satu sistem Unicable. Jika Anda memilih Unicable, Anda dapat memilih Nomor Pita Pengguna dan memasukkan Frekuensi Pita Pengguna untuk tiap tuner.
- 4 - Jika selesai, pilih **Berikutnya** dan tekan **OK**.
- 5 - Di menu **Pengaturan**, tekan **OK** untuk kembali ke layar guna mulai mencari satelit.

Transponder Rumah dan LNB

Di beberapa negara, Anda bisa menyesuaikan pengaturan mahir untuk transponder rumah dan setiap LNB. Hanya gunakan atau ubah pengaturan ini jika penginstalan normal gagal dilakukan. Jika Anda menggunakan peralatan satelit non-standar, Anda bisa menggunakan pengaturan ini untuk membatalkan pengaturan standar. Beberapa penyedia mungkin memberi Anda beberapa nilai transponder atau LNB yang bisa dimasukkan di sini.

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

Operator satelit dapat menawarkan paket saluran yang menyatukan saluran gratis (tayangan gratis) dan menawarkan urutan yang sesuai dengan negara. Beberapa satelit menawarkan paket langganan – kumpulan saluran berbayar.

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 Manual

Anda akan selalu dapat melakukan pembaruan saluran.

Untuk memulai pembaruan saluran secara manual...

- 1 – Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 – Pilih **Saluran > Pemasangan Satelit**.
- 3 – Pilih **Cari Saluran**.
- 4 – Pilih **Perbarui Saluran**. TV akan mulai melakukan pembaruan. Pembaruan memerlukan waktu beberapa menit.
- 5 – Ikuti petunjuk pada layar. Pembaruan memerlukan waktu beberapa menit.
- 6 – Pilih **Selesai** dan tekan **OK**.

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 – Pilih **Saluran > Pemasangan Satelit**.
- 3 – Pilih **Cari satelit**.
- 4 – Pilih **Tambah Satelit**. Satelit saat ini ditampilkan.
- 5 – Pilih **Cari**. TV akan mencari satelit baru.
- 6 – Jika TV menemukan satu atau beberapa satelit, pilih **Pasang**. TV akan menginstal saluran dari satelit yang ditemukan.
- 7 – Pilih **Selesai** dan tekan **OK** untuk menyimpan saluran dan stasiun radio.

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 **Saluran > Pemasangan Satelit**.
- 3 - Pilih **Cari satelit**.
- 4 - Pilih **Putus Sambungan Satelit**. Satelit saat ini ditampilkan.
- 5 - Pilih satelit dan tekan **OK** untuk memberi tanda atau batal memberi tanda untuk dihapus.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.






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 **Saluran > Pemasangan Satelit**.
- 3 - Pilih **Pemasangan Manual** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Jika lebih dari 1 satelit yang terinstal, pilih **LNB** yang ingin Anda tambah salurannya.
- 5 - Atur **Polarisasi** yang Anda perlukan. Jika Anda mengatur **Mode Kecepatan Simbol** ke **Manual**, Anda dapat memasukkan peringkat simbol di **Peringkat Simbol** secara manual.
- 6 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan frekuensi, dan pilih **Selesai**.
- 7 - Pilih **Cari** dan tekan **OK**. Kekuatan sinyal ditampilkan di layar.
- 8 - Jika Anda ingin menyimpan saluran transponder baru, pilih **Simpan** dan tekan **OK**.
- 9 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Transponder Rumah dan LNB

Di beberapa negara, Anda bisa menyesuaikan pengaturan mahir untuk transponder rumah dan setiap LNB. Hanya gunakan atau ubah pengaturan ini jika penginstalan normal gagal dilakukan. Jika Anda menggunakan peralatan satelit non-standar, Anda bisa menggunakan pengaturan ini untuk membatalkan pengaturan standar. Beberapa penyedia mungkin memberi Anda beberapa nilai transponder atau LNB yang bisa dimasukkan di sini.

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.

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

- 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.

5.2



Pemasangan Antena/Kabel

Perbarui atau Instal Ulang

Perbarui Saluran Digital

Anda akan selalu dapat melakukan pembaruan saluran.



Untuk memulai pembaruan saluran secara manual...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Saluran > Pemasangan Antena/Kabel**.
- 3 - Masukkan kode PIN jika perlu.
- 4 - Pilih **Cari Saluran**.
- 5 - Pilih **Mulai**.
- 6 - Pilih **Perbarui Saluran Digital**.
- 7 - Tekan **OK** untuk memperbarui saluran digital. Hal ini akan memerlukan waktu beberapa menit.
- 8 - Tekan  **BACK** untuk menutup menu.

Instal ulang cepat

Pilih Instal ulang cepat untuk menginstal lagi semua saluran dengan pengaturan default.

Instal ulang cepat...



- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Saluran > Pemasangan Antena/Kabel**.
- 3 - Masukkan kode PIN jika perlu.
- 4 - Pilih **Cari Saluran**.
- 5 - Pilih **Mulai**.
- 6 - Pilih **Instal ulang cepat**.
- 7 - Tekan **OK** untuk memperbarui saluran digital. Hal ini akan memerlukan waktu beberapa menit.
- 8 - Tekan  **BACK** untuk menutup menu.

Instal ulang lanjutan

Anda dapat menginstal ulang semua saluran dan membiarkan semua pengaturan TV lainnya.


Jika kode PIN diatur, Anda harus memasukkan kode ini agar dapat menginstal ulang saluran.

Untuk menginstal ulang saluran...




- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Saluran > Pemasangan Antena/Kabel**.
- 3 - Masukkan kode PIN jika perlu.
- 4 - Pilih **Cari Saluran**.
- 5 - Pilih **Mulai** dan tekan **OK**.
- 6 - Pilih **Instal ulang lanjutan** dan tekan **OK**.
- 7 - Pilih negara tempat Anda berada sekarang dan tekan **OK**.
- 8 - Pilih jenis penginstalan yang Anda inginkan, **Antena (DVB-T)** atau **Kabel (DVB-C)** dan tekan **OK**.
- 9 - Pilih jenis saluran yang Anda inginkan, **Saluran Digital dan Analog** atau **Hanya Saluran Digital** dan tekan **OK**.
- 10 - Pilih **Mulai** dan tekan **OK** untuk memperbarui saluran digital. Hal ini akan memerlukan waktu beberapa menit.
- 11 - Tekan  **BACK** untuk menutup menu.

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 **Saluran > Pemasangan Antena/Kabel**.
- 3 - Masukkan kode PIN jika perlu.
- 4 - Pilih **Pembaruan Saluran Otomatis**.
- 5 - Pilih **Tidak aktif**.
- 6 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  **BACK** 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 , pilih **Semua Pengaturan** dan

tekan **OK**.

2 - Pilih **Saluran > Pemasangan Antena/Kabel**.

3 - Masukkan kode PIN jika perlu.

4 - Pilih **Pesan Pembaruan Saluran**.

5 - Pilih **Tidak aktif**.

6 - Tekan **◀** (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan **←** BACK untuk menutup menu.

Di beberapa negara, pembaruan saluran Otomatis dilakukan saat menonton TV atau saat TV dalam status siaga.

DVB-T atau DVB-C

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**.

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 **⚙**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.

3 - Pilih **Saluran > Pemasangan Antena/Kabel**. Masukkan kode PIN jika perlu.

4 - Pilih **Digital: Uji Penerimaan**.

5 - Pilih **Cari**. Frekuensi digital akan ditampilkan untuk saluran ini.

6 - Pilih **Cari kembali** dan tekan **OK** untuk memeriksa kualitas sinyal frekuensi ini. Hasil uji ditampilkan di layar. Anda bisa mengubah posisi antena atau memeriksa sambungan untuk meningkatkan penerimaan.


7 - Anda juga bisa mengubah frekuensinya. Pilih nomor frekuensi satu per satu dan gunakan tombol **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk mengubah nilainya. Pilih **Cari** dan tekan **OK** untuk menguji penerimaan kembali.

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

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 **Saluran > Pemasangan Antena/Kabel**. Masukkan kode PIN jika perlu.
- 3 - Pilih **Analog: Penginstalan Manual**.

• Sistem

Untuk mengonfigurasi sistem TV, pilih **Sistem**.

Pilih negara atau bagian dunia tempat Anda berada sekarang dan tekan **OK**.

• Cari Saluran

Untuk menemukan saluran, pilih **Cari Saluran**. Anda bisa memasukkan sendiri frekuensi untuk mencari saluran atau membiarkan TV yang mencari saluran. Tekan  (kanan) untuk memilih **Cari** untuk mencari saluran secara otomatis. Saluran yang ditemukan ditampilkan di layar dan jika penerimaannya buruk, tekan **Cari** lagi. Jika Anda ingin menyimpan saluran, pilih **Selesai** dan tekan **OK**.

• 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**. Nomor saluran baru ditampilkan sebentar.



Anda dapat mengulangi langkah-langkah ini hingga Anda menemukan semua saluran TV analog yang tersedia.

5.3

Salinan Daftar Saluran

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 **Saluran > Salinan Dftr Sal..**
- 5 - 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.

Versi Daftar Saluran

Periksa versi daftar saluran saat ini...


- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Saluran** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Salinan Daftar Saluran** dan pilih **Versi Saat Ini**, lalu tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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 mulai mengunggah daftar saluran, tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Saluran > Salinan Dftr Sal. > Salin ke TV**. Masukkan kode PIN jika perlu.
- 5 - 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, lihat bab Menginstal Ulang Semua Saluran. Mulai prosedur ini hingga Anda sampai pada pengaturan negara. Tekan  **BACK** untuk membatalkan penginstalan.) Jika negaranya benar, lanjutkan ke langkah 2. Jika negaranya salah, Anda harus mengulangi penginstalan. Lihat bab Menginstal Ulang Semua Saluran dan mulai penginstalan. 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 mulai mengunggah daftar saluran, tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Saluran > Salinan Dftr Sal. > Salin ke TV**.

Masukkan kode PIN jika perlu.

5 - TV memberi tahu Anda jika daftar saluran telah berhasil disalin ke TV. Cabut flash drive USB.

5.4





Tentang 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 daftar saluran dipilih, tekan tanda panah  (naik) atau  (turun) untuk memilih saluran, lalu tekan **OK** untuk menonton saluran yang dipilih. 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.

TV ini dapat menerima DVB standar televisi digital. TV mungkin tidak bekerja dengan benar dengan beberapa operator televisi digital, tidak sesuai kelengkapannya dengan ketentuan standar.


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 , beralih ke TV.

2 - Tekan  **LIST*** atau **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.

2 - Pilih nama daftar di bagian atas daftar saluran dan tekan **OK** untuk membuka menu daftar.

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

Kiat

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

Tekan  **SOURCES** dan pilih **Tonton TV** untuk beralih ke tuner Antenna/Cable. Pilih **Tonton Satelit** untuk beralih ke tuner satelit.

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

* Jika tombol  **LIST** tersedia di remote control Anda

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 .

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

3 - Dengan daftar saluran terbuka di layar, pilih nama daftar di bagian atas daftar saluran dan tekan **OK** untuk membuka menu daftar.

4 - Di menu daftar, pilih daftar yang ingin Anda filter.

5 - Tekan  (kiri) untuk mundur 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 - Pilih **⋮** di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Cari Saluran** dan tekan **OK** untuk membuka bidang teks. Anda dapat menggunakan remote control keyboard (jika tersedia) atau keyboard pada layar untuk mengetikkan teks.
- 5 - 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.

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.

Jika informasi tersedia dari Internet, 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**.

Anda juga dapat beralih ke saluran dari **Daftar Saluran**.

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 **⋮** di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Kunci/Buka Kunci** dan tekan **OK**.

5 - Masukkan kode PIN 4 digit jika TV Anda meminta begitu.

6 - Pilih saluran yang ingin Anda kunci dan tekan **OK**. Saluran yang dikunci akan ditandai dengan **🔒** (gembok).

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

Untuk membuka kunci saluran...

- 1 - Tekan **TV**.
- 2 - Tekan **OK** untuk membuka daftar saluran. Jika perlu, ganti daftar saluran.
- 3 - Pilih **⋮** di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Kunci/Buka Kunci** dan tekan **OK**.
- 5 - Masukkan kode PIN 4 digit jika TV Anda meminta begitu.
- 6 - Tekan **←** (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan **← BACK** 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.

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 memasukkan kode **Peringkat org tua** terlebih dahulu.

Untuk mengatur peringkat usia...

- 1 - Tekan **⚙️**, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Penguncian Anak > Peringkat Org Tua**.
- 3 - 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.
- 4 - Kembali ke **Peringkat Org Tua**, pilih usia.
- 5 - 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 atau bergantung pada pengaturan TV yang Anda buat.

Untuk membuka menu opsi...

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

Mengubah Nama Saluran

Saat menonton saluran, Anda bisa mengubah nama saluran.

Untuk mengubah nama saluran...

- 1 - Saat menonton saluran, tekan **+** **OPTIONS**.
- 2 - Pilih **≡** **Preferensi** > **Ubah Nama Saluran**.
- 3 - Gunakan keyboard di bagian belakang remote control untuk menghapus nama yang sedang digunakan dan masukkan nama baru.

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 **≡** **Preferensi** > **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**, pilih **Preferensi** > **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 **◀** **BACK** untuk menutup menu.

Info Saluran

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

Untuk melihat informasi teknis pada suatu saluran...

- 1 - Cari saluran.
- 2 - Tekan **+** **OPTIONS**, pilih **≡** **Preferensi** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Info saluran** dan tekan **OK**.
- 4 - Untuk menutup layar ini, tekan **OK**.

Info Program

Melihat detail program

Untuk memunculkan detail program yang dipilih...

- 1 - Cari saluran.
- 2 - Tekan **+** **OPTIONS**, pilih **≡** **Preferensi** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Info Program** dan tekan **OK**, Anda dapat melihat informasi program.
- 4 - Tekan **◀** **BACK** untuk menutupnya.

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**, dan pilih **≡** **Preferensi** > **Mono / Stereo** dan tekan **➤** (kanan).
- 3 - Pilih **Mono** atau **Stereo** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan **◀** **BACK** 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.




Saluran Peta

Jika tidak ada informasi program di awal, Anda dapat melakukan saluran peta untuk mendapatkan informasi program lainnya.

- 1 - Tekan  TV GUIDE, dan gunakan tombol navigasi untuk memilih  di bagian tengah dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Panduan TV > Dari Internet dan tekan OK**.
- 3 - Pilih salah satu saluran di Panduan TV, lalu tekan **OK** untuk menonton saluran yang dipilih.
- 4 - Saat menonton saluran, tekan **+ OPTIONS**.
- 5 - Pilih  Preferensi > Saluran Peta.
- 6 - Pilih satu item di daftar dan tekan **OK**.
- 7 - Pilih **Saluran Peta**.
- 8 - Setelah selesai, Anda akan melihat informasi saluran yang dipetakan di program.

Mengubah Logo

Jika tidak ada informasi program di awal, Anda bisa mendapatkan informasi program lainnya menggunakan langkah-langkah di bawah ini.





- 1 - Tekan  TV GUIDE, dan gunakan tombol navigasi untuk memilih  di bagian tengah dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Panduan TV > Dari Penyiar dan tekan OK**.
- 3 - Pilih salah satu saluran di Panduan TV, lalu tekan **OK** untuk menonton saluran yang dipilih.
- 4 - Saat menonton saluran, tekan **+ OPTIONS**.
- 5 - Pilih  Preferensi > Ubah Logo.
- 6 - Pilih satu item di daftar dan tekan **OK**.
- 7 - Pilih **Ubah Logo**.
- 8 - Setelah selesai, Anda akan melihat informasi saluran yang dipetakan di program.

Saluran Favorit

Tentang Saluran Favorit







Dalam daftar saluran favorit, Anda dapat mengumpulkan saluran yang Anda inginkan.

Anda dapat membuat 8 daftar saluran favorit untuk berpindah saluran dengan mudah. Anda dapat menamai masing-masing Daftar Favorit secara berbeda. Hanya di Daftar Favorit yang salurannya bisa Anda urutkan ulang.

Dengan Daftar Favorit dipilih, tekan tanda panah  (naik) atau  (turun) untuk memilih saluran, lalu tekan **OK** untuk menonton saluran yang dipilih. Anda hanya bisa menonton saluran yang ada di dalam daftar tersebut jika menggunakan tombol  **+** atau  **-**.






Membuat Daftar Favorit

Untuk membuat daftar saluran favorit dari daftar saluran...

- 1 - Tekan , beralih ke TV.
- 2 - Tekan  LIST (jika tersedia) atau **OK** untuk membuka daftar saluran yang saat ini aktif.
- 3 - Pilih  di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Buat Daftar Favorit** dan tekan **OK**.
- 5 - Di daftar pada sebelah kiri, pilih saluran yang Anda inginkan sebagai favorit dan tekan **+ OPTIONS**. Saluran tercantum di daftar di sebelah kanan sesuai urutan penambahannya. Untuk mengurungkannya, pilih saluran di daftar di sebelah kiri dan tekan **+ OPTIONS** lagi. Anda juga dapat memilih rentang saluran dengan menekan  (bawah) untuk memilih saluran terakhir yang ingin Anda tambahkan, kemudian tekan **OK**.
- 6 - Untuk menyelesaikan penambahan saluran, tekan  **BACK**.
- 7 - TV akan meminta penggantian nama **Daftar Favorit**. Anda dapat menggunakan keyboard pada layar atau tekan  **BACK** untuk menyembunyikan keyboard pada layar, kemudian menggunakan keyboard di bagian belakang remote control (jika tersedia) untuk memasukkan nama baru.

Jika daftar saluran panjang, alternatifnya Anda dapat memilih saluran apa pun, kemudian menekan **+ OPTIONS** untuk membuka menu pilihan, lalu pilih **Buat Daftar Favorit** dan tekan **OK**.

Untuk membuat daftar saluran favorit dengan menyalin daftar saluran favorit yang sudah ada...

- 1 - Tekan , beralih ke TV.
- 2 - Tekan  LIST (jika tersedia) atau **OK** untuk membuka daftar saluran yang saat ini aktif.
- 3 - Pilih  di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Duplikasi Daftar Favorit** dan tekan **OK**.
- 5 - Di daftar pada sebelah kiri, pilih saluran yang Anda inginkan sebagai favorit dan tekan **+ OPTIONS**. Saluran tercantum di daftar di sebelah kanan sesuai urutan penambahannya. Untuk mengurungkannya, pilih saluran di daftar di sebelah kiri dan tekan **+ OPTIONS** lagi. Anda juga dapat memilih rentang saluran dengan menekan  (bawah) untuk memilih saluran terakhir yang ingin Anda tambahkan, kemudian tekan **OK**.
- 6 - Untuk menyelesaikan penambahan saluran, tekan  **BACK**.
- 7 - TV akan meminta penggantian nama **Daftar**

Favorit. Anda dapat menggunakan keyboard pada layar atau tekan **BACK** untuk menyembunyikan keyboard pada layar, kemudian menggunakan keyboard di bagian belakang remote control (jika tersedia) untuk memasukkan nama baru.

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.

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 - Tekan **SOURCE**.
- 2 - Pilih **Favorit**.
- 3 - Buka **Daftar Favorit** di tempat Anda ingin menambahkan rentang saluran.
- 4 - Pilih di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 5 - Pilih **Edit Daftar Favorit** dan tekan **OK**.
- 6 - Di daftar di sebelah kiri pilih saluran pertama pada rentang yang ingin Anda tambahkan dan tekan **OK**.
- 7 - Tekan (bawah) untuk memilih saluran terakhir yang ingin Anda tambahkan, kemudian tekan **OK**.
- 8 - Pilih **Tambah** dan tekan **OK**. Saluran ditandai di sebelah kiri.

Mengganti Nama Daftar Favorit

Anda hanya dapat mengubah nama **Daftar Favorit**.

Untuk mengubah nama **Daftar Favorit**...

- 1 - Tekan **SOURCE**.
- 2 - Pilih **Favorit**.
- 3 - Pilih di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Ubah Nama Daftar Favorit** dan tekan **OK**.
- 5 - Gunakan keyboard pada layar atau tekan **BACK** untuk menyembunyikan keyboard pada layar, kemudian gunakan keyboard di bagian belakang remote control (jika tersedia) untuk memasukkan nama baru.
- 6 - Setelah selesai, balik remote control, pilih **Tutup** dan tekan **OK**.
- 7 - Tekan **BACK** untuk menutup daftar saluran.

Menghapus Daftar Favorit

Anda hanya dapat menghapus **Daftar Favorit**.

Untuk menghapus **Daftar Favorit**...

- 1 - Tekan **SOURCE**.
- 2 - Pilih **Favorit**.

- 3 - Pilih di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Hapus Daftar Favorit** dan tekan **OK**.

Mengubah Urutan Saluran

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

Untuk mengubah urutan saluran...

- 1 - Tekan **SOURCES**, lalu pilih **Favorit**.
- 2 - Buka **Daftar Favorit** yang ingin Anda ubah urutannya.
- 3 - Pilih di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Ubah Urutan Saluran** dan tekan **OK**.
- 5 - Di **Daftar Favorit**, pilih saluran yang ingin Anda ubah urutannya dan tekan **OK**. (Saluran akan ditandai dengan kotak abu-abu)
- 6 - Dengan tombol (naik) atau (turun) pindahkan saluran ke tempat yang Anda inginkan.
- 7 - Tekan **OK** untuk mengonfirmasi lokasi baru.
- 8 - Anda dapat mengubah urutan saluran dengan metode yang sama sampai Anda menutup **Daftar Favorit** dengan tombol **BACK**.

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 Halaman teks di 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 (hati) 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 **▲** (naik) 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.

- **Menyembunyikan/Menampilkan Halaman Favorit**

Untuk menyembunyikan atau menampilkan daftar halaman favorit.

- **Hapus Halaman Favorit**

Untuk menghapus daftar halaman favorit.

- **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 **Wilayah dan Bahasa** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.

3 - Pilih **Bahasa > Teks Primer** atau **Teks Sekunder**.

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** dan tekan **OK**.

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

Menyambungkan Perangkat

Tentang 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.

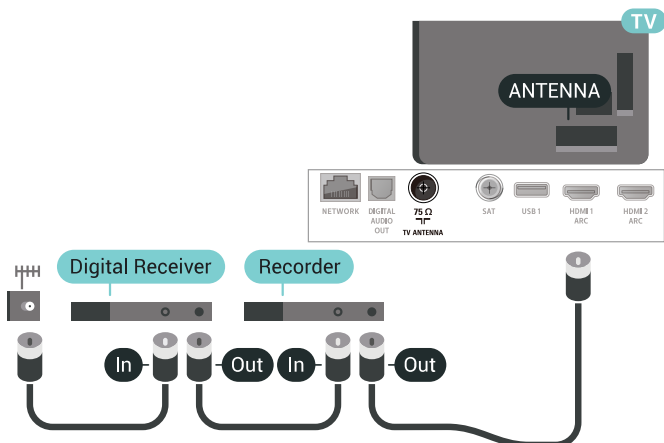
Saat Anda menyambungkan perangkat, TV mengenali jenisnya dan memberikan nama jenis yang tepat untuk masing-masing perangkat. Anda dapat mengubah nama jenis jika menginginkannya. Jika nama jenis yang tepat untuk sebuah perangkat sudah ditetapkan, TV secara otomatis beralih ke pengaturan TV yang ideal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



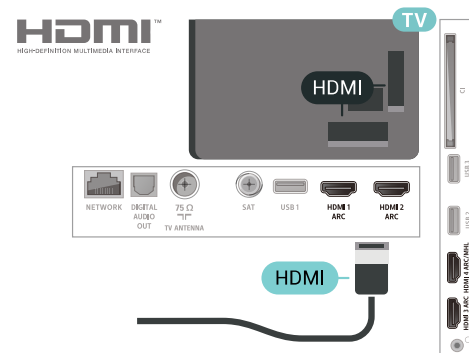
Port HDMI

Kualitas HDMI

Sambungan HDMI memiliki kualitas gambar dan suara terbaik. Satu kabel HDMI menggabungkan sinyal video dan audio. Gunakan kabel HDMI untuk sinyal TV.

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

Jika perangkat yang tersambung dengan HDMI tidak berfungsi dengan benar, periksa apakah pengaturan HDMI Ultra HD yang berbeda dapat mengatasi masalah ini. Untuk informasi selengkapnya, di Bantuan, pilih Kata kunci, dan cari HDMI Ultra HD.



Perlindungan hak cipta

Kabel HDMI mendukung HDCP 2.2 (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 MHL

Dengan HDMI MHL, Anda dapat mengirim apa yang Anda lihat pada smartphone Android atau tablet ke layar TV Anda.

Sambungan HDMI 4 pada TV ini menggunakan MHL 2.0 (Mobile High-Definition Link).

Sambungan kabel ini memiliki stabilitas dan bandwidth tinggi, latensi rendah, tidak ada interferensi nirkabel dan reproduksi suara kualitas bagus. Selain itu, sambungan MHL akan mengisi daya baterai smartphone atau tablet Anda. Meskipun tersambung, perangkat mobile Anda tidak akan diisi dayanya jika TV dalam status siaga.

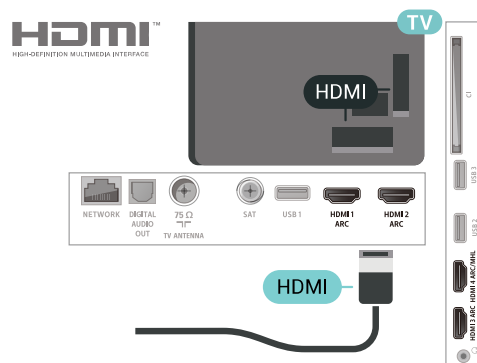
Cari informasi apakah kabel MHL pasif sesuai untuk perangkat mobile Anda. Secara khusus, dengan konektor HDMI untuk TV pada satu sisi, pastikan jenis konektor yang perlu Anda sambungkan ke smartphone atau tablet.

MHL, Mobile High-Definition Link dan Logo MHL adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari MHL, LLC.



HDMI CEC - 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). 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.

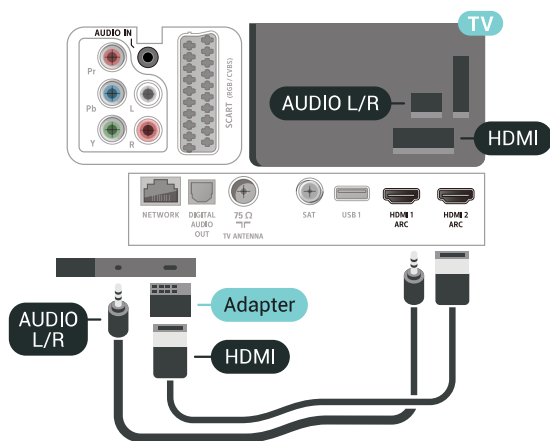
Contoh nama merek HDMI CEC adalah properti masing-masing pemiliknya.

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).

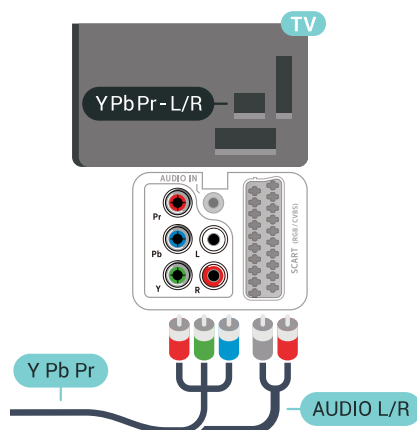
6.3

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.

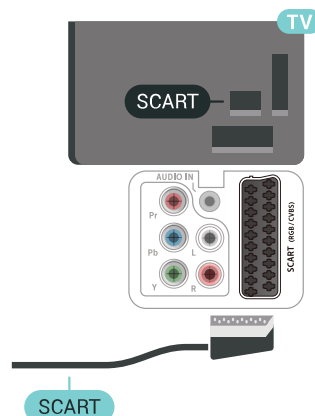


6.4

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.

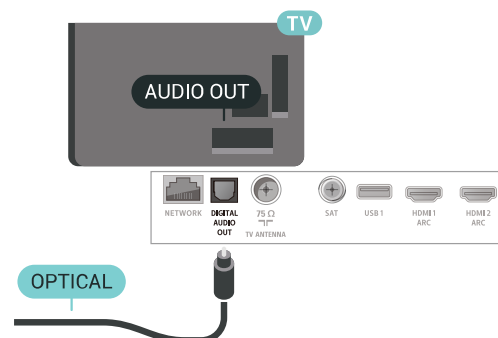


6.5

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.



CAM dengan Kartu Pintar - CI+

Tentang CI+

Catatan: Tidak didukung untuk negara di Asia Pasifik, Timur Tengah, dan Afrika.

CI+

TV ini siap digunakan 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 selengkapny tentang syarat & ketentuannya.



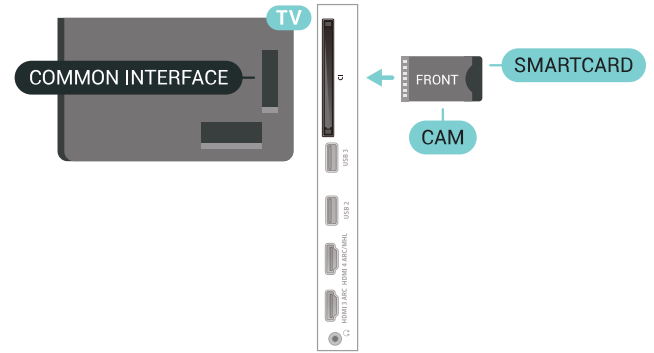
Kartu Pintar

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.

Kata kunci dan 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.

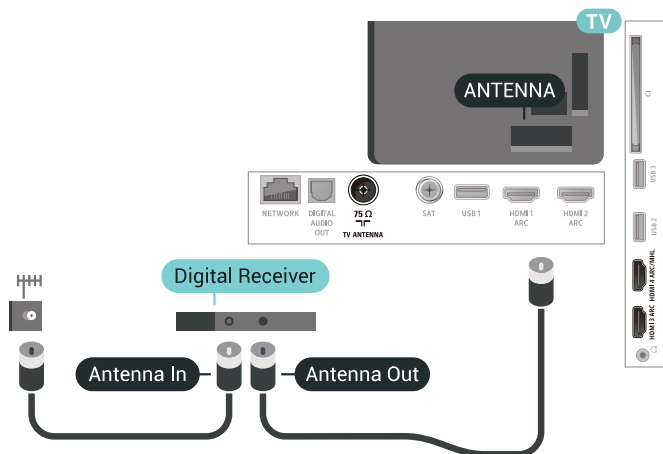
Untuk mengatur kode PIN untuk CAM...

- 1 - Tekan **SOURCES** .
- 2 - Pilih jenis saluran yang CAM-nya Anda gunakan untuk **Tonton TV**.
- 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.

Penerima - Set-Top Box

Kotak Kabel

Gunakan 2 kabel antenna untuk menyambungkan antenna 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.

6.8

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.

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.

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.

Masalah pada suara HTS

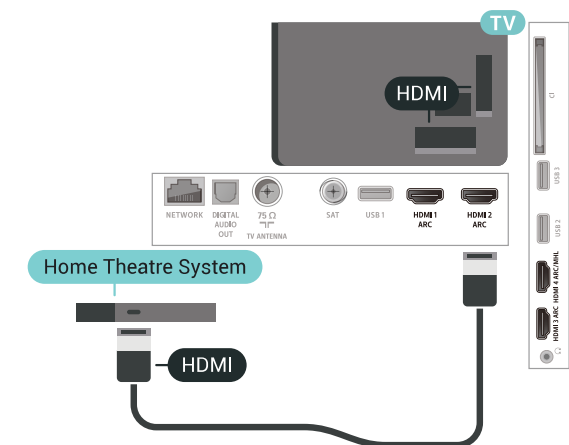
Suara dengan noise keras

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 mengatasi masalah ini dengan mengatur Format Audio Out TV menjadi Stereo (tidak terkompresi).

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.



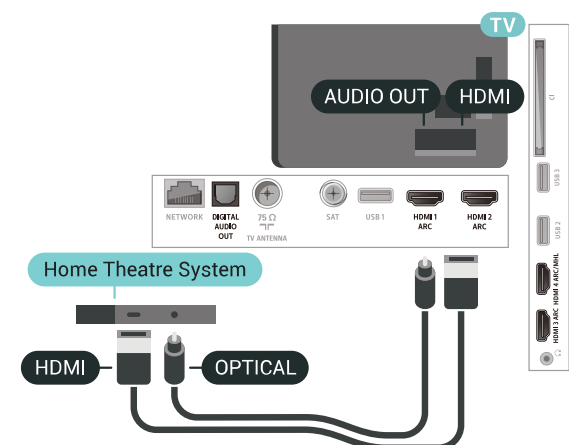
Sinkronisasi audio ke video (sink)

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.

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.

6.9

Smartphone dan Tablet

Untuk menyambungkan smartphone atau tablet ke TV, Anda dapat menggunakan sambungan nirkabel atau kabel.

Nirkabel

Untuk sambungan nirkabel, pada smartphone atau tablet Anda unduhlah Aplikasi Remote Philips TV dari toko aplikasi pilihan Anda.

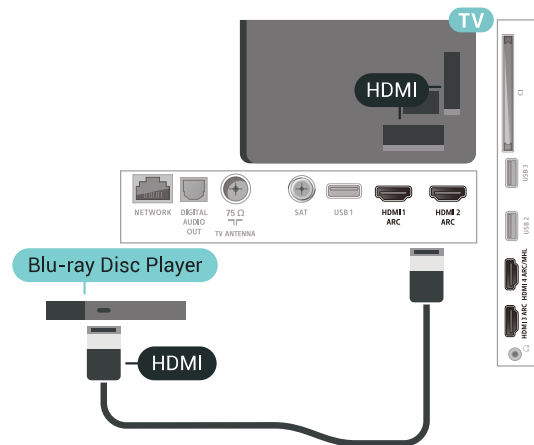
Kabel

Untuk sambungan kabel, gunakan sambungan HDMI 4 MHL di bagian belakang TV. Untuk informasi selengkapnya, di Bantuan, pilih Kata kunci, dan cari HDMI MHL.

6.10

Pemutar Disk Blu-ray

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

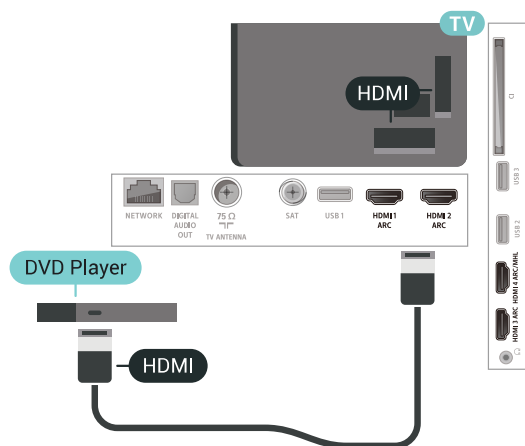


Jika pemutar Disk Blu-ray dilengkapi HDMI CEC EasyLink, Anda dapat mengoperasikan pemutar dengan remote control TV.

6.11

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.

6.12

Bluetooth – Speaker dan Gamepad

Apa yang Anda Perlukan

Anda dapat menyambungkan perangkat nirkabel yang dilengkapi Bluetooth® ke TV ini – speaker nirkabel, subwoofer, sound bar atau headphone. Anda juga dapat menyambungkan gamepad nirkabel dengan Bluetooth LE.

Untuk memutar suara TV pada speaker nirkabel, Anda harus memasang speaker nirkabel dengan TV. Anda dapat memasang beberapa speaker nirkabel dan maksimum 4 perangkat Bluetooth LE (energi rendah). TV hanya dapat memutar suara pada satu speaker pada saat bersamaan. Jika Anda menyambungkan subwoofer, suara diputar pada TV dan subwoofer. Jika Anda menyambungkan sound bar, suara diputar pada sound bar saja.

Perhatian – Sinkronisasi Audio ke Video


Banyak sistem speaker Bluetooth memiliki apa yang disebut 'latensi' tinggi. Latensi tinggi berarti audio lebih lambat dibanding video, sehingga menyebabkan 'lip sync' (sinkronisasi audio dan video) tidak sinkron. Sebelum membeli sistem speaker Bluetooth nirkabel, cari tahu tentang model terbaru dan cari perangkat yang tingkat latensinya rendah. Minta saran dari toko/penjual TV Anda.

Memasang Perangkat

Posisikan speaker nirkabel pada jarak 5 meter dari TV. Bacalah panduan pengguna perangkat tentang informasi khusus mengenai pemasangan dan jarak nirkabel. Pastikan pengaturan Bluetooth pada TV diaktifkan.

Setelah gamepad nirkabel terpasang, Anda dapat menggunakannya. Saat speaker nirkabel terpasang, Anda dapat memilihnya untuk memutar suara TV. Saat perangkat terpasang, Anda tidak perlu memasangkannya lagi kecuali Anda melepas perangkat tersebut.

Untuk memasang speaker nirkabel dengan TV...

- 1 – Nyalakan speaker nirkabel dan tempatkan di posisi yang dapat dijangkau TV.
- 2 – Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 3 – Pilih **Nirkabel dan Jaringan** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 – Pilih **Bluetooth > Cari Perangkat Bluetooth**.
- 5 – Pilih **Mulai** dan tekan **OK**. Ikuti petunjuk pada layar. Anda dapat memasang perangkat tersebut dengan TV dan TV akan menyimpan sambungan tersebut. Anda mungkin perlu untuk memutuskan pemasangan perangkat yang dipasangkan terlebih dahulu jika jumlah maksimum perangkat yang dipasangkan tercapai.
- 6 – Pilih jenis perangkat (headphone, subwoofer, ...).

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

* TV Anda tidak mendukung subwoofer Bluetooth dan speaker Bluetooth.

** Koneksi HDMI diperlukan untuk sound bar, speaker, dan perangkat audio lain.

Memilih Perangkat

Setelah speaker Bluetooth terpasang, Anda dapat memilihnya untuk memutar suara TV.

Untuk memilih speaker nirkabel untuk memutar suara TV...

- 1 - Tekan ⚙, pilih **Speaker** dan tekan OK.
- 2 - Pilih sistem loudspeaker yang Anda inginkan.
- 3 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Menghapus Perangkat

Anda dapat menyambungkan atau memutuskan sambungan perangkat Bluetooth nirkabel. Ketika perangkat Bluetooth tersambung, Anda dapat menggunakan gamepad atau mendengarkan suara TV melalui speaker nirkabel. Anda juga dapat menghapus perangkat Bluetooth nirkabel. Jika Anda menghapus perangkat Bluetooth, perangkat tersebut tidak akan terpasang.

Untuk menghapus atau memutuskan sambungan perangkat nirkabel...

- 1 - Tekan ⚙, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan OK.
- 2 - Pilih **Nirkabel dan Jaringan**.
- 3 - Pilih **Bluetooth > Hapus Perangkat**.
- 4 - Di daftar, pilih perangkat nirkabel.
- 5 - Pilih **Putuskan sambungan atau Hapus**.
- 6 - Pilih OK.
- 7 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

6.13

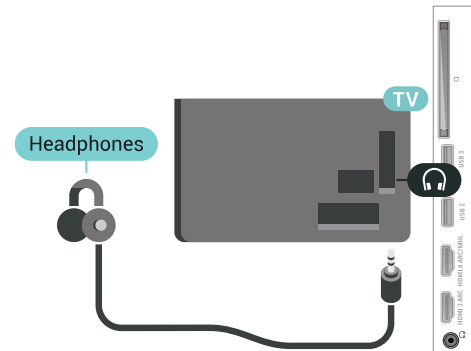
Headphone

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 **Volume Headphone**.
- 2 - Tekan panah ▲ (naik) atau ▼ (turun) untuk menyesuaikan nilai.

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

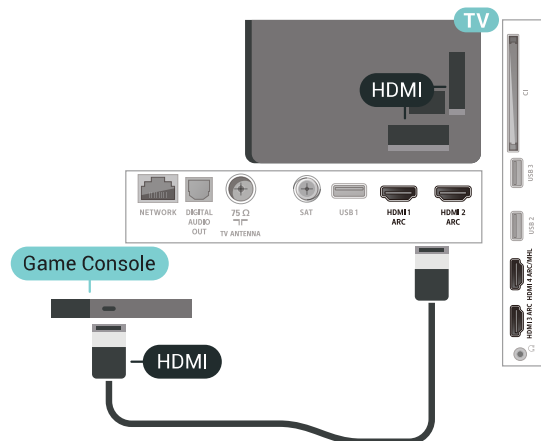


6.14

Konsol Permainan

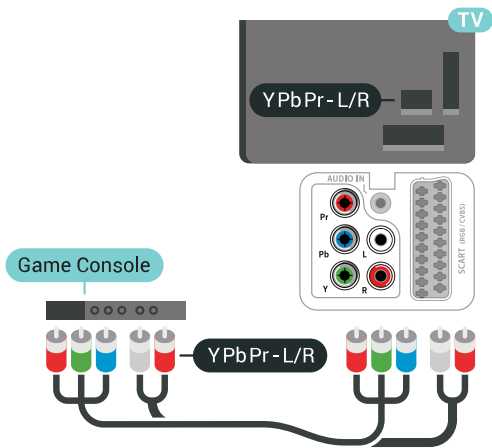
HDMI

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



Y Pb Pr

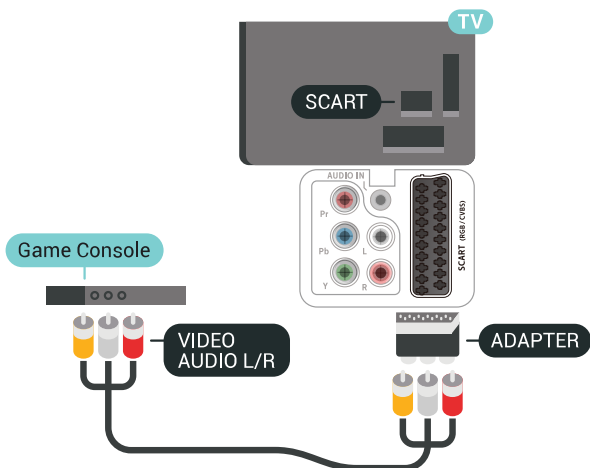
Sambungkan konsol permainan dengan kabel video komponen (Y Pb Pr) dan kabel audio L/R ke TV.



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.



Pengaturan Terbaik

Sebelum mulai bermain permainan dari konsol permainan yang tersambung, kami menyarankan Anda untuk mengatur TV ke pengaturan **Permainan** ideal.

Untuk mengatur TV ke pengaturan ideal...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Gaya Gambar > Permainan**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

6.15

Gamepad

Menyambungkan Gamepad

Untuk bermain permainan dari Internet di TV ini, Anda dapat menyambungkan berbagai pilihan Gamepad nirkabel. Anda dapat menggunakan Gamepad dengan penerima nano USB atau gamepad dengan Bluetooth.

Untuk menyambungkan Gamepad dengan penerima nano USB...

- 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.

Permasalahan

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.

6.16

Hard Drive USB

Apa yang Anda Perlukan

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

Ruang Disk Minimum

- 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.

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.

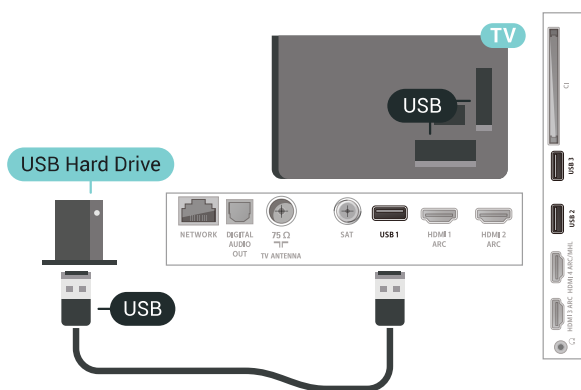
1 - Sambungkan Hard Drive USB ke salah satu sambungan **USB** pada TV. Jangan menyambungkan perangkat USB lainnya ke port USB lain saat memformat.

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.

Memformat

Sebelum Anda dapat menjeda atau merekam siaran, Anda harus menyambungkan dan memformat Hard Drive USB. Memformat akan menghapus semua file dari Hard Drive USB. Jika Anda ingin merekam siaran dengan data Panduan TV dari Internet, Anda harus mengonfigurasi sambungan Internet terlebih dahulu sebelum memasang Hard Drive USB.

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.

Untuk memformat Hard Drive USB...

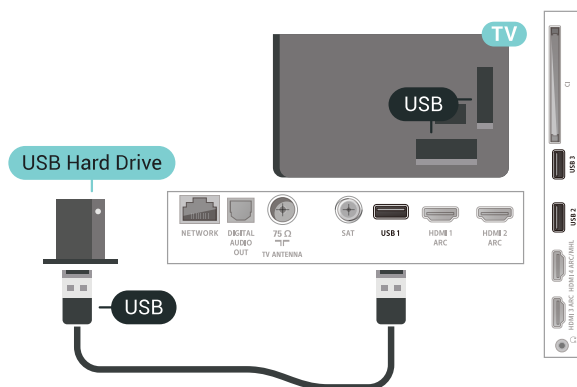
1 - Sambungkan Hard Drive USB ke salah satu sambungan **USB** pada TV. Jangan menyambungkan perangkat USB lainnya ke port USB lain saat memformat.

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.

4 - TV akan bertanya apakah Anda ingin menggunakan Hard Drive USB untuk menyimpan aplikasi, jika ya, jawab pertanyaan tersebut.

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



6.17

Keyboard USB

Menyambungkan

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

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





Mengonfigurasi

Memasang 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 Keyb. USB untuk memulai penyiapan 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 dan halaman Internet

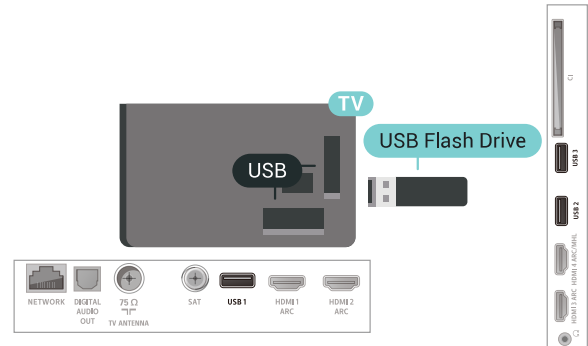
- Tab dan Shift + Tab = Selanjutnya dan Sebelumnya
- Home = menggulir ke bagian atas halaman
- End = menggulir ke bagian bawah halaman
- Page Up = melompati satu halaman ke atas
- Page Down = melompati satu halaman ke bawah
- + = memperbesar satu langkah
- - = memperkecil satu langkah
- * = menyesuaikan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

6.18


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.


Untuk informasi selengkapnya tentang menonton atau memutar konten dari flash drive USB, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **Foto, Video, dan Musik**.

6.19

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.

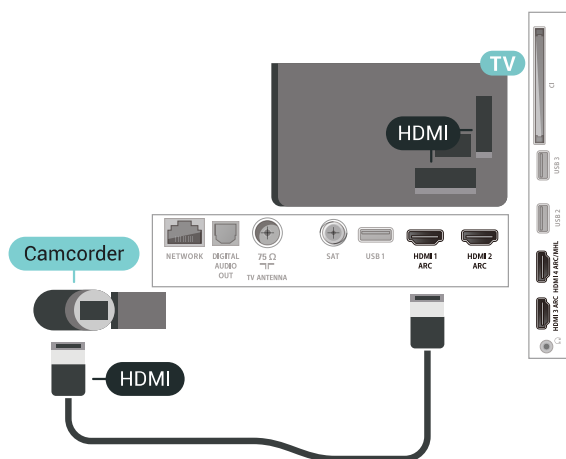
Jika daftar konten tidak otomatis muncul, tekan  **SOURCES** dan pilih **USB**. Kamera Anda mungkin perlu diatur untuk mentransfer kontennya dengan PTP (Picture Transfer Protocol/Protokol Transfer Gambar). Baca buku petunjuk kamera foto digital.

Untuk informasi selengkapnya tentang melihat foto, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **Foto, Video, dan Musik**.

Camcorder

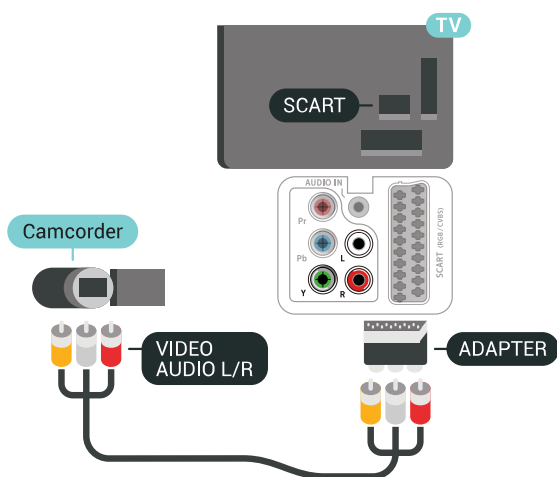
HDMI

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



Audio Video 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.



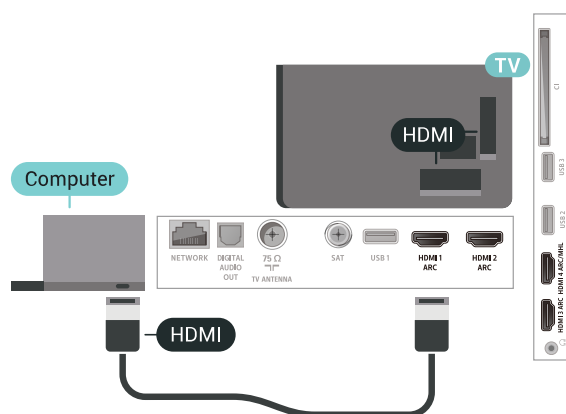
Komputer

Menyambungkan

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

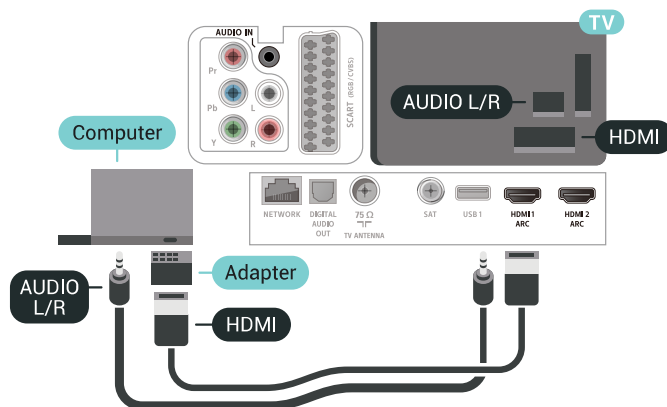
Dengan HDMI

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 Ideal

Jika Anda menyambungkan komputer, sebaiknya Anda menamai sambungan tersebut, pada komputer yang tersambung, dengan nama jenis perangkat yang tepat di menu Sumber. Jika Anda kemudian beralih ke **Komputer** dalam menu Sumber, TV diatur ke pengaturan Komputer ideal secara otomatis.

Untuk mengatur TV ke pengaturan ideal...

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

Menyambungkan TV Android Anda

Jaringan dan Internet

Jaringan Rumah

Untuk menikmati kemampuan TV Android Philips sepenuhnya, TV Anda harus tersambung ke internet.

Sambungkan TV ke jaringan rumah dengan sambungan Internet berkecepatan tinggi. Anda dapat menghubungkan TV Anda secara nirkabel atau berkabel ke router jaringan Anda.

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).





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..
- 4 - Pilih Nirkabel.
- 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.



Wi-Fi Aktif/Nonaktif

Pastikan Wi-Fi diaktifkan sebelum Anda mencoba membuat koneksi...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Nirkabel dan Jaringan dan tekan  (kanan).
- 3 - Pilih Kabel atau Wi-Fi > Wi-Fi On/Off.
- 4 - Jika dalam status dimatikan, pilih Aktif dan tekan OK.



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..
- 4 - Pilih WPS.
- 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..
- 4 - Pilih WPS dengan kode PIN.
- 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.

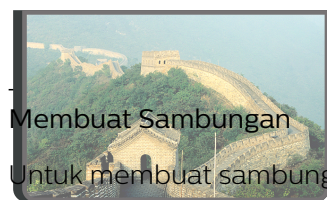
DHCP

- 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 **NETWORK**.
- 4 - Pilih Nirkabel dan Jaringan dan tekan (kanan) untuk masuk ke menu.
- 5 - Pilih Kabel atau Wi-Fi > Menyambung ke Jar..
- 6 - Pilih Brkabel. 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.

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.
- 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 - Anda dapat menetapkan angka untuk Alamat IP, Netmask, Gateway, DNS 1, atau DNS 2.
- 7 - Tekan (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Menyalakan dengan Wi-Fi (WoWLAN)

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).

4 - Pilih **Aktif**.

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**.

4 - Pilih **Aktif**.

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**.

4 - Pilih **Aktif**.

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**.

4 - Pilih **Aktif**.

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**.

4 - Masukkan nama dengan keyboard remote control.

5 - Untuk menyelesaikan, pilih ✓.

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

Menghapus Memori Internet

Dengan Hapus Memori Internet, Anda menghapus pengaturan pendaftaran server Philips dan peringkat orang tua, login aplikasi toko video Anda, semua favorit Galeri Aplikasi Philips, 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**.

4 - Pilih **OK** untuk mengonfirmasi.

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

Berbagi File

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.

Pada TV ini, Anda dapat membuka foto, musik, dan video yang disimpan di komputer. Gunakan perangkat lunak server media bersertifikasi DLNA terbaru.

Akun Google

Sign In




Untuk menikmati kemampuan TV Android Philips sepenuhnya, Anda dapat sign in ke Google dengan Akun Google.

Dengan sign in, Anda dapat bermain permainan favorit Anda di seluruh ponsel, tablet, dan TV. Anda juga akan mendapatkan rekomendasi video dan musik yang disesuaikan di layar utama TV serta akses ke Youtube, Google Play, dan aplikasi lainnya.

Sign In

Gunakan **Akun Google** yang sudah ada untuk sign in ke Google di TV. Akun Google terdiri dari alamat email dan kata sandi. Jika Anda belum memiliki Akun Google, gunakan komputer atau tablet Anda untuk membuatnya (accounts.google.com). Untuk memainkan permainan dengan Google Play, Anda memerlukan profil Google+. Jika Anda tidak sign in selama pemasangan TV pertama kali, Anda dapat selalu masuk di lain waktu.

Untuk sign in setelah Anda melakukan pemasangan TV...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Android** dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan  (turun) dan pilih **Pribadi > Tambah akun** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan **OK** pada **SIGN IN**.
- 5 - Dengan keyboard remote control, masukkan alamat email dan tekan tombol **OK** kecil di sebelah kanan keyboard.
- 6 - Masukkan kata sandi Anda dan tekan tombol **OK** kecil yang sama untuk sign in.
- 7 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.



Jika Anda ingin masuk dengan Akun Google yang lain, keluarlah terlebih dahulu, lalu masuklah dengan akun yang lain.

Pengaturan Android

Anda dapat mengatur atau melihat beberapa pengaturan atau informasi khusus Android. Anda dapat menemukan daftar aplikasi yang terinstal pada TV dan ruang penyimpanan yang dibutuhkan. Anda dapat mengatur bahasa yang ingin Anda gunakan dengan Pencarian Suara. Anda dapat mengonfigurasi keyboard pada layar atau memungkinkan aplikasi menggunakan lokasi Anda. Jelajahi pengaturan Android lain. Anda dapat mengunjungi www.support.google.com/androidtv untuk informasi selengkapnya tentang pengaturan

ini.

Untuk membuka pengaturan ini...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Android**.
- 3 - Jelajahi pengaturan Android lain.
- 4 - Tekan  **BACK** jika perlu, untuk menutup menu.

Galeri Aplikasi Philips



Aplikasi Philips

Sambungkan TV ke Internet untuk menikmati aplikasi yang dipilih oleh Philips. Aplikasi **Galeri Aplikasi Philips** dibuat khusus untuk TV. Mengunduh dan menginstal aplikasi dari Galeri Aplikasi tidak dikenai biaya.

Koleksi Galeri Aplikasi Philips aplikasi mungkin berbeda pada setiap negara atau wilayah.

Beberapa aplikasi Galeri Aplikasi telah diinstal sebelumnya pada TV Anda. Untuk menginstal aplikasi lainnya dari Galeri Aplikasi, Anda akan diminta untuk menyetujui **Ketentuan Penggunaan**. Anda dapat mengatur **Pengaturan Privasi** berdasarkan preferensi Anda.


Untuk menginstal aplikasi dari Galeri Aplikasi...

- 1 - Tekan  **HOME**.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih  **Koleksi Philips > Galeri Aplikasi** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih ikon aplikasi, lalu tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Instal** dan tekan **OK**.

Ketentuan Penggunaan

Untuk menginstal dan menggunakan aplikasi Galeri Aplikasi Philips, Anda harus menyetujui **Ketentuan Penggunaan**. Jika Anda tidak menyetujui ketentuan ini selama pemasangan TV pertama, Anda bisa selalu menyetujuinya di lain waktu. Saat Anda menyetujui **Ketentuan Penggunaan**, beberapa aplikasi akan segera tersedia dan Anda dapat menelusuri Galeri Aplikasi Philips untuk menginstal aplikasi lain.

Untuk menyetujui **Ketentuan Penggunaan** setelah Anda melakukan pemasangan TV...

- 1 - Tekan  **HOME** dan pilih **Koleksi Philips > Galeri Aplikasi** dan tekan **OK** untuk membuka Galeri Aplikasi.
- 2 - Anda dapat memilih **Ketentuan Penggunaan**, lalu tekan **OK** untuk membaca.
- 3 - Pilih **Terima** dan tekan **OK**. Anda tidak dapat membatalkan persetujuan ini.



4 - Tekan  BACK untuk menutup menu.

Pengaturan Privasi

Anda dapat mengatur beberapa pengaturan privasi untuk aplikasi Galeri Aplikasi Philips.

- Anda dapat mengizinkan statistik teknis untuk dikirim ke Philips.
- Anda dapat mengizinkan rekomendasi pribadi.
- Anda dapat mengizinkan cookie.
- Anda dapat mengaktifkan Penguncian Anak untuk aplikasi dengan peringkat usia 18+.

Untuk mengatur pengaturan privasi Galeri Aplikasi Philips...



- 1 - Tekan  HOME dan pilih Koleksi Philips > Galeri Aplikasi dan tekan OK untuk membuka Galeri Aplikasi.
- 2 - Anda dapat memilih Kebijakan Privasi, lalu tekan OK.
- 3 - Pilih masing-masing pengaturan dan tekan OK untuk mengizinkan atau tidak mengizinkan. Anda dapat membaca tentang masing-masing pengaturan secara terperinci.
- 4 - Tekan  BACK untuk menutup menu.

7.4

Pengaturan Android

Anda dapat mengatur atau melihat beberapa pengaturan atau informasi khusus Android. Anda dapat menemukan daftar aplikasi yang terinstal pada TV dan ruang penyimpanan yang dibutuhkan. Anda dapat mengatur bahasa yang ingin Anda gunakan dengan Pencarian Suara. Anda dapat mengonfigurasi keyboard pada layar atau memungkinkan aplikasi menggunakan lokasi Anda. Jelajahi pengaturan Android lain. Anda dapat mengunjungi www.support.google.com/androidtv untuk informasi selengkapnya tentang pengaturan ini.

Untuk membuka pengaturan ini...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Pengaturan Android.
- 3 - Jelajahi pengaturan Android lain.
- 4 - Tekan  BACK jika perlu, untuk menutup menu.

7.5

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.

Menu Awal ditata berderet...

Rekomendasi

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.



Pengaturan

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


Lihat juga www.support.google.com/androidtv

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.

Pencarian dan Pencarian Suara

Anda dapat mencari video, musik atau file lainnya di Internet dengan ikon  di menu Awal. Anda dapat menggunakan ucapan atau mengetikkan apa yang Anda cari.

Profil Terbatas

Anda dapat membatasi penggunaan aplikasi tertentu dengan mengalihkan TV ke profil terbatas. Profil yang dibatasi ini hanya akan mengizinkan penggunaan aplikasi yang telah Anda pilih. Anda hanya dapat keluar dari profil ini dengan kode PIN.

Dengan TV yang dialihkan ke profil terbatas, Anda tidak dapat...

- Menemukan atau membuka aplikasi yang ditandai sebagai Tidak diizinkan
- Mengakses Google Play Store
- Membeli melalui Google Play Movies & TV, dan Google Play Games
- Menggunakan aplikasi pihak ketiga yang tidak menggunakan sign-in Google

Dengan TV yang dialihkan ke profil terbatas, Anda dapat...

- Melihat konten yang sudah disewa atau dibeli dari Google Play Movies & TV
- Bermain permainan yang sudah dibeli dan dipasang dari Google Play Games
- Mengakses pengaturan berikut ini: Jaringan Wi-Fi, Ucapan dan Aksesibilitas
- Menambah aksesori Bluetooth

Akun Google pada TV akan tetap log in. Penggunaan profil terbatas tidak mengubah Akun Google.

Aplikasi

8.1

Tentang Aplikasi

Anda dapat menemukan semua aplikasi yang terinstal di bagian  **Aplikasi** menu Awal.

Seperti aplikasi di smartphone atau tablet, aplikasi di TV Anda menawarkan fungsi khusus agar pengalaman menikmati TV makin lengkap. Aplikasi seperti YouTube, permainan, toko video, atau prakiraan cuaca (a.o.). Anda dapat menggunakan aplikasi Internet untuk menjelajahi Internet.

Aplikasi bisa berasal dari **Galeri Aplikasi Philips** atau **Google Play™ Store**. Untuk membantu Anda memulai, beberapa aplikasi praktis telah diinstal sebelumnya di TV Anda.

Untuk menginstal aplikasi dari Galeri Aplikasi Philips atau Google Play Store, TV harus tersambung ke Internet. Anda harus menyetujui Ketentuan Penggunaan untuk menggunakan aplikasi dari Galeri Aplikasi. Anda harus sign in dengan Akun Google untuk menggunakan aplikasi Google Play dan Google Play Store.

8.2

Google Play



Movies and TV

Dengan **Google Play Movies & TV**, Anda dapat menyewa atau membeli film dan tayangan TV untuk ditonton di TV.

Apa yang Anda Perlukan

- TV Anda harus tersambung dengan Internet
- Anda harus sign in dengan Akun Google di TV
- menambahkan kartu kredit ke Akun Google untuk membeli film atau tayangan TV

Untuk menyewa atau membeli film atau tayangan TV...





- 1 - Tekan  **HOME**.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih  **Aplikasi** > **Google Play Movies & TV** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih film atau tayangan TV dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih pembelian yang Anda inginkan dan tekan **OK**. Anda akan dibawa ke prosedur pembelian.



Untuk menonton film atau tayangan TV yang disewa atau dibeli...

- 1 - Tekan  **HOME**.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih  **Aplikasi** > **Google**

Play Movies & TV dan tekan **OK**.

3 - Pilih film atau tayangan TV dari pustaka Anda di aplikasi, pilih judul dan tekan **OK**.

4 - Anda dapat menggunakan tombol  (hentikan),  (jeda),  (putar mundur) atau  (maju cepat) pada remote control.

5 - Untuk menghentikan aplikasi Film & TV, tekan  **BACK** berulang kali atau tekan  **EXIT**.

Beberapa produk dan fitur Google Play tidak tersedia di semua negara.

Dapatkan informasi selengkapnya di support.google.com/androidtv

Musik





Dengan Google Play Music, Anda dapat memutar musik favorit Anda di TV.

Dengan Google Play Music, Anda dapat membeli musik baru di komputer atau perangkat seluler Anda. Atau, di TV, Anda dapat mendaftar untuk Semua Akses, langganan Google Play Music. Atau, Anda dapat memutar musik yang sudah Anda miliki, yang tersimpan di komputer.

Apa yang Anda Perlukan

- TV Anda harus tersambung dengan Internet
- Anda harus sign in dengan Akun Google di TV
- menambahkan kartu kredit ke Akun Google Anda untuk berlangganan musik

Untuk memulai Google Play Music...

- 1 - Tekan  **HOME**.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih  **Aplikasi** > **Google Play Movies** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih musik yang Anda inginkan dan tekan **OK**.
- 4 - Untuk menghentikan aplikasi Musik, tekan  **BACK** berulang kali atau tekan  **EXIT**.

Beberapa produk dan fitur Google Play tidak tersedia di semua negara.

Dapatkan informasi selengkapnya di support.google.com/androidtv

Permainan

Dengan Google Play Games, Anda dapat bermain permainan di TV. Online atau offline.

Anda dapat melihat apa yang teman Anda mainkan saat ini atau Anda dapat bergabung di permainan dan berkompetisi. Anda dapat melacak pencapaian Anda atau memulai dari titik Anda keluar sebelumnya.





Apa yang Anda Perlukan

- TV Anda harus tersambung dengan Internet

- Anda harus sign in dengan Akun Google di TV
- menambahkan kartu kredit ke Akun Google Anda untuk membeli permainan baru

Mulai aplikasi Google Play Games untuk memilih dan menginstal aplikasi permainan baru di TV Anda. Beberapa permainan tidak dikenai biaya. Pesan muncul jika permainan tertentu memerlukan gamepad untuk bermain permainan.

Untuk memulai dan menghentikan Google Play Game...

- 1 - Tekan  HOME.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih  Aplikasi > Google Play Games dan tekan OK.
- 3 - Pilih permainan yang akan dimainkan atau pilih permainan baru untuk diinstal dan tekan OK.
- 4 - Jika selesai, tekan  BACK berulang kali atau tekan  EXIT atau hentikan aplikasi dengan tombol keluar/henti khususnya.

Permainan yang Anda instal juga akan muncul di baris  Permainan di menu Awal

Beberapa produk dan fitur Google Play tidak tersedia di semua negara.

Dapatkan informasi selengkapnya di support.google.com/androidtv





Google Play Store

Dari Google Play Store, Anda dapat mengunduh dan menginstal aplikasi baru. Beberapa aplikasi tidak dikenai biaya.

Apa yang Anda Perlukan

- TV Anda harus tersambung dengan Internet
- Anda harus sign in dengan Akun Google di TV
- menambahkan kartu kredit ke Akun Google Anda untuk membeli aplikasi


Untuk menginstal aplikasi baru...

- 1 - Tekan  HOME.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih  Aplikasi > Google Play Store dan tekan OK.
- 3 - Pilih aplikasi yang ingin Anda instal dan tekan OK.
- 4 - Untuk menutup aplikasi Google Play Store, tekan  BACK berulang kali atau tekan  EXIT.

Kontrol orang tua



Di Google Play Store, Anda dapat menyembunyikan aplikasi sesuai dengan kedewasaan pengguna/pembeli. Anda perlu memasukkan kode PIN untuk memilih atau mengubah tingkat kedewasaan.

Untuk mengatur kontrol orang tua...

- 1 - Tekan  HOME.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih  Aplikasi > Google Play Store dan tekan OK.
- 3 - Pilih Pengaturan > Kontrol orang tua.

4 - Pilih tingkat kedewasaan yang Anda inginkan.

5 - Jika diminta, masukkan kode PIN.

6 - Untuk menutup aplikasi Google Play Store, tekan  BACK berulang kali atau tekan  EXIT.

Beberapa produk dan fitur Google Play tidak tersedia di semua negara.

Dapatkan informasi selengkapnya di support.google.com/androidtv

Pembayaran

Untuk melakukan pembayaran pada Google Play di TV, Anda harus menambahkan formulir pembayaran - kartu kredit (di luar Amerika Serikat) - ke Akun Google Anda. Saat Anda membeli film atau tayangan TV, Anda akan dikenai biaya pada kartu kredit ini.

Untuk menambahkan kartu kredit...





- 1 - Di komputer Anda, kunjungi ke accounts.google.com dan sign in dengan Akun Google yang akan Anda gunakan dengan Google Play di TV.
- 2 - Kunjungi wallet.google.com untuk menambahkan kartu Akun Google Anda.
- 3 - Masukkan data kartu kredit dan terima syarat dan ketentuan.

8.3

Memulai atau Menghentikan Aplikasi

Anda dapat memulai aplikasi dari menu Awal.

Untuk memulai aplikasi...

- 1 - Tekan  HOME.
- 2 - Gulir ke bawah ke  Aplikasi dan pilih jenis aplikasi yang Anda inginkan dan tekan OK.
- 3 - Untuk menghentikan aplikasi, tekan  BACK atau tekan  EXIT atau hentikan aplikasi dengan tombol keluar/henti khususnya.

8.4

Mengunci Aplikasi

Tentang Kunci Aplikasi

Anda dapat mengunci aplikasi yang tidak cocok untuk anak-anak. Anda dapat mengunci aplikasi dengan rating 18+ dari Galeri Aplikasi atau menyiapkan profil terbatas di menu Awal.

18+

Kunci aplikasi 18+ akan meminta kode PIN saat Anda

mencoba memulai aplikasi dengan rating 18+. Kunci ini hanya berlaku untuk aplikasi dengan rating 18+ dari Galeri Aplikasi Philips.

Profil terbatas

Anda dapat menyiapkan profil terbatas untuk menu Awal di mana yang tersedia hanyalah aplikasi yang Anda izinkan. Anda perlu memasukkan kode PIN untuk menyiapkan dan mengaktifkan profil terbatas.

Google Play Store - Kedewasaan



Di Google Play Store, Anda dapat menyembunyikan aplikasi sesuai dengan kedewasaan pengguna/pembeli. Anda perlu memasukkan kode PIN untuk memilih atau mengubah tingkat kedewasaan. Tingkat kedewasaan akan menentukan aplikasi mana yang tersedia untuk diinstal.

Untuk informasi selengkapnya, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **Google Play Store**.

Mengunci aplikasi dengan rating 18+

Anda dapat mengunci aplikasi dengan rating 18+ dari Galeri Aplikasi Philips. Pengaturan ini mengontrol pengaturan 18+ di Pengaturan Privasi Galeri Aplikasi Philips.

Untuk mengunci aplikasi dengan rating 18+...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Penguncian Anak**, pilih **Kunci Aplikasi**.
- 3 - Pilih **Aktif**.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Profil Terbatas

Tentang Profil Terbatas

Anda dapat membatasi penggunaan aplikasi tertentu dengan mengalihkan TV ke profil terbatas. Menu Awal hanya akan menampilkan aplikasi yang Anda izinkan. Anda memerlukan kode PIN untuk keluar dari profil terbatas.

Dengan TV yang dialihkan ke profil terbatas, Anda tidak dapat...

- Menemukan atau membuka aplikasi yang ditandai sebagai Tidak diizinkan
- Mengakses Google Play Store
- Membeli melalui Google Play Movies & TV, dan Google Play Games
- Menggunakan aplikasi pihak ketiga yang tidak menggunakan sign-in Google





Dengan TV yang dialihkan ke profil terbatas, Anda dapat...

- Melihat konten yang sudah disewa atau dibeli dari Google Play Movies & TV
- Bermain permainan yang sudah dibeli dan dipasang dari Google Play Games
- Mengakses pengaturan berikut ini: Jaringan Wi-Fi, Ucapan dan Aksesibilitas
- Menambah aksesoris Bluetooth

Akun Google pada TV akan tetap log in. Penggunaan profil terbatas tidak mengubah Akun Google.

Penyiapan

Untuk menyiapkan profil terbatas...





- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Android** dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan  (turun) dan pilih **Pribadi > Keamanan & batasan** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Profil Terbatas** dan tekan **OK**.
- 5 - Pilih **Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 6 - Masukkan kode PIN dengan remote control.
- 7 - Pilih **Aplikasi yang diizinkan** dan tekan **OK**.
- 8 - Pada daftar aplikasi yang tersedia, pilih salah satu aplikasi dan tekan **OK** untuk mengizinkan atau tidak mengizinkan aplikasi ini.
- 9 - Tekan  **BACK** untuk mundur satu langkah dan tekan  **EXIT** untuk menutup menu.


Sekarang, Anda dapat memasukkan profil terbatas.

Dengan kode PIN, Anda selalu dapat mengubah kode PIN atau mengedit daftar aplikasi yang diizinkan atau yang tidak diizinkan.

Masuk



Untuk masuk ke (beralih ke) profil terbatas...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Android** dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan  (turun) dan pilih **Pribadi > Keamanan & batasan** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Masuk profil terbatas** dan tekan **OK**.
- 5 - Masukkan kode PIN dengan remote control.
- 6 - Tekan  **BACK** untuk mundur satu langkah dan tekan  **EXIT** untuk menutup menu.

Anda dapat melihat saat profil terbatas dimasukkan jika ikon muncul di layar Awal. Gulir ke bawah ke  **Pengaturan** dan gulir ke kanan jauh.

Keluar

Untuk keluar dari profil terbatas...

- 1 - Tekan  **HOME**, gulir ke bawah ke  **Pengaturan** dan gulir ke kanan jauh.
- 2 - Pilih **Profil Terbatas** dan tekan **OK**.




- 3 - Pilih **Keluar** dari profil terbatas dan tekan **OK**.
- 4 - Masukkan kode PIN. TV akan keluar dari profil terbatas.

8.5

Mengelola Aplikasi

Jika Anda menghentikan aplikasi dan kembali ke menu Awal, aplikasi tidak benar-benar berhenti. Aplikasi masih berjalan di latar belakang agar siap sedia saat Anda memulainya lagi. Agar berjalan dengan lancar, kebanyakan aplikasi perlu menyimpan beberapa data di memori cache TV. Mungkin sebaiknya hentikan aplikasi sepenuhnya atau bersihkan data cache aplikasi tertentu guna mengoptimalkan keseluruhan kinerja aplikasi dan agar penggunaan memori tetap rendah di TV Android Anda. Selain itu, menghapus instalasi aplikasi yang tidak Anda gunakan lagi adalah tindakan terbaik.

Untuk membuka daftar unduhan dan aplikasi sistem...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Android**, dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Perangkat > Aplikasi** dan tekan **OK**.
- 4 - Pilih aplikasi dan tekan **OK**. Jika aplikasi masih berjalan, Anda dapat memaksanya berhenti atau Anda dapat menghapus data cache. Anda dapat menghapus instalasi aplikasi yang Anda unduh.
- 5 - Tekan  **BACK** untuk mundur satu langkah dan tekan  **EXIT** untuk menutup menu.



Jika Anda menggunakan Hard Drive USB untuk menyimpan aplikasi, Anda dapat memindahkan aplikasi dari Hard Drive USB ke memori TV atau sebaliknya.


8.6

Penyimpanan

Anda dapat melihat seberapa banyak ruang penyimpanan - memori TV internal - yang Anda gunakan untuk aplikasi, video, musik Anda, dll. Anda dapat melihat berapa banyak ruang kosong yang masih tersedia untuk menginstal aplikasi baru. Periksa ruang penyimpanan jika aplikasi mulai terasa berjalan lambat atau jika aplikasi bermasalah.

Untuk mengetahui seberapa banyak penyimpanan yang Anda gunakan...


- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Pengaturan Android** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Perangkat > Penyimpanan & reset** dan tekan **OK**.
- 4 - Lihat penggunaan ruang penyimpanan memori TV.
- 5 - Tekan  **BACK** untuk mundur satu langkah

dan tekan  **EXIT** untuk menutup menu.

Hard Drive USB

Jika Anda menyambungkan Hard Drive USB, Anda dapat menggunakan drive untuk memperbesar memori TV untuk menyimpan lebih banyak aplikasi. TV akan mencoba menyimpan aplikasi baru di Hard Drive USB terlebih dahulu. Beberapa aplikasi tidak mengizinkan untuk disimpan di Hard Drive USB.

Mengosongkan ruang penyimpanan

Saat TV menampilkan pesan "Ruang penyimpanan hampir habis...", silakan buka  **HOME >**

Pengaturan > Kelola Aplikasi untuk mengosongkan ruang penyimpanan dengan menghapus beberapa aplikasi atau dengan menyimpan aplikasi ke penyimpanan eksternal.

Internet






9.1

Memulai Internet

Anda bisa menelusuri Internet di TV Anda. Anda dapat menampilkan semua situs web di Internet, tetapi kebanyakan situs tersebut tidak disiapkan untuk layar TV.

- Beberapa plug-in (misalnya untuk menampilkan halaman atau video) tidak tersedia pada TV Anda.
- Anda tidak bisa mengirimkan atau mengunduh file.
- Halaman Internet ditampilkan satu per satu dalam layar penuh.

Untuk memulai browser Internet...

- 1 - Tekan  HOME.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih **Aplikasi** >  Internet dan tekan **OK**.
- 3 - Masukkan alamat Internet dan pilih , tekan **OK**.
- 4 - Untuk menutup Internet, tekan  HOME atau  EXIT.

9.2

Opsi tentang Internet

Beberapa ekstra tersedia untuk Internet.

Untuk membuka ekstra...

- 1 - Saat situs web dibuka, tekan **+** OPTIONS.
- 2 - Pilih salah satu item dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan **<** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Masukkan Alamat

Untuk memasukkan alamat Internet baru.

Tampilkan Favorit

Untuk menampilkan halaman yang Anda tandai sebagai favorit.

Muat Ulang Halaman

Untuk memuat halaman Internet lagi.

Perbesar/Perkecil Halaman

Gunakan bilah geser untuk mengatur persentase zoom.

Info Keamanan

Untuk melihat tingkat keamanan halaman saat ini.

Tandai sebagai Favorit

Untuk menandai halaman saat ini sebagai favorit.

Terjemahan

Untuk memilih terjemahan, jika ada.

Menu TV



Tentang Menu TV

Jika TV tidak dapat tersambung dengan Internet, Anda dapat menggunakan **Menu TV** sebagai menu Awal Anda.

Di Menu TV, Anda akan menemukan setiap fungsi TV.

Membuka Menu TV

Untuk membuka menu TV dan membuka item...

- 1 - Tekan  untuk membuka Menu TV.
- 2 - Pilih item dan tekan **OK** untuk membuka atau memulainya.
- 3 - Tekan  **BACK** untuk menutup menu TV tanpa memulai apa pun.



Sumber

11.1

Beralih ke perangkat


Dari daftar Sumber, Anda dapat beralih ke setiap perangkat yang tersambung. Anda dapat beralih ke tuner untuk menonton TV, membuka konten Flash Drive USB yang tersambung atau melihat rekaman yang Anda buat di Hard Drive USB yang tersambung. Anda dapat beralih ke perangkat Anda yang tersambung untuk menonton programnya, penerima digital atau pemutar Disk Blu-ray.

Untuk beralih ke perangkat yang tersambung...

- 1 - Tekan  **SOURCES** untuk membuka menu Sumber.
- 2 - Pilih salah satu item di daftar sumber dan tekan **OK**. TV akan menampilkan program atau konten perangkat.
- 3 - Tekan  **SOURCES** lagi untuk menutup menu.

Putar Sekali-Sentuh

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


Untuk menyalakan pemutar disk dan TV dari kondisi siaga dan segera mulai memutar disk, tekan  (putar) pada remote control TV. Perangkat harus disambungkan dengan kabel HDMI dan TV serta perangkat harus dilengkapi HDMI CEC yang diaktifkan.

11.2

Opsi untuk Input TV

Beberapa perangkat input TV menawarkan pengaturan tertentu.

Untuk mengatur opsi untuk input TV tertentu...

- 1 - Tekan  **SOURCES**.
- 2 - Pilih input TV di daftar dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan **+ OPTIONS**. Anda dapat mengatur opsi untuk input TV yang dipilih di sini.
- 4 - Tekan **+ OPTIONS** lagi untuk menutup menu Opsi.

Opsi yang memungkinkan...

Kontrol

Dengan opsi ini, Anda dapat mengoperasikan perangkat yang tersambung dengan remote control TV. Perangkat harus disambungkan dengan kabel HDMI dan TV serta perangkat harus dilengkapi HDMI CEC yang diaktifkan.

Info Perangkat

Buka opsi ini untuk melihat informasi tentang perangkat yang tersambung.

11.3

Nama dan Jenis Perangkat



Saat Anda menyambungkan perangkat baru ke TV dan TV mendeteksi perangkat, Anda dapat menetapkan ikon yang sesuai dengan jenis perangkat. Jika Anda menyambungkan perangkat dengan kabel HDMI dan HDMI CEC, TV mendeteksi jenis perangkat secara otomatis dan perangkat diberi ikon yang sesuai.

Jenis perangkat menentukan gaya gambar dan suara, nilai resolusi, pengaturan tertentu atau posisi dalam menu Sumber. Anda tidak perlu khawatir tentang pengaturan yang ideal.

Mengubah Nama atau Mengubah Jenis

Anda dapat selalu mengubah nama atau mengubah jenis perangkat yang tersambung. Cari ikon **+** di sebelah kanan nama perangkat di menu Sumber. Beberapa sumber input TV tidak mengizinkan perubahan nama.


Untuk mengubah jenis perangkat...

- 1 - Pilih perangkat di menu Sumber.
- 2 - Tekan **+ OPTIONS**.
- 3 - Tekan  **BACK** untuk menyembunyikan keyboard pada layar.
- 4 - Tekan  (turun) untuk menemukan semua jenis perangkat yang tersedia. Pilih jenis yang Anda inginkan dan tekan **OK**.

5 - Jika Anda ingin mereset jenis perangkat ke jenis konektor aslinya, pilih **Reset** dan tekan **OK**.

6 - Pilih **Tutup** dan tekan **OK** untuk menutup menu ini.


Untuk mengubah nama perangkat...

- 1 - Pilih perangkat di menu Sumber.
- 2 - Tekan **+ OPTIONS**.
- 3 - Tekan  **BACK** untuk menyembunyikan keyboard pada layar.
- 4 - Gunakan keyboard di bagian belakang remote control untuk menghapus nama yang sedang digunakan dan masukkan nama baru.
- 5 - Jika Anda ingin mereset nama perangkat ke nama konektor aslinya, pilih **Reset** dan tekan **OK**.
- 6 - Pilih **Tutup** dan tekan **OK** untuk menutup menu ini.

Komputer

Jika Anda menyambungkan komputer, sebaiknya Anda menamai sambungan tersebut, pada komputer yang tersambung, dengan nama jenis perangkat yang tepat di menu Sumber. Jika Anda kemudian beralih ke **Komputer** dalam menu Sumber, TV diatur ke pengaturan Komputer ideal secara otomatis.

Untuk mengatur TV ke pengaturan ideal...

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



Pengaturan

12.1

Pengaturan Sering

Pengaturan yang paling sering digunakan terkumpul di menu **Pengaturan Sering**.

Untuk membuka menu...

- 1 - Tekan .
- 2 - Pilih pengaturan yang ingin Anda sesuaikan dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan  **BACK**, jika Anda tidak ingin mengubah apa pun.



12.2

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 penyalan 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
- **Permainan** - Ideal untuk permainan
- **ISF Siang** - Untuk Kalibrasi ISF
- **ISF Malam** - Untuk Kalibrasi ISF

Gaya untuk konten HDR adalah...

- HDR Pribadi
- HDR Tajam
- HDR Alami
- HDR Standar
- HDR Film
- HDR Foto
- ISF Siang
- ISF Malam
- HDR Permainan

Menyesuaikan Gaya

Setiap gambar yang Anda sesuaikan, seperti Warna atau Kontras, akan disimpan di dalam **Gaya Gambar** yang saat ini dipilih. Ini memungkinkan Anda menyesuaikan setiap gaya.



Hanya gaya **Pribadi** yang dapat menyimpan pengaturannya untuk setiap sumber yang tersambung dalam menu Sumber.

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 sumber 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 - Pilih **Kmbkn 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 > Rumah**.
- 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.

Kecerahan

Dengan **Kecerahan**, Anda dapat mengatur tingkat kecerahan sinyal gambar.

Untuk menyesuaikan ketajaman...

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

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

3 - Pilih **Kecerahan** dan tekan ➤ (kanan).

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

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

Pengaturan Gambar Lanjutan

Komputer

Jika Anda menyambungkan komputer, sebaiknya Anda menamai sambungan tersebut, pada komputer yang tersambung, dengan nama jenis perangkat yang tepat di menu **Sumber**. Jika Anda kemudian beralih ke **Komputer** dalam menu **Sumber**, TV diatur ke pengaturan **Komputer** ideal secara otomatis.

Untuk mengatur TV ke pengaturan ideal...

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

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

3 - Pilih **Lanjutan** > **Komputer**.

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

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

Pengaturan Warna

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**.

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**.

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**.
- 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 Kontrol Warna

Kontrol Warna ISF

Dengan **Kontrol Warna ISF**, ahli ISF dapat mengalibrasi reproduksi warna TV. Kontrol Warna adalah pengaturan bagi ahli ISF.

Maksimalkan tampilan TV Anda dengan **Kalibrasi ISF®**. Mintalah ahli kalibrasi ISF untuk datang ke rumah dan mengatur TV ke pengaturan gambar paling optimal. Selain itu, ahli dapat mengatur Kalibrasi ISF untuk Ambient Light.

Minta dealer Anda untuk melakukan Kalibrasi ISF.

Manfaat kalibrasi adalah...

- gambar yang lebih jernih dan tajam
- detail yang lebih baik di bagian terang dan gelap
- hitam yang lebih dalam dan lebih pekat
- kemurnian dan kualitas warna lebih baik
- pengurangan konsumsi energi

Ahli Kalibrasi ISF menyimpan dan mengunci pengaturan ISF sebagai 2 gaya gambar.

Jika Kalibrasi ISF selesai, tekan ⚙️ dan pilih **Gaya Gambar** dan pilih **ISF Siang** atau **ISF Malam**. Pilih **ISF Siang** untuk menonton TV selama kondisi cahaya terang atau pilih **ISF Malam** saat gelap.

Rona

Untuk menyesuaikan nilai **Rona**...

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

Saturasi

Untuk menyesuaikan nilai **Saturasi**...

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

Atur Ulang Semua

Dengan **Atur Ulang Semua**, Anda dapat mengatur ulang semua nilai ke default.

Untuk mengatur ulang semua nilai di menu **Kontrol Warna**...

- 1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan ▶ (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Warna > Kontrol warna**.
- 4 - Pilih **Atur Ulang Semua**.
- 5 - Tekan ◀ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Mode RGB ISF saja

Mode RGB Saja adalah pengaturan ahli ISF untuk beralih ke warna RGB. Untuk menyesuaikan nilai dalam menu **Mode RGB Saja**, atur **ISF Siang** atau **ISF Malam** terlebih dahulu di menu **Gaya Gambar**.

Untuk menyesuaikan nilai **Mode RGB Saja**...

- 1 - Tekan ⚙️, pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Gambar** dan tekan ▶ (kanan) untuk

masuk ke menu.

3 - Pilih **Lanjutan > Warna > Mode RGB Saja**.

4 - Pilih **Merah, Hijau, Biru**, atau **Tidak aktif** untuk menonaktifkan mode RGB.

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**.

4 - Pilih **Standar, Daya Terbaik, Gambar Terbaik**, atau **Tidak Aktif**.

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

Peningkatan HDR

Dengan **Peningkatan HDR** Anda dapat meningkatkan kecerahan dan kontras gambar. Gambar jadi lebih cerah dan memiliki tingkat kontras lebih tinggi antara bagian yang lebih terang dan lebih gelap. **Peningkatan HDR** menjaga warna tetap kaya dan tersaturasi. Anda dapat mengaktifkan dan menonaktifkan **Peningkatan HDR**.

Jika Anda menyaksikan program HDR - program yang direkam dalam HDR - maka tidak perlu lagi ditingkatkan ke HDR dan pengaturan **Peningkatan HDR** tidak tersedia. TV dapat memutar program HDR dari koneksi HDMI, dari sumber Internet, atau dari perangkat USB yang terhubung.

Untuk mengaktifkan atau menonaktifkan peningkatan HDR...

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

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

3 - Pilih **Lanjutan > Kontras > Peningkatan HDR**.

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

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

Kontras Sempurna

Dengan **Kontras Sempurna**, 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 Sempurna**.

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

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**.

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 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**.






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.
- 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.
- 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.
- 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 > Pengurang Artefak MPEG.

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.
- 4 - Pilih Maksimum, Medium, Minimum atau Tidak aktif.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Membersihkan LCD

Dengan Bersihkan LCD, Anda mengaktifkan ketajaman gambar yang superior, tingkat warna hitam yang lebih baik, kontras tinggi yang bebas gangguan kedipan, gambar senyap, dan sudut tampilan yang lebih besar.

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 > Gambar > Bersihkan LCD.
- 4 - Pilih Aktif 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 - Saat menonton saluran TV, tekan  (jika tersedia di remote control) atau tekan .
 - 2 - Pilih **Format Gambar** > **Isi Layar**, **Disesuaikan dengan Layar** atau **Layar Lebar**.
 - 3 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, 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.
 - **Layar Lebar** – secara otomatis memperbesar layar ke layar lebar.

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 - Saat menonton saluran TV, tekan  (jika tersedia di remote control) atau tekan .
 - 2 - Pilih **Lanjutan** dan tekan **OK**.
 - 3 - Gunakan **Geser**, **Zoom**, **Regangkan** atau **Asli** untuk menyesuaikan gambar.
 - 4 - Atau, pilih **Pengaturan Terakhir** dan tekan **OK** untuk beralih ke format yang Anda simpan sebelumnya.
 - 5 - Atau 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 **Pengaturan Gambar Cepat**.
- 4 - Pilih **Mulai**. Gunakan tombol navigasi untuk memilih pilihan Anda.
- 5 - Terakhir, pilih **Selesai**.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.




12.3

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 masing-masing sumber 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 - Pilih **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 .
- 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 .
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 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**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Volume Subwoofer

Jika Anda menyambungkan subwoofer Bluetooth nirkabel, Anda dapat sedikit meningkatkan atau menurunkan volume subwoofer.




Untuk menyesuaikan volume sedikit...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Suara** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Volume Subwoofer**.
- 4 - Tekan  (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**.
- 4 - Pilih **Stereo** atau **Incredible Surround**.
- 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 **Suara** dan tekan ➤ (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Penempatan TV**.
- 4 - Pilih **Di dudukan TV** atau **Di Dinding**.
- 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 **Clear Sound**, 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** > **Clear Sound**.
- 4 - Pilih **Aktif** atau **Tidak aktif**.
- 5 - Tekan ⬅ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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**.
- 4 - Pilih **Multisaluran** atau **Stereo**.
- 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**.
- 4 - Jika perbedaan volumenya besar, pilih **Lainnya**. Jika perbedaan volumenya kecil, pilih **Kurangi**.
- 5 - Tekan ⬅ (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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

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**.
- 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**.
- 4 - Gunakan bilah geser untuk mengatur offset suara.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.






Speaker

Memilih Speaker Anda

Di menu ini, Anda dapat mengaktifkan atau menonaktifkan speaker TV. Jika Anda menyambungkan Sistem Home Theater atau speaker Bluetooth nirkabel, Anda dapat memilih perangkat mana yang memutar suara TV. Semua sistem loudspeaker yang tersedia ditampilkan di daftar ini.

Jika Anda menggunakan sambungan HDMI CEC untuk perangkat audio (seperti Sistem Home Theater), Anda dapat memilih P'aktifan oto. EasyLink. TV akan mengaktifkan perangkat audio, menyalurkan suara TV ke perangkat dan menonaktifkan speaker TV.

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** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 5 - Pilih **Aktif, Nonaktif, atau P'aktifan oto. EasyLink**.
- 6 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

12.4

Pengaturan Ambilight

Gaya Ambilight






Untuk informasi selengkapnya, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **Ambilight style**.

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**.
- 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**.
- 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**.
- 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 Mati**.
- 4 - Pilih **Pudar Hgg Mati** atau **Penonaktifan Cepat**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.


Penyetelan ISF

Ketika ahli ISF mengkalibrasi TV, warna Ambilight statis dapat dikalibrasi. Anda dapat memilih warna yang ingin Anda kalibrasi. Saat Kalibrasi ISF selesai, Anda dapat memilih warna ISF statis.


Untuk memilih warna statis ISF...

Tekan  (Ambilight) dan pilih **ISF** dan tekan **OK**.

Untuk menyesuaikan penyetelan ISF...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Penyetelan ISF**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk mengatur ulang penyetelan ISF...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Reset Pengaturan ISF**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Ambilight + Hue

Mengonfigurasi


Langkah 1 - Jaringan

Pada langkah pertama ini, Anda akan menyiapkan TV untuk menemukan **Hue Bridge Philips**. TV dan Hue Bridge Philips harus menggunakan jaringan yang sama.

Mengonfigurasi...

- 1 - Sambungkan Hue Bridge Philips ke steker daya.
- 2 - Sambungkan Hue Bridge Philips ke router yang sama, yang Anda gunakan untuk TV — gunakan kabel Ethernet untuk menyambungkan.
- 3 - Nyalakan bola lampu Hue.

Untuk memulai konfigurasi...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Ambilight > Ambilight+hue**.
- 3 - Pilih **Konfigurasi**.
- 4 - Pilih **Mulai** dan tekan **OK**. TV akan mencari Hue Bridge Philips. Jika TV belum disambungkan ke jaringan Anda, TV akan mulai mengonfigurasi jaringan terlebih dahulu. Jika Hue Bridge Philips muncul di daftar...

lanjutkan ke Langkah 2 - Hue Bridge.

Untuk info selengkapnya tentang menyambungkan TV ke jaringan rumah, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **Jaringan**, **nirkabel**.

Langkah 2 - Hue Bridge

Pada langkah berikutnya, Anda akan menyambungkan TV dengan **Hue Bridge Philips**. TV hanya dapat disambungkan ke satu Hue Bridge.

Untuk menyambungkan Hue Bridge...

- 1 - Dengan TV yang tersambung ke jaringan home Anda, TV akan menampilkan Hue Bridge yang tersedia. Jika TV belum menemukan Hue Bridge, Anda dapat memilih **Pindai Kembali** dan tekan **OK**. Jika TV hanya menemukan Hue Bridge yang Anda miliki, pilih nama Hue Bridge dan tekan **OK**. Jika Anda memiliki lebih dari satu Hue Bridge yang tersedia, pilih Hue Bridge yang ingin Anda gunakan dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Mulai** dan tekan **OK**.
- 3 - Sekarang, masuk ke **Hue Bridge Philips** dan tekan tombol tautan di tengah perangkat. Tindakan ini akan menautkan Hue Bridge dengan TV. Lakukan hal ini dalam 30 detik. TV akan mengonfirmasi apakah Hue Bridge sekarang tertaut ke TV atau tidak.
- 4 - Pilih **OK** dan tekan **OK**.

Setelah Hue Bridge Philips tersambung ke TV, masuk ke halaman **Bola Lampu Hue**.

Langkah 3 - Bola Lampu Hue

Pada langkah berikutnya, Anda akan memilih **Bola Lampu Hue Philips** yang harus mengikuti Ambilight. Anda dapat memilih maksimum 9 bola lampu Hue Philips untuk Ambilight+hue.

Untuk memilih bola lampu Ambilight+hue...

- 1 - Pada daftar, tandai bola lampu yang harus mengikuti Ambilight. Untuk menandai bola lampu, pilih nama bola lampu dan tekan **OK**. Saat Anda menandai bola lampu, bola lampu akan berkedip sekali.
- 2 - Jika selesai, pilih **OK** dan tekan **OK**.

Langkah 4 - Mengonfigurasi Bola Lampu




Pada langkah berikut ini, Anda akan menandai masing-masing **Bola Lampu Hue Philips**.

Untuk mengonfigurasi masing-masing bola lampu Hue...

- 1 - Pilih bola lampu yang akan dikonfigurasi dan tekan **OK**. Bola lampu yang Anda pilih berkedip.
- 2 - Pilih **Mulai** dan tekan **OK**.
- 3 - Pertama-tama tunjukkan di mana Anda meletakkan bola lampu secara proporsional terhadap TV. Pengaturan **Sudut** yang tepat mengirimkan warna Ambilight yang tepat ke bola lampu. Pilih bilah geser untuk menyesuaikan posisi.
- 4 - Kedua, tunjukkan **Jarak** antara bola lampu dan TV. Semakin jauh jaraknya dari TV, semakin lemah warna Ambilight. Pilih bilah geser untuk menyesuaikan jarak.
- 5 - Terakhir, atur **Kecerahan** bola lampu. Pilih bilah geser untuk menyesuaikan kecerahan.
- 6 - Untuk berhenti mengonfigurasi bola lampu ini, pilih **OK** dan tekan **OK**.
- 7 - Pada menu **Konfigurasi Ambilight+hue**, Anda dapat melakukan hal yang sama untuk tiap bola lampu.
- 8 - Jika semua bola lampu Ambilight+hue telah dikonfigurasi, tekan **Selesai** dan tekan **OK**. Ambilight+hue siap digunakan.

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**.
- 4 - Pilih **Tidak aktif** atau **Aktif**.
- 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**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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 **Ambilight+hue > Light+hue ruang santai**.
- 4 - Pilih **Tidak aktif**.
- 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**.
- 4 - 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 > Atur Ulang Konfigurasi**. Konfigurasinya diatur ulang.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu

12.5

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.




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**. Layar akan dinonaktifkan.
- 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**.
- 4 - Tekan panah  (naik) atau  (turun) untuk menyesuaikan nilai. Nilai **0** menonaktifkan mati otomatis.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

12.6

Pengaturan Umum

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**.
- 4 - Pilih **Mulai**, lalu ikuti petunjuk di layar.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Untuk informasi selengkapnya tentang cara menginstal Hard Drive USB, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci** dan cari **Hard Drive USB**, **penginstalan** atau **Penginstalan, Hard Drive USB**.

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 Keyb. USB** untuk memulai penyiapan keyboard.

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



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**.
- 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 - Ubah pengaturan sesuai keinginan Anda.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

EasyLink

EasyLink

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**.

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 **HDMI Ultra HD**.
- 4 - Pilih **UHD 4:4:4/4:2:2**, **UHD 4:2:0**, atau **UHD Mati**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Jika gambar dan suara perangkat yang tersambung ke **HDMI 1** atau **HDMI 2** terdistorsi, sambungkan perangkat ke **HDMI 3** atau **HDMI 4** di TV ini.

Untuk informasi selengkapnya, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci** dan cari **Masalah, HDMI** atau **Masalah, Koneksi HDMI**.

Pengaturan Lanjutan

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 Umum** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Panduan TV > Dari Internet**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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 **Pengaturan Umum** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Logo Saluran** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 4 - Pilih **Tidak aktif**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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 **Lanjutan > HbbTV**.
- 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**, pilih **Preferensi > HbbTV pada Saluran ini**.
- 3 - Pilih **Tidak aktif**.

Pengaturan Pabrik

Anda bisa mengatur TV kembali ke pengaturan asalnya (pengaturan pabrik).


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

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.

12.7

Jam, Wilayah dan Bahasa

Bahasa Menu

Untuk mengubah bahasa menu dan pesan TV...

- 1 - Tekan , pilih Semua Pengaturan dan tekan OK.
- 2 - Pilih Wilayah dan Bahasa dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Bahasa > Bahasa Menu.
- 4 - Pilih bahasa yang Anda perlukan dan tekan OK.
- 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 Wilayah dan Bahasa dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Bahasa > Audio Primer atau Audio Sekunder.
- 4 - Pilih bahasa yang Anda perlukan.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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 Wilayah dan Bahasa dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih Bahasa > Terjemahan Primer atau Terjemahan Sekunder.
- 4 - Pilih bahasa yang Anda perlukan.
- 5 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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.

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 Halaman teks di 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 **▲** (naik) 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 **Wilayah dan Bahasa** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Bahasa > Teks Primer** atau **Teks Sekunder**.
- 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

Pengaturan standar untuk jam TV adalah **Otomatis**. Informasi waktu berasal dari informasi UTC - Waktu Universal Terkoordinasi yang disiarkan.

Jika jamnya tidak tepat, Anda dapat mengatur jam TV ke **Tergantung Negara**. Untuk beberapa negara, Anda dapat memilih zona waktu tertentu atau mengatur offset waktu. Di beberapa negara, untuk beberapa operator jaringan, pengaturan jam disembunyikan untuk menghindari kesalahan pengaturan jam.

Untuk menetapkan jam TV...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Wilayah dan Bahasa** dan pilih **Jam > Mode Jam Otomatis**.
- 3 - Pilih **Otomatis** atau **Tergantung Negara**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) untuk kembali satu langkah.


Manual

Jika tidak ada pengaturan otomatis yang menampilkan waktu secara tepat, Anda dapat mengatur waktu secara manual.

Namun, jika Anda menjadwalkan rekaman dari Panduan TV, kami rekomendasikan untuk tidak mengubah waktu dan tanggal secara manual. Di beberapa negara, untuk beberapa operator jaringan, pengaturan jam disembunyikan untuk menghindari

kesalahan pengaturan jam.


Untuk mengatur jam TV secara manual (jika tersedia)...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Wilayah dan Bahasa** dan pilih **Jam > Mode Jam Otomatis** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Manual** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan **◀** (kiri) dan pilih **Tanggal** atau **Waktu**.
- 5 - Tekan **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 6 - Tekan **◀** (kiri) untuk kembali satu langkah.

Zona Waktu

Untuk beberapa negara, Anda bisa memilih zona waktu khusus untuk mengatur jam TV secara tepat.


Untuk mengatur zona waktu (jika tersedia)...

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Wilayah dan Bahasa** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Jam > Zona Waktu**.
- 4 - Sesuai dengan negara Anda, Anda dapat memilih zona waktu atau offset waktu untuk mengoreksi jam TV.
- 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 **Wilayah dan Bahasa** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Jam > Pengatur Waktu Tidur**.
- 4 - 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.
- 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 **Wilayah dan Bahasa** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.

- 3 - Pilih **Keyboard Remote Control**.
- 4 - Pilih **Azerty** atau **Qwerty**.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

12.8

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

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

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

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**.
- 4 - Tekan panah **▲** (naik) atau **▼** (turun) untuk menyesuaikan nilai.
- 5 - Tekan **◀** (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

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**.
- 4 - Pilih **Aktif**.

5 – 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**.
- 4 – Pilih **Keterangan** atau **Terjemahan**.
- 5 – Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

12.9

Penguncian Anak

Peringkat Orang Tua

Untuk mengatur usia minimal untuk menonton program berperingkat...

- 1 – Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 – Pilih **Penguncian Anak** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 – Pilih **Peringkat Orang Tua**, dan pilih salah satu usia di daftar ini.
- 4 – Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.



Kunci Aplikasi

Untuk informasi selengkapnya, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **Kunci Aplikasi**.

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 **Penguncian Anak** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 – Pilih **Tetapkan Kode** atau **Ubah Kode**.
- 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 **Penguncian Anak** dan tekan  (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 – Pilih **Ubah Kode**.
- 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.

Video, Foto dan Musik





13.1

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 muncul otomatis...

- 1 - Tekan  SOURCES, pilih  USB dan tekan OK.
- 2 - Pilih  Perangkat USB dan tekan  (kanan) menelusuri file di struktur folder yang sudah Anda tata di drive.
- 3 - Untuk berhenti memutar video, foto dan musik, tekan  EXIT.

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.

13.2

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. 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.

TV ini tidak mendukung terjemahan pada streaming video dari komputer atau NAS.

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

Untuk menelusuri dan memutar file di komputer...

- 1 - Tekan  SOURCES, pilih  Jaringan dan tekan OK.






- 2 - Pilih  Perangkat SimplyShare dan tekan  (kanan) untuk memilih perangkat yang Anda perlukan.
- 3 - Anda bisa menelusuri dan memutar file.
- 4 - Untuk berhenti memutar video, foto dan musik, tekan  EXIT.

13.3

Dari Layanan Penyimpanan Awan

Anda bisa melihat foto atau memutar musik dan video yang Anda unggah di layanan penyimpanan awan online*.

Dengan aplikasi  Cloud Explorer Anda bisa menyambung ke Layanan Hosting Awan. Anda bisa menggunakan detail login dan kata sandi Anda untuk menyambung.





- 1 - Tekan  HOME.
- 2 - Gulir ke bawah dan pilih  Aplikasi >  Cloud Explorer dan tekan OK.
- 3 - Pilih layanan hosting yang Anda perlukan.
- 4 - Buat sambungan dan sign in ke layanan hosting dengan detail login dan kata sandi Anda.
- 5 - Pilih foto atau video yang ingin Anda putar dan tekan OK.
- 6 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  BACK untuk menutup menu.

* Layanan penyimpanan seperti Dropbox™.






13.4

Menu Favorit, Paling Populer, Terakhir Diputar





Melihat file favorit

- 1 - Tekan  SOURCES, pilih  USB dan tekan OK.
- 2 - Pilih  Perangkat USB dan pilih  Favorit.
- 3 - Anda dapat melihat semua file favorit di daftar.

Melihat file paling populer

- 1 - Tekan  SOURCES, pilih  USB dan tekan OK.
- 2 - Pilih  Perangkat USB dan pilih  Paling populer.
- 3 - Tekan OK untuk melihat file di daftar atau tekan  OPTIONS untuk menghapus daftar paling populer.

Melihat file yang terakhir diputar

- 1 - Tekan  SOURCES, pilih  USB dan tekan OK.
- 2 - Pilih  Perangkat USB dan pilih  Terakhir diputar.

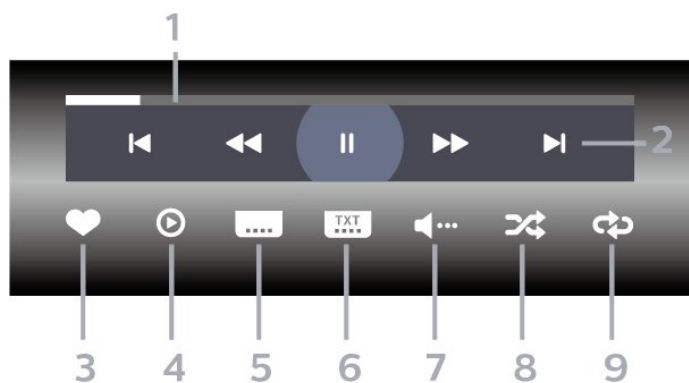
3 - Tekan OK untuk melihat file di daftar atau tekan **+ OPTIONS** untuk menghapus daftar yang terakhir diputar.

13.5

Memutar Video Anda

Bilah Kontrol

Untuk menampilkan atau menyembunyikan bilah kontrol saat video diputar, tekan **i INFO***.



1 - Panel kemajuan

2 - Bilah kontrol pemutaran

- **⏮**: Lompat ke video sebelumnya di folder
- **⏭**: Lompat ke video berikutnya di folder
- **⏮**: Putar mundur
- **⏭**: Maju cepat
- **⏸**: Jeda pemutaran

3 - Tandai sebagai favorit

4 - Putar semua video

5 - Terjemahan: beralih ke Terjemahan aktif, Tidak aktif, atau Aktif Saat Diam.

6 - Bahasa terjemahan: pilih Bahasa Terjemahan

7 - Bahasa audio: pilih bahasa audio

8 - Acak: memutar file Anda secara acak

9 - Ulangi: memutar semua video di folder ini satu kali atau terus-menerus

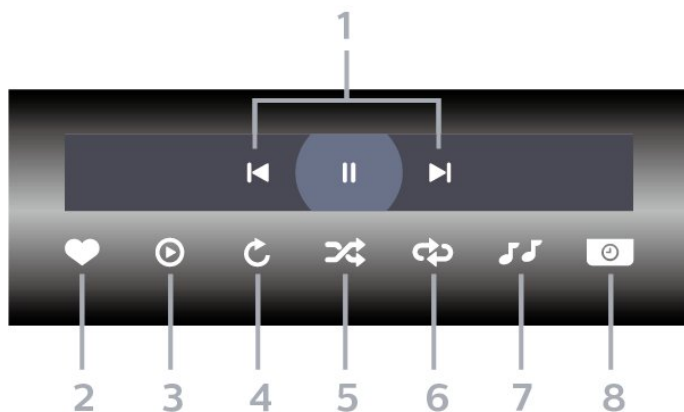
* Jika tombol **i INFO** tersedia di remote control Anda

13.6

Melihat Foto Anda

Bilah Kontrol

Untuk menampilkan atau menyembunyikan bilah kontrol saat tayangan slide diputar, tekan **i INFO***.



1 - Bilah kontrol pemutaran

- **⏮**: Lompat ke foto sebelumnya di folder
- **⏭**: Lompat ke foto berikutnya di folder
- **⏸**: Jeda pemutaran tayangan slide

2 - Tandai sebagai favorit

3 - Mulai tayangan slide

4 - Putar foto

5 - Acak: memutar file Anda secara acak

6 - Ulangi: memutar semua foto di folder ini satu kali atau terus-menerus

7 - Menghentikan pemutaran musik di latar belakang

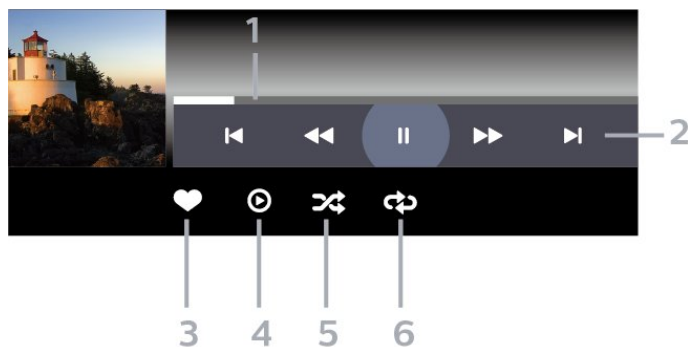
8 - Mengatur kecepatan tayangan slide

* Jika tombol **i INFO** tersedia di remote control Anda

13.7

Memutar Musik Anda

Bilah Kontrol



1 - Panel kemajuan

2 - Bilah kontrol pemutaran

- **⏮**: Lompat ke musik sebelumnya di folder
- **⏭**: Lompat ke musik berikutnya di folder
- **⏮**: Putar mundur
- **⏭**: Maju cepat
- **⏸**: Jeda pemutaran

3 - Tandai sebagai favorit

4 - Putar semua musik

5 - Acak: memutar file Anda secara acak

6 - Ulangi: memutar semua musik di folder ini satu kali atau terus-menerus

Panduan TV

14.1

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.

14.2

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 Umum** dan tekan **➤** (kanan) untuk masuk ke menu.
- 3 - Pilih **Lanjutan > Panduan TV > Dari Internet** dan tekan **OK**.
- 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.

14.3

Menggunakan Panduan TV

Membuka Panduan TV

Untuk membuka Panduan TV, tekan  **TV GUIDE**. Panduan TV menunjukkan saluran dari tuner yang dipilih.

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 dalam TV.

Mencari Program

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

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


Melihat detail program

Untuk memunculkan detail program yang dipilih...

- 1 - Tekan **+** **OPTIONS**, dan pilih **Preferensi**.
- 2 - Pilih **Info saluran** dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan **←** **BACK** untuk menutupnya.


Ubah Hari

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





- 1 - Tekan  **PANDUAN TV**.
- 2 - Pilih **Sekarang** dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih hari yang Anda perlukan.

Mengatur Peningkat





Anda dapat menetapkan peningkat untuk sebuah program. Sebuah pesan akan mengingatkan Anda di awal program. Anda dapat beralih ke saluran ini dengan segera.

Dalam Panduan TV, program dengan peningkat ditandai dengan sebuah  (jam).

Untuk mengatur pengingat...

- 1 - Tekan  PANDUAN TV dan pilih program yang akan datang.
- 2 - Tekan  OPTIONS.
- 3 - Pilih Atur Pengingat dan tekan .
- 4 - Tekan  BACK untuk menutup menu.







Untuk menghapus pengingat...

- 1 - Tekan  PANDUAN TV dan pilih program dengan pengingat.
- 2 - Tekan  OPTIONS.
- 3 - Pilih Hapus p'ingat dan tekan .
- 4 - Tekan  BACK untuk menutup menu.

Cari menurut Genre


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

Untuk mencari program berdasarkan genre...




- 1 - Tekan  PANDUAN TV.
 - 2 - Gunakan tombol navigasi untuk memilih  di tengah, lalu tekan .
 - 3 - Pilih Cari menurut genre dan tekan .
 - 4 - Pilih bahasa yang Anda inginkan dan tekan .
- Daftar dengan program yang ditemukan akan ditampilkan.
- 5 - Tekan  BACK untuk menutup menu.

Mengatur Rekaman

Anda dapat mengatur rekaman dalam Panduan TV*.

Dalam Panduan TV, program yang akan direkam ditandai dengan .

Untuk merekam program...

- 1 - Tekan  PANDUAN TV dan pilih program yang akan datang atau sedang berlangsung.
- 2 - Tekan  OPTIONS, pilih Rekam.
- 3 - Tekan  BACK untuk menutup menu.

* Lihat bab Menjeda TV dan Perekaman untuk informasi selengkapnya.

Perekaman dan Menjeda TV

15.1

Merekam

Apa yang Anda Perlukan

Anda dapat merekam siaran TV digital dan menontonnya nanti.

Untuk merekam program TV Anda perlu...

- Hard Drive USB yang tersambung yang diformat di TV ini
- saluran TV digital yang terinstal pada TV ini
- menerima informasi saluran untuk Panduan TV pada layar
- pengaturan jam TV yang andal. Jika Anda mengatur ulang jam TV secara manual, perekaman bisa gagal.

Anda tidak dapat merekam ketika Anda menggunakan Jeda TV.

Untuk mematuhi undang-undang hak cipta, beberapa penyedia layanan DVB dapat menerapkan pembatasan yang berbeda dalam hal teknologi DRM (Digital Right Management). Dalam hal siaran saluran yang dilindungi, perekaman, validitas rekaman, atau jumlah tayangan dapat dibatasi. Merekam dapat sepenuhnya dilarang. Jika mencoba merekam siaran yang dilindungi atau memutar rekaman yang kedaluwarsa, sebuah pesan kesalahan dapat muncul.

Merekam Program

Merekam Sekarang

Untuk merekam program yang Anda tonton, tekan **●** (Rekam) di remote control. Perekaman akan segera dimulai.

Untuk menghentikan perekaman, tekan **■** (Berhenti).

Ketika data Panduan TV tersedia, program yang Anda tonton akan disimpan dari saat Anda menekan tombol perekaman sampai program berakhir. Jika tidak ada data Panduan TV yang tersedia, perekaman hanya akan berlangsung selama 30 menit. Anda dapat menyesuaikan waktu akhir perekaman di daftar Perekaman.

Menjadwalkan Perekaman

Anda dapat menjadwalkan perekaman program berikutnya untuk hari ini atau beberapa hari dari hari ini (maksimum 8 hari lagi). TV akan menggunakan data dari Panduan TV untuk memulai dan mengakhiri perekaman.

Untuk merekam program...

- 1 - Tekan **≡** **PANDUAN TV**.
- 2 - Gunakan tombol navigasi untuk memilih **Sekarang**, dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Sekarang**, **Nanti**, **Besok** atau hari yang Anda butuhkan, lalu tekan **OK** atau **← BACK** untuk menutup menu.
- 4 - Pilih program yang ingin Anda rekam, tekan **+** **OPTIONS**, pilih **● Rekam**, dan tekan **OK**. Program dijadwalkan untuk direkam. Peringatan akan menunjukkan secara otomatis saat terdapat jadwal yang bertabrakan. Jika Anda berencana untuk merekam program saat Anda tidak ada di depan TV, jangan lupa untuk membiarkan TV dalam keadaan siaga dan Hard Drive USB diaktifkan.
- 5 - Tekan **← BACK** untuk menutup menu.

Konflik Perekaman

Ketika dua perekaman yang terjadwal bertabrakan waktunya, terjadi konflik rekaman. Untuk mengatasi konflik perekaman, Anda dapat menyesuaikan waktu mulai dan berakhir dari salah satu atau kedua rekaman terjadwal.

Untuk menyesuaikan waktu mulai dan akhir dari suatu perekaman terjadwal...





- 1 - Tekan **≡** **SOURCES**, lalu pilih **● Rekaman**.
- 2 - Di bagian atas layar, pilih **⌚ Terjadwal** dan tekan **OK**.
- 3 - Di daftar perekaman terjadwal dan pengingat, pilih tab **Rekaman** dan tekan **OK** untuk menampilkan perekaman terjadwal saja.
- 4 - Pilih perekaman terjadwal yang bertabrakan dengan perekaman terjadwal lain dan tekan **+** **OPTIONS**.
- 5 - Pilih **Ubah Waktu**, lalu tekan **OK**.
- 6 - Pilih waktu mulai dan akhir dan ubah waktu dengan tombol **▲** (naik) atau **▼** (turun). Pilih **Terapkan** dan tekan **OK**.
- 7 - Tekan **← BACK** untuk menutup menu.

Margin Akhir Otomatis

Anda dapat mengatur margin waktu yang TV akan tambahkan secara otomatis di akhir setiap rekaman terjadwal.

Untuk mengatur margin waktu akhir otomatis...







- 1 - Tekan **≡** **SOURCES**, lalu pilih **● Rekaman**.

- 2 - Gunakan tombol navigasi untuk memilih  di sudut kanan atas dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Margin Akhir Otomatis** dan tekan **OK**.
- 4 - Tekan  (naik) atau  (turun) dan tekan **OK** untuk mengatur margin waktu yang ditambahkan ke rekaman secara otomatis. Anda dapat menambahkan hingga 45 menit untuk rekaman.
- 5 - Tekan  **BACK** untuk menutup menu.

Perekaman Manual

Anda dapat menjadwalkan perekaman yang tidak ditautkan dengan program TV. Anda mengatur jenis tuner, saluran dan waktu mulai dan akhir sendiri.









Untuk menjadwalkan perekaman secara manual...

- 1 - Tekan  **SOURCES**, lalu pilih  **Rekaman**.
- 2 - Di bagian atas layar, pilih  **Terjadwal**.
- 3 - Gunakan tombol navigasi untuk memilih  di sudut kanan atas, lalu tekan **OK**.
- 4 - Pilih **Jadwal** dan tekan **OK**.
- 5 - Pilih tuner dari tempat Anda ingin merekam dan tekan **OK**.
- 6 - Pilih saluran yang akan direkam dan tekan **OK**.
- 7 - Pilih hari perekaman dan tekan **OK**.
- 8 - Atur waktu mulai dan akhir perekaman. Pilih salah satu tombol dan gunakan tombol  (naik) atau  (turun) untuk mengatur jam dan menit.
- 9 - Pilih **Jadwalkan** dan tekan **OK** untuk menjadwalkan perekaman manual.

Rekaman akan muncul dalam daftar perekaman terjadwal dan pengingat.




Menonton Rekaman

Untuk menonton rekaman

- 1 - Tekan  **SOURCES**, lalu pilih  **Rekaman**.
- 2 - Di daftar rekaman, pilih rekaman yang Anda perlukan dan tekan **OK** untuk mulai menonton.
- 3 - Anda dapat menggunakan tombol  (jeda),  (putar),  (mundur),  (maju cepat) atau  (berhenti).
- 4 - Untuk beralih kembali untuk menonton TV, tekan  **EXIT**.

Menghapus atau mengubah nama Rekaman

Untuk mengubah nama atau menghapus rekaman

- 1 - Tekan  **SOURCES**, lalu pilih  **Rekaman**.
- 2 - Di daftar rekaman, pilih rekaman yang Anda perlukan dan tekan  **INFO** / **+ OPTIONS**.
- 3 - Anda dapat memilih **Ubh nama** untuk mengubah nama rekaman atau pilih **Hapus** untuk menghapus

rekaman ini.

- 4 - Untuk beralih kembali untuk menonton TV, tekan  **EXIT**.

15.2

Menjeda TV

Apa yang Anda Perlukan

Anda dapat menghentikan sementara siaran TV digital dan melanjutkan menonton nanti.

Untuk menjeda program TV Anda perlu...

- Hard Drive USB yang tersambung yang diformat di TV ini
- saluran TV digital yang terinstal pada TV ini
- menerima informasi saluran untuk Panduan TV pada layar




Dengan Hard drive USB yang tersambung dan terformat, TV terus menyimpan siaran TV yang Anda tonton. Saat beralih ke saluran lain, siaran saluran sebelumnya dihapus. Juga saat Anda mengubah TV ke siaga, siaran terhapus.



Anda tidak dapat menggunakan Jeda TV saat Anda merekam.

Untuk informasi selengkapnya, di **Bantuan**, pilih **Kata Kunci** dan cari **Hard Drive USB**, **penginstalan** atau **penginstalan**, **Hard Drive USB**.


Menjeda Program

Untuk menjeda dan melanjutkan siaran...

- Untuk menjeda siaran, tekan  (Jeda). Panel kemajuan di bawah layar muncul secara singkat.
- Untuk memunculkan panel kemajuan, tekan  (Jeda) kembali.
- Untuk melanjutkan, tekan  (Putar).

Dengan panel kemajuan di layar, tekan  (Mundur) atau tekan  (Maju) untuk memilih dari tempat Anda ingin mulai melihat siaran yang dijeda. Tekan tombol ini berulang kali untuk mengubah kecepatan.

Anda dapat menjeda siaran untuk jangka waktu maksimal 90 menit.



Untuk beralih kembali ke siaran TV langsung, tekan  (Berhenti).


Memutar Ulang


Selama TV menyimpan siaran yang Anda tonton, Anda dapat memutar ulang sebagian besar siaran selama beberapa detik.

Untuk memutar ulang siaran saat ini...

1 - Tekan  (Jeda)

2 - Tekan  (Mundur). Anda dapat menekan  secara berulang kali untuk memilih dari mana Anda ingin mulai melihat siaran yang dijeda. Tekan tombol ini berulang kali untuk mengubah kecepatan. Pada satu titik Anda akan mencapai permulaan penyimpanan siaran atau jangka waktu maksimum.

3 - Tekan  (Putar) untuk melihat siaran kembali.

4 - Tekan  (Berhenti) untuk menonton siaran secara langsung.

Smartphone dan Tablet

16.1

Aplikasi Remote TV Philips

Aplikasi Remote TV Philips yang baru di smartphone atau tablet Anda adalah sahabat baru TV Anda.

Dengan Aplikasi Remote TV, Anda menguasai media di sekitar Anda. Kirim foto, musik, atau video ke layar TV besar Anda atau tonton salah satu saluran TV secara langsung di tablet atau ponsel Anda. Cari yang ingin Anda tonton di Panduan TV dan tonton di ponsel atau TV. Dengan Aplikasi Remote TV, Anda bisa menggunakan ponsel sebagai remote control.

Unduh Aplikasi Remote TV Philips dari app store favorit Anda.

Aplikasi Remote TV Philips tersedia gratis untuk iOS dan Android.

16.2

Google Cast

Apa yang Anda Perlukan

Jika aplikasi di perangkat seluler Anda memiliki Google Cast, Anda bisa memproyeksikan aplikasi Anda di TV ini. Di aplikasi seluler, cari ikon Google Cast. Anda bisa menggunakan perangkat seluler untuk mengontrol apa yang ada di TV. Google Cast bisa digunakan di Android dan iOS.

Perangkat seluler Anda harus disambungkan ke jaringan rumah Wi-Fi yang sama seperti TV.

Aplikasi dengan Google Cast

Aplikasi Google Cast baru selalu tersedia. Anda bisa mencobanya dengan YouTube, Chrome, Netflix, Photowall ... atau Big Web Quiz untuk Chromecast. Lihat juga google.com/cast

Beberapa produk dan fitur Google Play tidak tersedia di semua negara.

Dapatkan informasi selengkapnya di support.google.com/androidtv

Memproyeksikan ke TV Anda . . .

Untuk memproyeksikan aplikasi ke layar TV...

- 1 - Di smartphone atau tablet Anda, buka aplikasi yang mendukung Google Cast.
- 2 - Ketuk ikon Google Cast.
- 3 - Pilih TV yang ingin dijadikan tujuan proyeksi.
- 4 - Tekan putar pada smartphone atau tablet Anda. Apa yang Anda pilih akan mulai diputar di TV.

16.3

AirPlay

Untuk menambahkan fungsi AirPlay ke TV Android, Anda bisa mengunduh dan menginstal salah satu aplikasi Android yang memiliki fungsi tersebut. Anda bisa menemukan beberapa aplikasi ini di Google Play Store.

16.4

MHL

TV ini kompatibel dengan MHL™.

Jika perangkat seluler Anda juga kompatibel dengan MHL, Anda bisa menyambungkan perangkat seluler ke TV dengan kabel MHL. Dengan menyambungkan kabel MHL, Anda bisa menampilkan apa yang ada di perangkat seluler di layar TV. Baterai perangkat seluler Anda juga akan diisi dayanya. Sambungan MHL cocok untuk menonton film atau bermain game dari perangkat seluler Anda di TV dalam waktu yang lebih lama.

Mengisi Daya

Dengan menyambungkan kabel MHL, perangkat Anda akan terisi dayanya saat TV dinyalakan (tidak dalam mode siaga).

Kabel MHL

Anda memerlukan kabel MHL pasif (HDMI ke Micro USB) untuk menyambungkan perangkat seluler ke TV. Anda mungkin memerlukan adaptor ekstra untuk menyambung ke perangkat seluler Anda. Untuk menyambungkan kabel MHL ke TV, gunakan sambungan **HDMI 4 MHL**.



MHL, Mobile High-Definition Link dan Logo MHL adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari MHL, LLC.

Permainan

17.1

Apa yang Anda Perlukan

Di TV ini, Anda dapat bermain permainan...

- dari Galeri Aplikasi di menu Awal
- dari Google Play Store di menu Awal
- dari Konsol Permainan yang tersambung

Permainan dari Galeri Aplikasi atau Google Play Store harus diunduh dan diinstal di TV sebelum Anda dapat bermain permainan. Beberapa permainan memerlukan gamepad untuk memainkannya.






Untuk menginstal aplikasi permainan dari Galeri Aplikasi Philips atau Google Play Store, TV harus tersambung ke Internet. Anda harus menyetujui Ketentuan Penggunaan untuk menggunakan aplikasi dari Galeri Aplikasi. Anda harus sign in dengan Akun Google untuk menggunakan aplikasi Google Play dan Google Play Store.

17.2

Bermain Permainan




Dari menu Awal

Untuk memulai permainan dari menu Awal...

- 1 - Tekan  HOME.
- 2 - Gulir ke bawah ke  Permainan, pilih permainan dan tekan .
- 3 - Tekan  BACK berulang kali atau tekan  EXIT atau hentikan aplikasi dengan tombol keluar/henti khususnya.

Dari Konsol Permainan

Untuk memulai permainan dari Konsol Permainan...

- 1 - Aktifkan Konsol Permainan.
- 2 - Tekan  SOURCES dan pilih konsol permainan atau nama sambungan.
- 3 - Mulai permainan.
- 4 - Tekan  BACK berulang kali atau tekan  EXIT atau hentikan aplikasi dengan tombol keluar/henti khususnya.

Untuk informasi selengkapnya, di Bantuan, pilih Kata kunci, dan cari Konsol permainan, sambungkan.

Ambilight




Gaya Ambilight

Ikuti Video

Anda bisa mengatur Ambilight untuk mengikuti dinamika video atau audio program TV. Atau, Anda bisa mengatur Ambilight untuk menampilkan gaya warna preset atau Anda bisa menonaktifkan Ambilight.

Jika Anda memilih **Ikuti Video**, Anda bisa memilih salah satu gaya yang mengikuti dinamika gambar di layar TV.

Untuk menetapkan Gaya Ambilight...

- 1 - Tekan  **AMBILIGHT**.
- 2 - Pilih **Ikuti Video**.
- 3 - Pilih gaya yang Anda inginkan.
- 4 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  **BACK** untuk menutup menu.

Gaya **Ikuti Video** yang tersedia adalah...




- **Standar** - Ideal untuk menonton TV sehari-hari
- **Alami** - Mengikuti gambar atau suara senyawa mungkin
- **Imersif** - Ideal untuk film laga
- **Tajam** - Ideal untuk kondisi siang hari
- **Permainan** - Ideal untuk permainan
- **Nyaman** - Ideal untuk malam hari yang sunyi
- **Santai** - Ideal untuk nuansa ruang santai

Ikuti Audio

Anda bisa mengatur Ambilight untuk mengikuti dinamika video atau audio program TV. Atau, Anda bisa mengatur Ambilight untuk menampilkan gaya warna preset atau Anda bisa menonaktifkan Ambilight.

Jika Anda memilih **Ikuti Audio**, Anda bisa memilih salah satu gaya yang mengikuti dinamika suara.

Untuk menetapkan Gaya Ambilight...

- 1 - Tekan  **AMBILIGHT**.
- 2 - Pilih **Ikuti Audio**.
- 3 - Pilih gaya yang Anda inginkan.
- 4 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  **BACK** untuk menutup menu.

Gaya **Ikuti Video** yang tersedia adalah...

- **Lumina** - Mencampur dinamika audio dengan warna video
- **Warna-warni** - Didasarkan pada dinamika audio




- **Retro** - Didasarkan pada dinamika audio
- **Spektrum** - Didasarkan pada dinamika audio
- **Pemindai** - Didasarkan pada dinamika audio
- **Irama** - Didasarkan pada dinamika audio
- **Party** - Campuran semua gaya Ikuti Audio, satu per satu

Ikuti Warna

Anda bisa mengatur Ambilight untuk mengikuti dinamika video atau audio program TV. Atau, Anda bisa mengatur Ambilight untuk menampilkan gaya warna preset atau Anda bisa menonaktifkan Ambilight.

Jika Anda memilih **Ikuti Warna**, Anda dapat memilih salah satu gaya warna preset.

Untuk menetapkan Gaya Ambilight...

- 1 - Tekan  **AMBILIGHT**.
- 2 - Pilih **Ikuti Warna**.
- 3 - Pilih gaya yang Anda inginkan.
- 4 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  **BACK** untuk menutup menu.




Gaya **Ikuti Warna** yang tersedia adalah...

- **Lava Panas** - Variasi warna merah
- **Kedalaman Air** - Variasi warna biru
- **Alam Segar** - Variasi warna hijau
- **Putih Hangat ISF** - Warna statis
- **Putih Dingin** - Warna statis

Ikuti Aplikasi




Fungsi ini tersedia bila Anda mengontrol Ambilight menggunakan aplikasi.

Untuk menetapkan Gaya Ambilight...

- 1 - Tekan  **AMBILIGHT**.
- 2 - Pilih **Ikuti Aplikasi**.
- 3 - Ikuti petunjuk pada layar.
- 4 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  **BACK** untuk menutup menu.

Ambilight Nonaktif

Untuk menonaktifkan Ambilight...

- 1 - Tekan  **AMBILIGHT**.
- 2 - Pilih **Tidak aktif**.
- 3 - Tekan  (kiri) untuk mundur satu langkah atau tekan  **BACK** untuk menutup menu.


Pengaturan Ambilight




Untuk informasi selengkapnya, di Bantuan,
pilih Kata kunci, dan cari Ambilight, Pengaturan.

Pilihan Teratas

19.1

Tentang Pilihan Teratas

Dengan  Pilihan Teratas, TV Anda menyarankan...


- program TV saat ini di  Sekarang di TV
- video rental terbaru di  Video on Demand
- layanan TV online (Catch Up TV) di  TV on Demand

Untuk menikmati Pilihan Teratas, sambungkan TV ke Internet. Pastikan Anda menyetujui Ketentuan Penggunaannya. 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 **Melayani rekomendasi menonton pribadi Anda**.


Untuk membuka Ketentuan Penggunaan...

- 1 - Tekan  TOP PICKS.
- 2 - Gunakan tombol navigasi untuk memilih  di sudut kanan atas, pilih **Ketentuan Penggunaan** dan tekan **OK**.

19.2

Sekarang di TV

Tentang Sekarang di TV

Dengan  Sekarang di TV, TV menyarankan program paling populer untuk ditonton saat ini.



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.).

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 - Pilih **Lainnya** untuk membuka panduan TV.

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


19.3

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 - Pilih **Semua Siaran** dan tekan **OK**. Anda dapat memilih stasiun penyiaran tertentu jika tersedia lebih dari satu pilihan.
- 4 - Tekan  BACK untuk menutupnya.

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


Setelah program dimulai, Anda dapat menggunakan tombol  (Putar) dan  (Jeda).

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 - Pilih Semua Toko, Disarankan, atau Populer untuk preferensi Anda.
- 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).

Netflix

Jika berlangganan keanggotaan Netflix, Anda dapat menikmati Netflix di TV ini. TV Anda harus tersambung ke Internet. Netflix mungkin hanya tersedia dengan pembaruan perangkat lunak di masa depan untuk wilayah Anda.

Untuk membuka Netflix, tekan **NETFLIX** untuk membuka Aplikasi Netflix. Anda dapat segera membuka Netflix dari TV saat siaga.

www.netflix.com



Multi View

21.1


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** * atau tekan  untuk membuka **Menu TV**.
- 2 - Pilih **Multi View**, dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Multi View: Aktif** pada layar. Saluran yang sedang Anda tonton muncul di layar kecil.

Untuk menyembunyikan layar kecil, pilih **Multi View: Tidak aktif** pada layar.



* Jika tombol  **Multi View** tersedia di remote control Anda

21.2

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** * atau tekan  untuk membuka **Menu TV**.
- 2 - Pilih **Multi View**, dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Multi View: Aktif** pada layar. Saluran yang sedang Anda tonton muncul di layar kecil.

Untuk menyembunyikan layar kecil, pilih **Multi View: Tidak aktif** pada layar.

Catatan: Anda hanya dapat menonton gambar saluran TV dalam mode Multi view, audio saluran TV akan diabaikan.

* Jika tombol  **Multi View** tersedia di remote control Anda

21.3

Nettv dan TV

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



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

- 1 - Tekan  **Multi View** * atau tekan  untuk

membuka **Menu TV**.

2 - Pilih **Multi View**, dan tekan **OK**.

3 - Pilih **Multi View: Aktif** pada layar. Saluran yang sedang Anda tonton muncul di layar kecil.

4 - Tekan  + atau  - untuk beralih saluran di layar kecil

Untuk menyembunyikan layar kecil, pilih **Multi View: Tidak aktif** pada layar.



Catatan: Tidak semua aplikasi Nettv mendukung Multi View dengan saluran TV, jika aplikasi tidak mendukung Multi View, TV akan menampilkan pesan: **Multi View tidak didukung**.

* Jika tombol  **Multi View** tersedia di remote control Anda

21.4

Nettv dan HDMI

Anda dapat menonton aplikasi Nettv di Galeri Aplikasi di layar kecil Multi View saat Anda sedang menonton video dari perangkat HDMI yang tersambung.

- 1 - Tekan  **Multi View** * atau tekan  untuk membuka **Menu TV**.
- 2 - Pilih **Multi View**, dan tekan **OK**.
- 3 - Pilih **Multi View: Aktif** pada layar.

Untuk menyembunyikan layar kecil, pilih **Multi View: Tidak aktif** pada layar.

Catatan: Tidak semua aplikasi Nettv mendukung Multi View dengan saluran TV, jika aplikasi tidak mendukung Multi View, TV akan menampilkan pesan: **Multi View tidak didukung**.

* Jika tombol  **Multi View** tersedia di remote control Anda

Perangkat lunak

22.1


Perbarui Perangkat Lunak

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.

Anda juga bisa mencari pembaruan perangkat lunak sendiri.

Selama pembaruan perangkat lunak, tidak ada gambar dan TV akan mati dan nyala kembali. Ini mungkin terjadi beberapa kali. Pembaruan ini akan memerlukan waktu beberapa menit. Tunggu hingga gambar TV kembali muncul. Jangan tekan tombol daya  pada TV atau pada remote control selama pembaruan perangkat lunak.

Untuk mencari tahu pembaruan perangkat lunak sendiri...


- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Perbarui Prgkt Lunak > Cari Pembaruan**.
- 3 - Pilih **Internet**.
- 4 - TV akan mencari pembaruan di Internet.
- 5 - Jika pembaruan tersedia, Anda bisa langsung memperbarui perangkat lunak.
- 6 - Pembaruan perangkat lunak bisa berlangsung beberapa menit. Jangan tekan tombol  pada TV atau remote control.
- 7 - Jika pembaruan selesai, TV akan kembali ke saluran yang tadinya Anda tonton.

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 > Cari Pembaruan**.
- 3 - Pilih **USB > Pembaruan lokal** dan tekan **OK**.

Mengidentifikasi TV


1 - Masukkan flash drive USB ke salah satu sambungan USB TV.

2 - Pilih **Mulai** dan tekan **OK**. 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 - Klik **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.
- 2 - Pembaruan perangkat lunak bisa berlangsung beberapa menit. Jangan tekan tombol  pada TV atau remote control. Jangan lepaskan flash drive USB.
- 3 - Jika pembaruan selesai, TV akan kembali ke saluran yang tadinya Anda tonton.



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.

22.2

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 - Versi, catatan rilis dan tanggal pembuatan akan ditampilkan. Selain itu, Nomor ESN Netflix juga ditampilkan, jika ada.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

22.3

Pembaruan Perangkat Lunak Otomatis

Untuk mengaktifkan Pembaruan perangkat lunak otomatis agar dapat memperbarui perangkat lunak TV Anda secara otomatis. Biarkan TV dalam keadaan siaga saat tidak digunakan.

- 1 - Tekan , pilih **Semua Pengaturan** dan tekan **OK**.
- 2 - Pilih **Perbarui Prgkt Lunak > Pembaruan**

Perangkat Lunak Otomatis dan tekan Aktif/Tidak aktif.

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

22.4

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 . . .

open.source@tpvision.com

22.5

Lisensi Sumber Terbuka

Tentang Lisensi Sumber Terbuka

README untuk kode sumber dari bagian perangkat lunak TV TP Vision Netherlands B.V. yang berada di bawah lisensi sumber terbuka.

Ini adalah dokumen yang menjelaskan distribusi kode sumber yang digunakan pada TV TP Vision Netherlands B.V., yang berada di bawah GNU General Public License (GPL) atau GNU Lesser General Public License (LGPL), atau lisensi sumber terbuka lainnya. Instruksi untuk mendapatkan salinan perangkat lunak ini dapat ditemukan di Petunjuk Penggunaan.

TP Vision Netherlands B.V. TIDAK MENJAMIN APA PUN, BAIK TERSURAT MAUPUN TERSIRAT, TERMASUK GARANSI PENJUALAN ATAU KELAYAKAN UNTUK TUJUAN TERTENTU, MENGENAI PERANGKAT LUNAK INI. TP Vision Netherlands B.V. tidak menawarkan dukungan untuk perangkat lunak ini. Bagian sebelumnya tidak memengaruhi jaminan dan hak hukum mengenai produk TP Vision Netherlands B.V. yang Anda beli. Hal itu hanya berlaku pada kode sumber ini, yang disediakan untuk Anda.

Open Source

Android (7.1.1)

This tv contains the Android Nougat Software. Android is a Linux-based operating system designed primarily for touchscreen mobile devices such as smartphones and tablet computers. This software will also be reused in TPVision Android based TV's. The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com/>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache license version 2, which can be found below. Android APACHE License Version 2 (<http://source.android.com/source/licenses.html>). This includes all external sources used by official Android AOSP.

linux kernel (3.10.79)

This tv contains the Linux Kernel. The original download site for this software is : <http://www.kernel.org/> . This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below. Additionally, following exception applies: "NOTE! This copyright does *not* cover user programs that use kernel services by normal system calls - this is merely considered normal use of the kernel, and does *not* fall under the heading of "derived work". Also note that the GPL below is copyrighted by the Free Software Foundation, but the instance of code that it refers to (the linux kernel) is copyrighted by me and others who actually wrote it. Also note that the only valid version of the GPL as far as the kernel is concerned is _this_ particular version of the license (ie v2, not v2.2 or v3.x or whatever), unless explicitly otherwise stated. Linus Torvalds"

libcurl (7.50.1)

libcurl is a free and easy-to-use client-side URL transfer library, supporting DICT, FILE, FTP, FTPS, Gopher, HTTP, HTTPS, IMAP, IMAPS, LDAP, LDAPS, POP3, POP3S, RTMP, RTSP, SCP, SFTP, SMTP, SMTPS, Telnet and TFTP. libcurl supports SSL certificates, HTTP POST, HTTP PUT, FTP uploading, HTTP form based upload, proxies, cookies, user+password authentication (Basic, Digest, NTLM, Negotiate, Kerberos), file transfer resume, http proxy tunneling and more! The original download site for this software is : <http://curl.haxx.se/libcurl/>
COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE Copyright (c) 1996 - 2010, Daniel Stenberg, daniel@haxx.se. All rights reserved. Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies. THE SOFTWARE IS PROVIDED

"AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE. Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

libfreetypeex (2.4.2)

FreeType is a software development library, available in source and binary forms, used to render text on to bitmaps and provides support for other font-related operations. The original download site for this software is :

<https://github.com/julienr/libfreetype-android>

Freetype License

libjpegex (8a)

This package contains C software to implement JPEG image encoding, decoding, and transcoding. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.-----The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy. This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below. Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind. These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you

ought to acknowledge us. Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software". We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

libpngex (1.4.1)

libpng is the official Portable Network Graphics (PNG) reference library (originally called pnglib). It is a platform-independent library that contains C functions for handling PNG images. It supports almost all of PNG's features, is extensible. The original download site for this software is :

<https://github.com/julienr/libpng-androidlibpng>
license

dvbsnoop (1.2)

dvbsnoop is a DVB / MPEG stream analyzer program. For generating CRC32 values required for composing PAT, PMT, EIT sections The original download site for this software is : <https://github.com/a4tunado/dvbsnoop/blob/master/src/misc/crc32.c> GPL v2
<http://dvbsnoop.sourceforge.net/dvbsnoop.html>

gSoap (2.7.15)

The gSOAP toolkit is an open source C and C++ software development toolkit for SOAP/XML Web services and generic (non-SOAP) C/C++ XML data bindings. Part of the software embedded in this product is gSOAP software. Portions created by gSOAP are Copyright 2001-2009 Robert A. van Engelen, Genivia inc. All Rights Reserved. THE SOFTWARE IN THIS PRODUCT WAS IN PART PROVIDED BY GENIVIA INC AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

restlet (2.3.0)

Restlet is a lightweight, comprehensive, open source REST framework for the Java platform. Restlet is suitable for both server and client Web applications. It supports major Internet transport, data format, and service description standards like HTTP and HTTPS, SMTP, XML, JSON, Atom, and WADL. The original download site for this software is : <http://restlet.org> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

FaceBook SDK (3.0.1)

This TV contains Facebook SDK. The Facebook SDK for Android is the easiest way to integrate your Android app with Facebook's platform. The SDK provides support for Login with Facebook authentication, reading and writing to Facebook APIs and support for UI elements such as pickers and dialogs. The original download site for this software is : <https://developer.facebook.com/docs/android> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

ffmpeg (2.1.3)

This TV uses FFmpeg. FFmpeg is a complete, cross-platform solution to record, convert and stream audio and video. The original download site for this software is : <http://ffmpeg.org> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

gson (2.3)

This TV uses gson. Gson is a Java library that can be used to convert Java Objects into their JSON representation. It can also be used to convert a JSON string to an equivalent Java object. Gson can work with arbitrary Java objects including pre-existing objects that you do not have source-code of. The original download site for this software is : <https://code.google.com/p/google-gson/> . This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License 2.0

This software includes an implementation of the AES Cipher, licensed by Brian Gladman. The original download site for this software is : <http://www.gladman.me.uk/> This piece of software is licensed by Brian Gladman.

libUpNp (1.2.1)

The original download site for this software is : <http://upnp.sourceforge.net/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the

BSD.

live555 (0.82)

Live555 provides RTP/RTCP/RTSP client. The original download site for this software is : <http://www.live555.com> This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2.1 license, which can be found below.

dnsmasq

Dnsmasq is a lightweight, easy to configure DNS forwarder and DHCP server. The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com/platform/external/dnsmasq> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

TomCrypt (1.1)

iwedia stack is using tomcrypt for sw decryption. The original download site for this software is : <http://manpages.ubuntu.com/manpages/saucy/man3/libtomcrypt.3.html> This piece of software is made available under the terms and conditions of the DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE.

u-boot (2011-12)

U-boot is a boot loader for embedded boards based on ARM, MIPS and other processors, which can be installed in a boot ROM and used to initialize and test the hardware or to download and run application code. This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

AsyncHttpClient (1.4.9)

The original download site for this software is : <http://loopj.com/android-async-http/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

httpclient-4.4.1.1 (4.4.1.1)

This is needed to import cz.msebera.android.httpclient used by AssyncHttpClient The original download site for this software is : <http://mvnrepository.com/artifact/cz.msebera.android/httpclient/4.4.1.1> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

Jackson Parser (2.x)

lpepg client uses Jackson Parser for string manipulation. The original download site for this software is : <https://github.com/FasterXML/jackson-core> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

audio a2dp (2.x)

Bluetooth stack. The original download site for this software is : https://android.googlesource.com/platform/system_bt This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

libexif (0.6.21)

Exif JPEG header manipulation tool. The original download site for this software is : <http://libexif.sourceforge.net/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

libexpat (2.1.0)

Expat XML Parser. The original download site for this software is : <http://www.libexpat.org/Expat> is free software. You may copy, distribute, and modify it under the terms of the License contained in the file COPYING distributed with this package. This license is the same as the MIT/X Consortium license.

libFFTEm ()

neven face recognition library. The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the APACHE LICENSE 2.0

libcui18n (49.1.1)

International Components for unicode. The original download site for this software is : <http://icu-project.org> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

libiprouteutil (3.4.0)

iproute2 TCP/IP networking and traffic control. The original download site for this software is : <http://www.linuxfoundation.org/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2. which can be found below

libjpeg (3.4.0)

libjpeg-turbo is a JPEG image codec that uses SIMD instructions (MMX, SSE2, NEON) to accelerate baseline JPEG compression and decompression on x86, x86-64, and ARM systems. The original download site for this software is : <http://www.iijg.org/libjpeg-turbo> is covered by three compatible BSD-style open source licenses. Refer to LICENSE.txt for a roll-up of license terms.

libmtp (1.0.1)

libmtp The original download site for this software is : <http://libmtp.sourceforge.net/> . This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL V2.

libmdnssd (320.10.80)

MDNS Responder. The mDNSResponder project is a component of Bonjour, 5Apple's ease-of-use IP networking initiative. The original download site for this software is : <http://www.opensource.apple.com/tarballs/mDNSResponder/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache license version 2

libnfc_ndef ()

The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache license version 2

libskia ()

skia 2D graphics library Skia is a complete 2D graphic library for drawing Text, Geometries, and Images. The original download site for this software is : <http://code.google.com/p/skia/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

libsonivox ()

The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the Android APACHE License Version 2.

libsqlite (3.9.2)

SQLite database. The original download site for this software is : <http://www.sqlite.org> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Android APACHE License Version 2.

libtts ()

The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the Android APACHE License Version 2.

libtinyalsa ()

tinyalsa: a small library to interface with ALSA in the Linux kernel. The original download site for this software is : No info. This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

wpa_supplicant (0.8)

Library used by legacy HAL to talk to wpa_supplicant daemon. The original download site for this software is : <http://hostap.epitest.fi/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPLv2.

libz (1.2.8)

zlib compression library. The original download site for this software is : <http://zlib.net> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

iptables (1.4.20)

iptables is a user space application program that allows a system administrator to configure the tables provided by the Linux kernel firewall (implemented as different Netfilter modules) and the chains and rules it stores. Different kernel modules and programs are currently used for different protocols; iptables applies to IPv4The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPLv2.

toolbox (1.2.8)

The 'toolbox' command in Android is a multi-function program. It encapsulates the functionality of many common Linux commands (and some special Android ones) into a single binary. This makes it more compact than having all those other commands installed individually. The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Android APACHE License Version 2.

libssl
(7b8b9c17db93ea5287575b437c77fb36eeb81b31)

BoringSSL The original download site for this software is : <https://boringssl.google.com/boringssl/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD.

libOpenMAXAL
(7b8b9c17db93ea5287575b437c77fb36eeb81b31)

OpenMAX AL is an application-level multimedia playback and recording API for mobile embedded devicesThe original download site for this software is : <https://www.khronos.org/openmax/> License free

libOpenSLES (1.0)

Khronos OpenGL Sound API spec. The original download site for this software is : <https://www.khronos.org/opensles/> License free

libEGL libGLv1_CM (3.1)

Khronos OpenGL Graphics API spec. The original download site for this software is : <https://www.opengl.org/> License free

libffmpeg_av (2.1)

FFmpeg media player. The original download site for this software is : <https://ffmpeg.org/> This piece of software is licensed under LGPL v2.1

libcurlmheg (7.21.6)

curl for MHEG. The original download site for this software is : <https://ffmpeg.org/> Curl and libcurl are licensed under a MIT/X derivate license. Please look at <https://curl.haxx.se/docs/copyright.html>

boringssl
(af0e32cb84f0c9cc65b9233a3414d2562642b342)

ssl for MHEG, Taken from android M. The original download site for this software is : <https://boringssl.google.com/boringssl/> Licensed under BSD, please find in /android/n-base/external/boringssl/NOTICE

libpng (1.6.22beta)

libpng is the official Portable Network Graphics (PNG) reference library (originally called pnglib). It is a platform-independent library that contains C functions for handling PNG images. It supports almost all of PNG's features, is extensible. The original download site for this software is : <https://github.com/julienr/libpng-android> This code is released under the libpng license.

Hue SDK (1.8.1)

TV ambihue app uses Philips SDK to find the hue bridge name. The original download site for this software is :

<https://developers.meethue.com/documentation/java-multi-platform-and-android-sdk>

Opera Web Browser (SDK 4.8.0)

This TV contains Opera Browser Software.

Third-party licenses

WebKit

name	License
------	---------

WebKit	URL: http://webkit.org/
--------	--

(WebKit doesn't distribute an explicit license. This LICENSE is derived from license text in the source.)

Copyright (c) 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007 Alexander Kellett, Alexey Proskuryakov, Alex Mathews, Allan Sandfeld Jensen, Alp Toker, Anders Carlsson, Andrew Wellington, Antti Koivisto, Apple Inc., Arthur Langereis, Baron Schwartz, Bjoern Graf, Brent Fulgham, Cameron Zwarich, Charles Samuels, Christian Dywan, Collabora Ltd., Cyrus Patel, Daniel Molkentin, Dave MacLachlan, David Smith, Dawit Alemayehu, Dirk Mueller, Dirk Schulze, Don Gibson, Enrico Ros, Eric Seidel, Frederik Hollien, Ferich Raabe, Friedmann Kleint, George Staikos, Google Inc., Graham Dennis, Harri Porten, Henry Mason, Hiroyuki Ikezoe, Holger Hans Peter Freyther, IBM, James G. Speth, Jan Alonzo, Jean-Loup Gailly, John Reis, Jonas Witt, Jon Shier, Jonas Witt, Julien Chaffraix, Justin Haygood, Kevin Ollivier, Kevin Watters, Kimmo Kinnunen, Kouhei Sutou, Krzysztof Kowalczyk, Lars Knoll, Luca Bruno, Maks Orlovich, Malte Starostik, Mark Adler, Martin Jones, Marvin Decker, Matt Lilek, Michael Emmel, Mitz Pettel, mozilla.org, Netscape Communications Corporation, Nicholas Shanks, Nikolas Zimmermann, Nokia, Oliver Hunt, Opened Hand, Paul Johnston, Peter Kelly, Pioneer Research Center USA, Rich Moore, Rob Buis, Robin Dunn, Ronald Tschalär, Samuel Weinig, Simon Hausmann, Staikos Computing Services Inc., Stefan Schimanski, Symantec Corporation, The Dojo Foundation, The Karbon Developers, Thomas Boyer, Tim Copperfield, Tobias Anton, Torben Weis, Trolltech, University of Cambridge, Vaclav Slavik, Waldo Bastian, Xan Lopez, Zack Rusin

The terms and conditions vary from file to file, but are one of:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

OR

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY APPLE COMPUTER, INC. "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL APPLE COMPUTER, INC. OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1991 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Library General Public License, applies to some specially designated Free Software Foundation software, and to any other libraries whose authors decide to use it. You can use it for your libraries, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or

can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link a program with the library, you must provide complete object files to the recipients so that they can relink them with the library, after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

Our method of protecting your rights has two steps: (1) copyright the library, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

Also, for each distributor's protection, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free library. If the library is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original version, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that companies distributing free software will individually obtain patent licenses, thus in effect transforming the program into proprietary software. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License, which was designed for utility programs. This license, the GNU Library General Public License, applies to certain designated libraries. This license is quite different from the ordinary one; be sure to read it in full, and don't assume that anything in it is the same as in the ordinary license.

The reason we have a separate public license for some libraries is that they blur the distinction we usually make between modifying or adding to a program and simply using it. Linking a program with a library, without changing the library, is in some sense simply using the library, and is analogous to running a utility program or application program. However, in a textual and legal sense, the linked executable is a combined work, a derivative of the original library, and the ordinary General Public License treats it as such.

Because of this blurred distinction, using the ordinary General Public License for libraries did not effectively promote software sharing, because most developers did not use the libraries. We concluded that weaker conditions might promote sharing better.

However, unrestricted linking of non-free programs would deprive the users of those programs of all benefit from the free status of the libraries themselves. This Library General Public License is intended to permit developers of non-free programs to use free libraries, while preserving your freedom as a user of such programs to change the free libraries that are incorporated in them. (We have not seen how to achieve this as regards changes in header files, but we have achieved it as regards changes in the actual functions of the Library.) The hope is that this will lead to faster development of free libraries.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, while the latter only works together with the library.

Note that it is possible for a library to be covered by the ordinary General Public License rather than by this special one.

GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Library General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for

all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the squareroot function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a

whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote. Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in

isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License.

Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also compile or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the

Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

c) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

d) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library

is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Library General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO

WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.

EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR

OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY

KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE

LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME

THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN

WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY

AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU

FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR

CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE

LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING

RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A

FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF

SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH

END OF TERMS AND
CONDITIONS

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think

carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination

of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called

"this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License.

Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for

debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the

license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to

satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which

is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO

WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.

EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR

OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY

KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR

PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE

LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME

THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN

WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY

AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU

FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR

CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE

LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING

RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A

FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF

SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH

END OF TERMS AND
CONDITIONS

Other

name License

Chromium URL: <http://www.chromium.org>

Copyright (c) 2013 The Chromium Authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above

copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

in the documentation and/or other materials provided with the

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

--

The following files are distributed under the MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1 tri-license:

chromium-nss.h

chromium-blapi.h

chromium-blapit.h

chromium-sha256.h

chromium-prtypes.h

The following files contain portions distributed under the MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1 tri-license:

registry_controlled_domains/registry_controlled_domain.cc

registry_controlled_domains/registry_controlled_domain.h

The following files are distributed under the MPL 2.0 license:

Fontconfig

URL: <http://www.fontconfig.org>

Copyright © 2000,2001,2002,2003,2004,2006,2007 Keith Packard

Copyright © 2005 Patrick Lam

Copyright © 2009 Roozbeh Pournader

Copyright © 2008,2009 Red Hat, Inc.

Copyright © 2008 Danilo Šegan

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its

documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that

the above copyright notice appear in all copies and that both that

copyright notice and this permission notice appear in supporting

documentation, and that the name of the author(s) not be used in

advertising or publicity pertaining to distribution of the software without

specific, written prior permission. The authors make no

representations about the suitability of this software for any purpose. It

is provided "as is" without express or implied warranty.

THE AUTHOR(S) DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE,

INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS, IN NO

EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR

CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE,

DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER

TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR

PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Arphic fonts

URL:

<http://www.freedesktop.org/wiki/Software/CJKUnifonts/Download>

ARPHIC PUBLIC LICENSE

Copyright (C) 1999 Arphic Technology Co., Ltd.

All rights reserved except as specified below.

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is forbidden.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the ARPHIC PUBLIC LICENSE specifically permits and encourages you to use this software, provided that you give the recipients all the rights that we gave you and make sure they can get the modifications of this software.

Legal Terms

Throughout this License, "Font" means the TrueType fonts "AR PL Mingti2L Big5", "AR PL KaitiM Big5" (BIG-5 character set) and "AR PL SungtiL GB", "AR PL KaitiM GB" (GB character set) which are originally distributed by Arphic, and the derivatives of those fonts created through any modification including modifying glyph, reordering glyph, converting format, changing font name, or adding/deleting some characters in/from glyph table.

"PL" means "Public License".

"Copyright Holder" means whoever is named in the copyright or copyrights for the Font.

"You" means the licensee, or person copying, redistributing or modifying the Font.

"Freely Available" means that you have the freedom to copy or modify the Font as well as redistribute copies of the Font under the same conditions you received, not price. If you wish, you can charge for this service.

You may copy and distribute verbatim copies of this Font in any medium, without restriction, provided that you retain this license file (ARPHICPL.TXT) unaltered in all copies.

You may otherwise modify your copy of this Font in any way, including modifying glyph, reordering glyph, converting format, changing font name, or adding/deleting some characters in/from glyph table, and copy and distribute such modifications under the terms of Section 1 above, provided that the following conditions are met:

a) You must insert a prominent notice in each modified file stating how and when you changed that file.

b) You must make such modifications Freely Available as a whole to all third parties under the terms of this License, such as by offering access to copy the modifications from a designated place, or distributing the modifications on a medium customarily used for software interchange.

c) If the modified fonts normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the Font under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License.

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Font, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. Therefore, mere aggregation of another work not based on the Font with the Font on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Font except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Font will automatically retroactively void your rights under this License. However, parties who have received copies or rights from you under this License will keep their

licenses valid so long as such parties remain in full compliance.

You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to copy, modify, sublicense or distribute the Font. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by copying, modifying, sublicensing or distributing the Font, you indicate your acceptance of this License and all its terms and conditions.

Each time you redistribute the Font, the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Font subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Font at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Font by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Font.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

BECAUSE THE FONT IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE FONT, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE FONT "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE FONT IS WITH YOU. SHOULD THE FONT PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING, IN NO EVENT WILL ANY COPYRIGHTTT HOLDERS, OR OTHER PARTIES WHO MAY COPY, MODIFY OR REDISTRIBUTE THE FONT AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR ANY

DIRECT, INDIRECT, CONSEQUENTIAL, INCIDENTAL, SPECIAL OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION), EVEN IF SUCH HOLDERS OR OTHER PARTIES HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Bitstream Vera fonts

URL:

http://www.gnome.org/fonts/#Final_Bitstream_Vera_Fonts

Bitstream Vera Fonts Copyright

The fonts have a generous copyright, allowing derivative works (as long as "Bitstream" or "Vera" are not in the names), and full redistribution (so long as they are not *sold* by themselves). They can be bundled, redistributed and sold with any software.

The fonts are distributed under the following copyright:

Copyright

=====

Copyright (c) 2003 by Bitstream, Inc. All Rights Reserved. Bitstream

Vera is a trademark of Bitstream, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of the fonts accompanying this license ("Fonts") and associated

documentation files (the "Font Software"), to reproduce and distribute

the Font Software, including without limitation the rights to use,

copy, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Font

Software, and to permit persons to whom the Font Software is furnished

to do so, subject to the following conditions:

The above copyright and trademark notices and this permission notice

shall be included in all copies of one or more of the Font Software

The Font Software may be modified, altered, or added to, and in

particular the designs of glyphs or characters in the Fonts may be

modified and additional glyphs or characters may be added to the

Fonts, only if the fonts are renamed to names not containing either

the words "Bitstream" or the word "Vera".

This License becomes null and void to the extent applicable to Fonts

or Font Software that has been modified and is distributed under the

"Bitstream Vera" names.

The Font Software may be sold as part of a larger software package but

no copy of one or more of the Font Software typefaces may be sold by itself.

THE FONT SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS",
WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT
LIMITED TO ANY WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR
PURPOSE AND NONINFRINGEMENT

OF COPYRIGHT, PATENT, TRADEMARK, OR OTHER
RIGHT. IN NO EVENT SHALL

BITSTREAM OR THE GNOME FOUNDATION BE
LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR

OTHER LIABILITY, INCLUDING ANY GENERAL,
SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL,

OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER IN AN
ACTION OF CONTRACT, TORT OR

OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF THE USE OR
INABILITY TO USE THE FONT

SOFTWARE OR FROM OTHER DEALINGS IN THE
FONT SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the names of
Gnome, the Gnome

Foundation, and Bitstream Inc., shall not be used in
advertising or

otherwise to promote the sale, use or other dealings
in this Font

Software without prior written authorization from the
Gnome Foundation

or Bitstream Inc., respectively. For further information,
contact:

fonts at gnome dot org.

Copyright FAQ

=====

1. I don't understand the resale restriction... What gives?

Bitstream is giving away these fonts, but wishes to ensure its

competitors can't just drop the fonts as is into a font sale system

and sell them as is. It seems fair that if Bitstream can't make money

from the Bitstream Vera fonts, their competitors should not be able to

do so either. You can sell the fonts as part of any software package,

however.

2. I want to package these fonts separately for distribution and

sale as part of a larger software package or system. Can I do so?

Yes. A RPM or Debian package is a "larger software package" to begin

with, and you aren't selling them independently by themselves.

See 1. above.

3. Are derivative works allowed?

Yes!

4. Can I change or add to the font(s)?

Yes, but you must change the name(s) of the font(s).

5. Under what terms are derivative works allowed?

You must change the name(s) of the fonts. This is to ensure the

quality of the fonts, both to protect Bitstream and Gnome. We want to

ensure that if an application has opened a font specifically of these

names, it gets what it expects (though of course, using fontconfig,

substitutions could still could have occurred during font

opening). You must include the Bitstream copyright. Additional

copyrights can be added, as per copyright law. Happy Font Hacking!

6. If I have improvements for Bitstream Vera, is it possible they might get

adopted in future versions?

Yes. The contract between the Gnome Foundation and Bitstream has

provisions for working with Bitstream to ensure quality additions to

the Bitstream Vera font family. Please contact us if you have such

additions. Note, that in general, we will want such additions for the

entire family, not just a single font, and that you'll have to keep

both Gnome and Jim Lyles, Vera's designer, happy! To make sense to add

glyphs to the font, they must be stylistically in keeping with Vera's

design. Vera cannot become a "ransom note" font. Jim Lyles will be

providing a document describing the design elements used in Vera, as a

guide and aid for people interested in contributing to Vera.

7. I want to sell a software package that uses these fonts: Can I do so?

Sure. Bundle the fonts with your software and sell your software

with the fonts. That is the intent of the copyright.

8. If applications have built the names "Bitstream Vera" into them,

can I override this somehow to use fonts of my choosing?

This depends on exact details of the software. Most open source

systems and software (e.g., Gnome, KDE, etc.) are now converting to

use fontconfig (see www.fontconfig.org) to handle font configuration,

selection and substitution; it has provisions for overriding font

names and substituting alternatives. An example is provided by the

supplied local.conf file, which chooses the family Bitstream Vera for

"sans", "serif" and "monospace". Other software (e.g., the XFree86

core server) has other mechanisms for font

substitution.

Open Sans fonts

URL:

<http://www.google.com/fonts/specimen/Open+Sans>

License for Open Sans Font Family

Apache License

Version 2.0,

January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE,
REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction,

and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by

the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all

other entities that control, are controlled by, or are under common

control with that entity. For the purposes of this definition,

"control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the

direction or management of such entity, whether by contract or

otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the

outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity

exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications,

including but not limited to software source

code, documentation

source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical

transformation or translation of a Source form, including but

not limited to compiled object code, generated documentation,

and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or

Object form, made available under the License, as indicated by a

copyright notice that is included in or attached to the work

(an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object

form, that is based on (or derived from) the Work and for which the

editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications

represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes

of this License, Derivative Works shall not include works that remain

separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of,

the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including

the original version of the Work and any modifications or additions

to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally

submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner

or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of

the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted"

means any form of electronic, verbal, or written communication sent

to the Licensor or its representatives, including but not limited to

communication on electronic mailing lists, source code control systems,

and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the

Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but

excluding communication that is conspicuously marked or otherwise

designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity

on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and

subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of

this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual,

worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable

copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of,

publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the

Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of

this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual,

worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable

(except as stated in this section) patent license to make, have made,

use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work,

where such license applies only to those patent claims licensable

by such Contributor that are necessarily infringed by their

Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s)

with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You

institute patent litigation against any entity (including a

cross-claim or counterclaim in a lawsuit)

alleging that the Work

or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct

or contributory patent infringement, then any patent licenses

granted to You under this License for that Work shall terminate

as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the

Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without

modifications, and in Source or Object form, provided that You

meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or

Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices

stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works

that You distribute, all copyright, patent, trademark, and

attribution notices from the Source form of the Work,

excluding those notices that do not pertain to any part of

the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its

distribution, then any Derivative Works that You distribute must

include a readable copy of the attribution notices contained

within such NOTICE file, excluding those notices that do not

pertain to any part of the Derivative Works, in at least one

of the following places: within a NOTICE text file distributed

as part of the Derivative Works; within the Source form or

documentation, if provided along with

the Derivative Works; or,

within a display generated by the Derivative Works, if and

wherever such third-party notices normally appear. The contents

of the NOTICE file are for informational purposes only and

do not modify the License. You may add Your own attribution

notices within Derivative Works that You distribute, alongside

or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided

that such additional attribution notices cannot be construed

as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and

may provide additional or different license terms and conditions

for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or

for any such Derivative Works as a whole, provided Your use,

reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with

the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise,

any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work

by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of

this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify

the terms of any separate license agreement you may have executed

with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade

names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor,

except as required for reasonable and

customary use in describing the

origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or

agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each

Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS,

WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or

implied, including, without limitation, any warranties or conditions

of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A

PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the

appropriateness of using or redistributing the Work and assume any

risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory,

whether in tort (including negligence), contract, or otherwise,

unless required by applicable law (such as deliberate and grossly

negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be

liable to You for damages, including any direct, indirect, special,

incidental, or consequential damages of any character arising as a

result of this License or out of the use or inability to use the

Work (including but not limited to damages for loss of goodwill,

work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all

other commercial damages or losses), even if such Contributor

has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing

the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer,

and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity,

or other liability obligations and/or rights consistent with this

License. However, in accepting such obligations, You may act only

on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf

of any other Contributor, and only if You agree to indemnify,

defend, and hold each Contributor harmless for any liability

incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason

of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

To apply the Apache License to your work, attach the following

boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]"

replaced with your own identifying information. (Don't include

the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate

comment syntax for the file format. We also recommend that a

file or class name and description of purpose be included on the

same "printed page" as the copyright notice for easier

identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

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

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software

distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,

WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and

limitations under the License.

VL Gothic fonts

URL: <http://dicey.org/vlgothic/index.html>

License for VLGothic Font Family

This font includes glyphs derived from M+ FONTS which is created by

M+ FONTS PROJECT. License for M+ FONTS part is described in M+ FONTS

PROJECT's license. See attached 'LICENSE_E.mplus'.

This font also includes glyphs derived from Sazanami Gothic font which

is created by Electronic Font Open Laboratory (/efont/). License for

Sazanami Gothic part is described in it's license. See attached

'README.sazanami' for original Sazanami Gothic font license.

This font also includes original glyphs which is created by Daisuke

SUZUKI and Project Vine based on M+ FONTS. License for VL Gothic

original glyphs is same as M+ FONTS PROJECT's license.

There is no limitation and the below description is not applied

as for in order not to reuse as font (ex: font is embedded to documents).

Copyright (c) 1990-2003 Wada Laboratory, the University of Tokyo.

Copyright (c) 2003-2004 Electronic Font Open Laboratory (/efont/).

Copyright (C) 2003-2009 M+ FONTS PROJECT

Copyright (C) 2006-2009 Daisuke SUZUKI
<daisuke@vinelinux.org>.

Copyright (C) 2006-2009 Project Vine
<Vine@vinelinux.org>.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

 this list of conditions and the following disclaimer.

 this list of conditions and the following disclaimer in the documentation

 and/or other materials provided with the distribution.

 the names of its contributors may be used to endorse or promote products

 derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY WADA LABORATORY, THE UNIVERSITY OF TOKYO AND

CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT

NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A

PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE LABORATORY OR

CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS;

OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY,

WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR

OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF

ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Nanum fonts

URL: <http://hangeul.naver.com/>

Copyright (c) 2010, NAVER Corporation
(<http://www.nhncorp.com>),

with Reserved Font Name Nanum, Naver Nanum, NanumGothic, Naver NanumGothic, NanumMyeongjo, Naver NanumMyeongjo, NanumBrush, Naver NanumBrush, NanumPen, Naver NanumPen, Naver NanumGothicEco, NanumGothicEco, Naver NanumMyeongjoEco, NanumMyeongjoEco, Naver NanumGothicLight, NanumGothicLight, NanumBarunGothic, Naver NanumBarunGothic,

This Font Software is licensed under the SIL Open Font License, Version 1.1.

This license is copied below, and is also available with a FAQ at: <http://scripts.sil.org/OFL>

This Font Software is licensed under the SIL Open Font License, Version 1.1.

This license is copied below, and is also available with a FAQ at:

<http://scripts.sil.org/OFL>

SIL OPEN FONT LICENSE Version 1.1 - 26 February 2007

PREAMBLE

The goals of the Open Font License (OFL) are to stimulate worldwide development of collaborative font projects, to support the font creation efforts of academic and linguistic communities, and to provide a free and open framework in which fonts may be shared and improved in partnership with others.

The OFL allows the licensed fonts to be used, studied, modified and redistributed freely as long as they are not sold by themselves. The fonts, including any derivative works, can be bundled, embedded, redistributed and/or sold with any software provided that any reserved names are not used by derivative works. The fonts and derivatives, however, cannot be released under any other type of license. The requirement for fonts to remain under this license does not apply to any document created using the fonts or their derivatives.

DEFINITIONS

"Font Software" refers to the set of files released by the Copyright Holder(s) under this license and clearly marked as such. This may include source files, build scripts and documentation.

"Reserved Font Name" refers to any names specified as such after the copyright statement(s).

"Original Version" refers to the collection of Font

Software components as distributed by the Copyright Holder(s).

"Modified Version" refers to any derivative made by adding to, deleting, or substituting -- in part or in whole -- any of the components of the Original Version, by changing formats or by porting the Font Software to a new environment.

"Author" refers to any designer, engineer, programmer, technical writer or other person who contributed to the Font Software.

PERMISSION & CONDITIONS

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of the Font Software, to use, study, copy, merge, embed, modify,

redistribute, and sell modified and unmodified copies of the Font

Software, subject to the following conditions:

1) Neither the Font Software nor any of its individual components, in Original or Modified Versions, may be sold by itself.

2) Original or Modified Versions of the Font Software may be bundled,

redistributed and/or sold with any software, provided that each copy

contains the above copyright notice and this license. These can be

included either as stand-alone text files, human-readable headers or

in the appropriate machine-readable metadata fields within text or

binary files as long as those fields can be easily viewed by the user.

3) No Modified Version of the Font Software may use the Reserved Font

Name(s) unless explicit written permission is granted by the corresponding

Copyright Holder. This restriction only applies to the primary font name as

presented to the users.

4) The name(s) of the Copyright Holder(s) or the Author(s) of the Font

Software shall not be used to promote, endorse or advertise any

Modified Version, except to acknowledge the contribution(s) of the

Copyright Holder(s) and the Author(s) or with their explicit written

5) The Font Software, modified or unmodified, in part or in whole,

must be distributed entirely under this license, and must not be

distributed under any other license. The requirement for fonts to

remain under this license does not apply to any document created

using the Font Software.

TERMINATION

This license becomes null and void if any of the above conditions are

not met.

DISCLAIMER

THE FONT SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT

OF COPYRIGHT, PATENT, TRADEMARK, OR OTHER RIGHT. IN NO EVENT SHALL THE

COPYRIGHT HOLDER BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY,

INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING

FROM, OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT SOFTWARE OR FROM

OTHER DEALINGS IN THE FONT SOFTWARE.

Mini-XML

URL: <http://www.msweet.org/projects.php?Z3>

Mini-XML License

The Mini-XML library and included programs are provided under the terms of the GNU Library General Public License version 2 (LGPL2) with the following exceptions:

If you link the application to a modified version of Mini-XML, then the changes to Mini-XML must be provided under the terms of the LGPL2 in sections 1, 2, and 4.

GNU LIBRARY GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1991 Free Software Foundation, Inc.

59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the library GPL. It is numbered 2 because it goes with version 2 of the ordinary GPL.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Library General Public License, applies to some specially designated Free Software Foundation software, and to any other libraries whose authors decide to use it. You can use it for your libraries, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link a program with the library, you must provide complete object files to the recipients so that they can relink them with the library, after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

Our method of protecting your rights has two steps:

(1) copyright the library, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

Also, for each distributor's protection, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free library. If the library is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original version, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that companies distributing free software will individually obtain patent licenses, thus in effect transforming the program into proprietary software. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License, which was designed for utility programs. This license, the GNU Library General Public License, applies to certain designated libraries. This license is quite different from the ordinary one; be sure to read it in full, and don't assume that anything in it is the same as in the ordinary license.

The reason we have a separate public license for some libraries is that they blur the distinction we usually make between modifying or adding to a program and simply using it. Linking a program with a library, without changing the library, is in some sense simply using the library, and is analogous to running a utility program or application program. However, in a textual and legal sense, the linked executable is a combined work, a derivative of the original library, and the ordinary General Public License treats it as such.

Because of this blurred distinction, using the ordinary General Public License for libraries did not effectively promote software sharing, because most developers did not use the libraries. We concluded that weaker conditions might promote sharing better.

However, unrestricted linking of non-free programs would deprive the users of those programs of all benefit from the free status of the libraries themselves. This Library General Public License is intended to permit developers of non-free programs to use free libraries, while preserving your freedom as a user of such programs to change the free libraries that are incorporated in them. (We have not seen how to achieve this as regards changes in header files, but we have achieved it as regards changes in the actual functions of the Library.) The hope is that this will lead to faster development of free libraries.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on

the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, while the latter only works together with the library.

Note that it is possible for a library to be covered by the ordinary General Public License rather than by this special one.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and

performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether

this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

c) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

d) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form)

with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

- a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
- b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

NO WARRANTY

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we

recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the library's name and an idea of what it does.

Copyright (C) year name of author

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

signature of Ty Coon, 1 April 1990 Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

Boost

URL: <http://www.boost.org/>

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003

Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization

obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by

this license (the "Software") to use, reproduce,

display, distribute,
execute, and transmit the Software, and to prepare
derivative works of the
Software, and to permit third-parties to whom the
Software is furnished to
do so, all subject to the following:

The copyright notices in the Software and this entire
statement, including

the above license grant, this restriction and the
following disclaimer,

must be included in all copies of the Software, in
whole or in part, and

all derivative works of the Software, unless such
copies or derivative

works are solely in the form of machine-executable
object code generated by

a source language processor.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT
WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND
NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT

SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE
DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE

FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY,
WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE,

ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH
THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER

DEALINGS IN THE SOFTWARE.

libcurl

URL: <http://curl.haxx.se/>

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright (c) 1996 - 2014, Daniel Stenberg,
<daniel@haxx.se>.

All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this
software for any purpose

with or without fee is hereby granted, provided that
the above copyright

notice and this permission notice appear in all copies.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT
WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND
NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN

NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT
HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM,

DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN
ACTION OF CONTRACT, TORT OR

OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN
CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE

OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a
copyright holder shall not

be used in advertising or otherwise to promote the
sale, use or other dealings

in this Software without prior written authorization of
the copyright holder.

libcurl - lib/krb5.c

URL:

https://github.com/bagder/curl/blob/master/lib/krb5_c

/* GSSAPI/krb5 support for FTP - loosely based on
old krb4.c

*

* Copyright (c) 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2013
Kungliga Tekniska Högskolan

* (Royal Institute of Technology, Stockholm,
Sweden).

* Copyright (c) 2004 - 2012 Daniel Stenberg

* All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

* modification, are permitted provided that the
following conditions

* are met:

*

* 1. Redistributions of source code must retain the
above copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

*

* 2. Redistributions in binary form must reproduce
the above copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer in the

* documentation and/or other materials

provided with the distribution.

*

* 3. Neither the name of the Institute nor the names of its contributors

* may be used to endorse or promote products derived from this software

* without specific prior written permission.

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE INSTITUTE AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND

* ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

* IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

* ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE INSTITUTE OR CONTRIBUTORS BE LIABLE

* FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

* DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS

* OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)

* HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

* LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

* OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF

* SUCH DAMAGE. */

libcurl - lib/security.c

URL:

<https://github.com/bagder/curl/blob/master/lib/security.c>

/* This source code was modified by Martin Hedenfalk <mhe@stacken.kth.se> for

* use in Curl. His latest changes were done 2000-09-18.

*

* It has since been patched and modified a lot by Daniel Stenberg

* <daniel@haxx.se> to make it better applied to curl conditions, and to make

* it not use globals, pollute name space and more. This source code awaits a

* rewrite to work around the paragraph 2 in the BSD licenses as explained

* below.

*

* Copyright (c) 1998, 1999, 2013 Kungliga Tekniska Högskolan

* (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

*

* Copyright (C) 2001 - 2013, Daniel Stenberg, <daniel@haxx.se>, et al.

*

* All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms, with or without

* modification, are permitted provided that the following conditions

* are met:

*

* 1. Redistributions of source code must retain the above copyright

* notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

* 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

* notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

* documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

* 3. Neither the name of the Institute nor the names of its contributors

* may be used to endorse or promote products derived from this software

* without specific prior written permission.

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE INSTITUTE AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND

* ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

* IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

* ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE INSTITUTE OR CONTRIBUTORS BE LIABLE

* FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

* DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS

* OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS;
OR BUSINESS INTERRUPTION)

* HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF
LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

* LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR
OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

* OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF
ADVISED OF THE POSSIBILITY OF

* SUCH DAMAGE. */

David M. Gay's floating point routines

URL: <http://www.netlib.org/fp/>

/*****

*

* The author of this software is David M. Gay.

*

* Copyright (c) 1991, 2000, 2001 by Lucent
Technologies.

*

* Permission to use, copy, modify, and distribute this
software for any

* purpose without fee is hereby granted, provided
that this entire notice

* is included in all copies of any software which is or
includes a copy

* or modification of this software and in all copies of
the supporting

* documentation for such software.

*

* THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS",
WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED

* WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE
AUTHOR NOR LUCENT MAKES ANY

* REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND
CONCERNING THE MERCHANTABILITY

* OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY
PARTICULAR PURPOSE.

*

*****/

dynamic annotations

URL: <http://code.google.com/p/data-race-test/wiki/DynamicAnnotations>

/* Copyright (c) 2008-2009, Google Inc.

* All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

* modification, are permitted provided that the
following conditions are

* met:

*

* * Redistributions of source code must retain
the above copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

* * Neither the name of Google Inc. nor the
names of its

* contributors may be used to endorse or promote
products derived from

* this software without specific prior written
permission.

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

* "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

* A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN
NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

* OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

* DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

* THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT

* (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

* OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

*

* ---

* Author: Kostya Serebryany

*/

libevent

URL: <http://libevent.org/>

Libevent is available for use under the following license, commonly known

as the 3-clause (or "modified") BSD license:

=====

Copyright (c) 2000-2007 Niels Provos
<provos@citi.umich.edu>

Copyright (c) 2007-2010 Niels Provos and Nick Mathewson

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR

IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES

OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,

INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT

NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF

THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

=====

Portions of Libevent are based on works by others, also made available by

them under the three-clause BSD license above.

The copyright notices are

available in the corresponding source files; the license is as above. Here's

a list:

Copyright (c) 2000 Dug Song
<dugsong@monkey.org>

Copyright (c) 1993 The Regents of the University of California.

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller
<Todd.Miller@courtesan.com>

Copyright (c) 2003 Michael A. Davis
<mike@datanerds.net>

Copyright (c) 2007 Sun Microsystems

Copyright (c) 2006 Maxim Yegorushkin
<maxim.yegorushkin@gmail.com>

Copyright 2002 Niels Provos
<provos@citi.umich.edu>

Netscape Portable Runtime (NSPR)

URL: <http://www.mozilla.org/projects/nspr/>

/* ***** BEGIN LICENSE BLOCK *****

* Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1

*

* The contents of this file are subject to the Mozilla Public License Version

* 1.1 (the "License"); you may not use this file except in compliance with

* the License. You may obtain a copy of the License at

* <http://www.mozilla.org/MPL/>

*

* Software distributed under the License is distributed on an "AS IS" basis,

* WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the License

* for the specific language governing rights and limitations under the

* License.

*

* The Original Code is the Netscape Portable Runtime (NSPR).

*
 * The Initial Developer of the Original Code is
 * Netscape Communications Corporation.
 * Portions created by the Initial Developer are
 Copyright (C) 1998-2000
 * the Initial Developer. All Rights Reserved.
 *
 * Contributor(s):
 *
 * Alternatively, the contents of this file may be used
 under the terms of
 * either the GNU General Public License Version 2 or
 later (the "GPL"), or
 * the GNU Lesser General Public License Version 2.1
 or later (the "LGPL"),
 * in which case the provisions of the GPL or the
 LGPL are applicable instead
 * of those above. If you wish to allow use of your
 version of this file only
 * under the terms of either the GPL or the LGPL, and
 not to allow others to
 * use your version of this file under the terms of the
 MPL, indicate your
 * decision by deleting the provisions above and
 replace them with the notice
 * and other provisions required by the GPL or the
 LGPL. If you do not delete
 * the provisions above, a recipient may use your
 version of this file under
 * the terms of any one of the MPL, the GPL or the
 LGPL.
 *
 * ***** END LICENSE BLOCK ***** */

Paul Hsieh's SuperFastHash

URL:
<http://www.azillionmonkeys.com/qed/hash.html>

Paul Hsieh OLD BSD license

Copyright (c) 2010, Paul Hsieh

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
 with or without modification,

are permitted provided that the following conditions
 are met:

* Redistributions of source code must retain the
 above copyright notice, this
 list of conditions and the following disclaimer.
 * Redistributions in binary form must reproduce the
 above copyright notice, this
 list of conditions and the following disclaimer in the
 documentation and/or
 other materials provided with the distribution.
 * Neither my name, Paul Hsieh, nor the names of any
 other contributors to the
 code use may not be used to endorse or promote
 products derived from this
 software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
 HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND
 ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
 INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED
 WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS
 FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
 ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
 EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
 (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT
 OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;
 LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
 INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON
 ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN
 CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT
 (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
 IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
 SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY
 OF SUCH DAMAGE.

google-glog's symbolization library

URL: <https://github.com/google/glog>

Copyright (c) 2006, Google Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
 with or without modification, are permitted provided
 that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the
 above copyright notice, this list of conditions and the
 following disclaimer.
 * Redistributions in binary form must reproduce the
 above copyright notice, this list of conditions and the
 following disclaimer in the documentation and/or
 other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

valgrind

URL: <http://valgrind.org>

Notice that the following BSD-style license applies to the Valgrind header

files used by Chromium (valgrind.h and memcheck.h). However, the rest of

Valgrind is licensed under the terms of the GNU General Public License,

version 2, unless otherwise indicated.

Copyright (C) 2000-2008 Julian Seward. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. The origin of this software must not be misrepresented; you must

not claim that you wrote the original software. If you use this

software in a product, an acknowledgment in the product

documentation would be appreciated but is not required.

3. Altered source versions must be plainly marked as such, and must

not be misrepresented as being the original software.

4. The name of the author may not be used to endorse or promote

products derived from this software without specific prior written

permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS

OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY

DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE

GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS

INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY,

WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Mozilla Personal Security Manager

URL: <http://mxr.mozilla.org/mozilla->

```
/* ***** BEGIN LICENSE BLOCK *****
 *
 * Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1
 *
 * The contents of this file are subject to the Mozilla
 * Public License Version
 *
 * 1.1 (the "License"); you may not use this file except
 * in compliance with
 *
 * the License. You may obtain a copy of the License
 * at
 *
 * http://www.mozilla.org/MPL/
 *
 * Software distributed under the License is
 * distributed on an "AS IS" basis,
 *
 * WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either
 * express or implied. See the License
 *
 * for the specific language governing rights and
 * limitations under the
 *
 * License.
 *
 * The Original Code is the Netscape security libraries.
 *
 * The Initial Developer of the Original Code is
 * Netscape Communications Corporation.
 * Portions created by the Initial Developer are
 * Copyright (C) 2000
 * the Initial Developer. All Rights Reserved.
 *
 * Contributor(s):
 *
 * Alternatively, the contents of this file may be used
 * under the terms of
 *
 * either the GNU General Public License Version 2 or
 * later (the "GPL"), or
 *
 * the GNU Lesser General Public License Version 2.1
 * or later (the "LGPL"),
 *
 * in which case the provisions of the GPL or the
 * LGPL are applicable instead
 *
 * of those above. If you wish to allow use of your
 * version of this file only
 *
 * under the terms of either the GPL or the LGPL, and
 * not to allow others to
 *
 * use your version of this file under the terms of the
 * MPL, indicate your
 *
 * decision by deleting the provisions above and
```

replace them with the notice

```
* and other provisions required by the GPL or the
 * LGPL. If you do not delete
 *
 * the provisions above, a recipient may use your
 * version of this file under
 *
 * the terms of any one of the MPL, the GPL or the
 * LGPL.
 *
 * ***** END LICENSE BLOCK ***** */
```

Network Security Services (NSS)

URL:

<http://www.mozilla.org/projects/security/pki/nss/>

```
/* ***** BEGIN LICENSE BLOCK *****
 *
 * Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1
 *
 * The contents of this file are subject to the Mozilla
 * Public License Version
 *
 * 1.1 (the "License"); you may not use this file except
 * in compliance with
 *
 * the License. You may obtain a copy of the License
 * at
 *
 * http://www.mozilla.org/MPL/
 *
 * Software distributed under the License is
 * distributed on an "AS IS" basis,
 *
 * WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either
 * express or implied. See the License
 *
 * for the specific language governing rights and
 * limitations under the
 *
 * License.
 *
 * The Original Code is the Netscape security libraries.
 *
 * The Initial Developer of the Original Code is
 * Netscape Communications Corporation.
 * Portions created by the Initial Developer are
 * Copyright (C) 1994-2000
 * the Initial Developer. All Rights Reserved.
 *
 * Contributor(s):
 *
 * Alternatively, the contents of this file may be used
 * under the terms of
```

- * either the GNU General Public License Version 2 or later (the "GPL"), or
- * the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or later (the "LGPL"),
- * in which case the provisions of the GPL or the LGPL are applicable instead
- * of those above. If you wish to allow use of your version of this file only
- * under the terms of either the GPL or the LGPL, and not to allow others to
- * use your version of this file under the terms of the MPL, indicate your
- * decision by deleting the provisions above and replace them with the notice
- * and other provisions required by the GPL or the LGPL. If you do not delete
- * the provisions above, a recipient may use your version of this file under
- * the terms of any one of the MPL, the GPL or the LGPL.
- *
- * ***** END LICENSE BLOCK ***** */

open-vcdiff

URL: <https://github.com/google/open-vcdiff>

Almost Native Graphics Layer Engine

URL: <http://code.google.com/p/angleproject/>

Copyright (C) 2002-2013 The ANGLE Project Authors.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the name of TransGaming Inc., Google Inc., 3DLabs Inc. Ltd., nor the names of their contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS

FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE

COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,

INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING,

BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;

LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER

CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN

ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

boringssl

URL: <https://boringssl.googlesource.com/boringssl>

LICENSE ISSUES

=====

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of

the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit.

See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style

Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL

please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

/* =====
=====

* Copyright (c) 1998-2011 The OpenSSL Project. All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms, with or without

- * modification, are permitted provided that the following conditions
- * are met:
- *
- * 1. Redistributions of source code must retain the above copyright
- * notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- *
- * 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
- * notice, this list of conditions and the following disclaimer in
- * the documentation and/or other materials provided with the
- * distribution.
- *
- * 3. All advertising materials mentioning features or use of this
- * software must display the following acknowledgment:
- * "This product includes software developed by the OpenSSL Project
- * for use in the OpenSSL Toolkit.
- (<http://www.openssl.org/>)"
- *
- * 4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to
- * endorse or promote products derived from this software without
- * prior written permission. For written permission, please contact
- * openssl-core@openssl.org.
- *
- * 5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL"
- * nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written
- * permission of the OpenSSL Project.
- *
- * 6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following
- * acknowledgment:
- * "This product includes software developed by the OpenSSL Project
- * for use in the OpenSSL Toolkit
- (<http://www.openssl.org/>)"

- *
- * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY
- * EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
- * IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR
- * PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR
- * ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
- * SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT
- * NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;
- * LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
- * HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
- * STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
- * ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
- * OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
- * =====
- =====
- *
- * This product includes cryptographic software written by Eric Young
- * (eyay@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 adhered 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 routines from the library

- * being used are not cryptographic related :-).
- * 4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from
- * the apps directory (application code) you must include an acknowledgement:
- * "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"
- * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND
- * ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE
- * IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE
- * ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE
- * FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
- * DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS
- * OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
- * HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
- * LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
- * OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF
- * SUCH DAMAGE.
- * The licence and distribution terms for any publically available version or
- * derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be
- * copied and put under another distribution licence
- * [including the GNU Public Licence.]
- */

Brotli

URL: <https://github.com/google/brotli>

Google Cache Invalidation API

URL: https://chromium.googlesource.com/chromium/src/+/_master/third_party/cacheinvalidation/README.chromium

Crashpad

URL: <https://crashpad.chromium.org/>

drawElements Quality Program

URL:
<https://source.android.com/devices/graphics/testing.html>

dom-distiller-js

URL: <https://github.com/chromium/dom-distiller>

Copyright 2014 The Chromium Authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above

copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

in the documentation and/or other materials provided with the

- * Neither the name of Google Inc. nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Parts of the following directories are available under Apache v2.0

src/de

Copyright (c) 2009–2011 Christian Kohlschütter

third_party/gwt_exporter

Copyright 2007 Timepedia.org

third_party/gwt-2.5.1

Copyright 2008 Google

java/org/chromium/distiller/dev

Copyright 2008 Google

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

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

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity

authorized by the copyright owner that is granting the License.

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

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

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

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

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

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

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including

but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

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

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

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

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

If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

Expat XML Parser

URL: <http://sourceforge.net/projects/expat/>

Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd

and Clark

Cooper

Copyright (c) 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006
Expat maintainers.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of this software and associated documentation files (the

"Software"), to deal in the Software without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,

distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to

permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to

the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included

in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY

CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,

TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE

SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

fips181

URL: <http://www.adel.nursat.kz/apg/>

Copyright (c) 1999, 2000, 2001, 2002

Adel I. Mirzazhanov. All rights reserved

Redistribution and use in source and binary forms,

with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

1.Redistributions of source code must retain the above copyright notice,

this list of conditions and the following disclaimer.

2.Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

3.The name of the author may not be used to endorse or promote products

derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS

OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY

DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE

GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS

INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY,

WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

flac

URL: <http://sourceforge.net/projects/flac/files/flac-src/flac-1.2.1-src/flac-1.2.1.tar.gz/download>

Copyright (C)
2000,2001,2002,2003,2004,2005,2006,2007 Josh
Coalson

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

modification, are permitted provided that the
following conditions

are met:

- Redistributions of source code must retain the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

- Redistributions in binary form must reproduce the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with
the distribution.

- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor
the names of its

contributors may be used to endorse or promote
products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE FOUNDATION OR

CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,
INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER
CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY
OF SUCH DAMAGE.

harfbuzz-ng

URL: <http://harfbuzz.org>

HarfBuzz is licensed under the so-called "Old MIT"
license. Details follow.

For parts of HarfBuzz that are licensed under different
licenses see individual

files names COPYING in subdirectories where
applicable.

Copyright © 2010,2011,2012 Google, Inc.

Copyright © 2012 Mozilla Foundation

Copyright © 2011 Codethink Limited

Copyright © 2008,2010 Nokia Corporation and/or its
subsidiary(-ies)

Copyright © 2009 Keith Stribley

Copyright © 2009 Martin Hosken and SIL
International

Copyright © 2007 Chris Wilson

Copyright © 2006 Behdad Esfahbod

Copyright © 2005 David Turner

Copyright © 2004,2007,2008,2009,2010 Red Hat,
Inc.

Copyright © 1998-2004 David Turner and Werner
Lemberg

For full copyright notices consult the individual files in
the package.

Permission is hereby granted, without written
agreement and without

license or royalty fees, to use, copy, modify, and
distribute this

software and its documentation for any purpose,
provided that the

above copyright notice and the following two
paragraphs appear in

all copies of this software.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER BE
LIABLE TO ANY PARTY FOR

DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR

CONSEQUENTIAL DAMAGES

ARISING OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE AND ITS DOCUMENTATION, EVEN

IF THE COPYRIGHT HOLDER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH

THE COPYRIGHT HOLDER SPECIFICALLY DISCLAIMS ANY WARRANTIES, INCLUDING,

BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE SOFTWARE PROVIDED HEREUNDER IS

ON AN "AS IS" BASIS, AND THE COPYRIGHT HOLDER HAS NO OBLIGATION TO

PROVIDE MAINTENANCE, SUPPORT, UPDATES, ENHANCEMENTS, OR MODIFICATIONS.

iccjpeg

URL: <http://www.ijg.org>

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied,

with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or

fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you,

its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane.

All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this

software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these

conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this

README file must be included, with this copyright and no-warranty notice

unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files

must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the

accompanying

documentation must state that "this software is based in part on the work of

the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts

full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept

NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code,

not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to

acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name

in advertising or publicity relating to this software or products derived from it.

This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's

software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of

commercial products, provided that all warranty or liability claims are

assumed by the product vendor.

icu

URL: <http://site.icu-project.org/>

ICU License - ICU 1.8.1 and later

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright (c) 1995-2014 International Business Machines Corporation and

others

All rights reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to

any person obtaining a

copy of this software and associated documentation files (the

"Software"), to deal in the Software without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,

distribute, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to

whom the Software is furnished to do so, provided that the above

copyright notice(s) and this permission notice appear in all copies of

the Software and that both the above copyright notice(s) and this

permission notice appear in supporting documentation.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS

OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF

THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS

INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT

OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS

OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR

OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR

PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall

not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or

other dealings in this Software without prior written authorization of

the copyright holder.

All trademarks and registered trademarks mentioned herein are the

property of their respective owners.

Third-Party Software Licenses

This section contains third-party software notices and/or additional

terms for licensed third-party software components included within ICU libraries.

1. Unicode Data Files and Software

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE

Copyright © 1991–2014 Unicode, Inc. All rights reserved.

Distributed under the Terms of Use in

<http://www.unicode.org/copyright.html>.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of the Unicode data files and any associated documentation

(the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation

(the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use,

copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of

the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files

or Software are furnished to do so, provided that

(a) this copyright and permission notice appear with all copies

of the Data Files or Software,

(b) this copyright and permission notice appear in associated

documentation, and

(c) there is clear notice in each modified Data File or in the Software

as well as in the documentation associated with the Data File(s) or

Software that the data or software has been modified.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

2. Chinese/Japanese Word Break Dictionary Data (cjdict.txt)

The Google Chrome software developed by Google is licensed under the BSD licenses, as set forth below.

#

The BSD License

#

<http://opensource.org/licenses/bsd-license.php>

Copyright (C) 2006-2008, Google Inc.

#

All rights reserved.

#

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification,

are permitted provided that the following conditions are met:

#

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, the

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, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING

G, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF 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.

OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

#

#

The word list in cjdict.txt are generated by combining three word lists

listed

below with further processing for compound word breaking. The frequency

is generated

with an iterative training against Google web corpora.

#

* Libtabe (Chinese)

-

https://sourceforge.net/project/?group_id=1519

```

# - Its license terms and conditions are
shown below.

#
# * IPADIC (Japanese)
# - http://chasen.aist-
nara.ac.jp/chasen/distribution.html
# - Its license terms and conditions are
shown below.

#
# -----COPYING.libtabe -----
BEGIN-----
#
# /*
# * Copyright (c) 1999 TaBE Project.
# * Copyright (c) 1999 Pai-Hsiang Hsiao.
# * All rights reserved.
# *
# * Redistribution and use in source and
binary forms, with or without
# * modification, are permitted provided
that the following conditions
# * are met:
# *
# * . Redistributions of source code must
retain the above copyright
# * notice, this list of conditions and the
following disclaimer.
# * . Redistributions in binary form must
reproduce the above copyright
# * notice, this list of conditions and the
following disclaimer in
# * the documentation and/or other
materials provided with the
# * distribution.
# * . Neither the name of the TaBE Project
nor the names of its
# * contributors may be used to endorse
or promote products derived
# * from this software without specific
prior written permission.
# *
# * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
# * "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
# * LIMITED TO, THE IMPLIED
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS

```

```

# * FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
# * REGENTS OR CONTRIBUTORS BE
LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,
# * INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES
# * (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
# * SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
# * HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
# * STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
# * ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE
OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
# * OF THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGE.
# */
#
# /*
# * Copyright (c) 1999 Computer Systems
and Communication Lab,
# * Institute of
Information Science, Academia Sinica.
# * All rights reserved.
# *
# * Redistribution and use in source and
binary forms, with or without
# * modification, are permitted provided
that the following conditions
# * are met:
# *
# * . Redistributions of source code must
retain the above copyright
# * notice, this list of conditions and the
following disclaimer.
# * . Redistributions in binary form must
reproduce the above copyright
# * notice, this list of conditions and the
following disclaimer in
# * the documentation and/or other
materials provided with the
# * distribution.
# * . Neither the name of the Computer
Systems and Communication Lab
# * nor the names of its contributors may
be used to endorse or

```

```

# * promote products derived from this
software without specific
# * prior written permission.
# *
# * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
# * "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
# * LIMITED TO, THE IMPLIED
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS
# * FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
# * REGENTS OR CONTRIBUTORS BE
LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,
# * INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES
# * (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,
PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
# * SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR
PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
# * HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
# * STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING
NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
# * ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE
OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
# * OF THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGE.
# */
#
# Copyright 1996 Chih-Hao Tsai @ Beckman
Institute, University of Illinois
# c-tsai4@uiuc.edu
http://casper.beckman.uiuc.edu/~c-tsai4
#
# -----COPYING.libtabe-----END
-----
-
#
#
# -----COPYING.ipadic-----BEGIN
-----
--
#
# Copyright 2000, 2001, 2002, 2003 Nara
Institute of Science
# and Technology. All Rights Reserved.

```

```

#
# Use, reproduction, and distribution of this
software is permitted.
# Any copy of this software, whether in its
original form or modified,
# must include both the above copyright
notice and the following
# paragraphs.
#
# Nara Institute of Science and Technology
(NAIST),
# the copyright holders, disclaims all
warranties with regard to this
# software, including all implied warranties of
merchantability and
# fitness, in no event shall NAIST be liable for
# any special, indirect or consequential
damages or any damages
# whatsoever resulting from loss of use, data
or profits, whether in an
# action of contract, negligence or other
tortious action, arising out
# of or in connection with the use or
performance of this software.
#
# A large portion of the dictionary entries
# originate from ICOT Free Software. The
following conditions for ICOT
# Free Software applies to the current
dictionary as well.
#
# Each User may also freely distribute the
Program, whether in its
# original form or modified, to any third party
or parties, PROVIDED
# that the provisions of Section 3 ("NO
WARRANTY") will ALWAYS appear
# on, or be attached to, the Program, which is
distributed substantially
# in the same form as set out herein and that
such intended
# distribution, if actually made, will neither
violate or otherwise
# contravene any of the laws and regulations
of the countries having
# jurisdiction over the User or the intended
distribution itself.
#

```

NO WARRANTY

#

The program was produced on an experimental basis in the course of the

research and development conducted during the project and is provided

to users as so produced on an experimental basis. Accordingly, the

program is provided without any warranty whatsoever, whether express,

implied, statutory or otherwise. The term "warranty" used herein

includes, but is not limited to, any warranty of the quality,

performance, merchantability and fitness for a particular purpose of

the program and the nonexistence of any infringement or violation of

any right of any third party.

#

Each user of the program will agree and understand, and be deemed to

have agreed and understood, that there is no warranty whatsoever for

the program and, accordingly, the entire risk arising from or

otherwise connected with the program is assumed by the user.

#

Therefore, neither ICOT, the copyright holder, or any other

organization that participated in or was otherwise related to the

development of the program and their respective officials, directors,

officers and other employees shall be held liable for any and all

damages, including, without limitation, general, special, incidental

and consequential damages, arising out of or otherwise in connection

with the use or inability to use the program or any product, material

or result produced or otherwise obtained by using the program,

regardless of whether they have been advised of, or otherwise had

knowledge of, the possibility of such

damages at any time during the

project or thereafter. Each user will be deemed to have agreed to the

foregoing by his or her commencement of use of the program. The term

"use" as used herein includes, but is not limited to, the use,

modification, copying and distribution of the program and the

production of secondary products from the program.

#

In the case where the program, whether in its original form or

modified, was distributed or delivered to or received by a user from

any person, organization or entity other than ICOT, unless it makes or

grants independently of ICOT any specific warranty to the user in

writing, such person, organization or entity, will also be exempted

from and not be held liable to the user for any such damages as noted

above as far as the program is concerned.

#

-----COPYING.ipadic-----END-----

3. Lao Word Break Dictionary Data (laodict.txt)

Copyright (c) 2013 International Business Machines Corporation and others. All Rights Reserved.

Project: <http://code.google.com/p/lao-dictionary/>

Dictionary: <http://lao-dictionary.googlecode.com/git/Lao-Dictionary.txt>

License: <http://lao-dictionary.googlecode.com/git/Lao-Dictionary-LICEN>

(copied below)

This file is derived from the above dictionary, with slight modifications.

Copyright (C) 2013 Brian Eugene Wilson, Robert Martin Campbell.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

4. Burmese Word Break Dictionary Data
(burmesedict.txt)

Copyright (c) 2014 International Business Machines Corporation and others. All Rights Reserved.

This list is part of a project hosted at:

github.com/kanyawtech/myanmar-karen-word-lists

Copyright (c) 2013, LeRoy Benjamin Sharon
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without 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 Myanmar Karen Word Lists, nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

5. Time Zone Database

ICU uses the public domain data and code derived from Time Zone Database

for its time zone support. The ownership of the TZ database is explained

in BCP 175: Procedure for Maintaining the Time Zone Database section 7.

1 - Database Ownership

The TZ database itself is not an IETF Contribution or an IETF

document. Rather it is a pre-existing and regularly updated work

that is in the public domain, and is intended to remain in the public

domain. Therefore, BCPs 78 [RFC5378] and 79 [RFC3979] do not apply

to the TZ Database or contributions that individuals make to it.

Should any claims be made and substantiated against the TZ Database,

the organization that is providing the IANA Considerations defined in

this RFC, under the memorandum of understanding with the IETF,

currently ICANN, may act in accordance with all competent court

orders. No ownership claims will be made by ICANN or the IETF Trust

on the database or the code. Any person making a contribution to the

database or code waives all rights to future claims in that

contribution or in the TZ Database.

google-jstemplate

URL: <http://code.google.com/p/google-jstemplate/>

Khronos header files

URL: <http://www.khronos.org/registry>

Copyright (c) 2007-2010 The Khronos Group Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a

copy of this software and/or associated documentation files (the

"Materials"), to deal in the Materials without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,

distribute, sublicense, and/or sell copies of the Materials, and to

permit persons to whom the Materials are furnished to do so, subject to

the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included

in all copies or substantial portions of the Materials.

THE MATERIALS ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY

CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,

TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE

MATERIALS OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE MATERIALS.

SGI FREE SOFTWARE LICENSE B (Version 2.0, Sept. 18, 2008)

Copyright (C) 1992 Silicon Graphics, Inc. All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of

this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in

the Software without restriction, including without limitation the rights to

use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies

of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do

so, subject to the following conditions:

The above copyright notice including the dates of first publication and either

this permission notice or a reference to <http://oss.sgi.com/projects/FreeB/>

shall be included in all copies or substantial portions

of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL SILICON

GRAPHICS, INC. BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN

AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION

WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Silicon Graphics, Inc. shall

not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other

dealings in this Software without prior written authorization from Silicon

Graphics, Inc.

LevelDB: A Fast Persistent Key-Value Store

URL: <https://github.com/google/leveldb.git>

Copyright (c) 2011 The LevelDB Authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above

copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer

in the documentation and/or other materials provided with the

* Neither the name of Google Inc. nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The library to input, validate, and display addresses.

URL: <https://github.com/googlei18n/libaddressinput>

libjingle

URL: <http://www.webrtc.org>

libjpeg

URL: <http://www.iijg.org/>

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied,

with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or

fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you,

its user, assume the entire risk as to its quality and

accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane.

All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this

software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these

conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this

README file must be included, with this copyright and no-warranty notice

unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files

must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying

documentation must state that "this software is based in part on the work of

the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts

full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept

NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code,

not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to

acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name

in advertising or publicity relating to this software or products derived from it.

This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's

software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of

commercial products, provided that all warranty or

liability claims are

assumed by the product vendor.

sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA.

by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally,

that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for

full details.)

However, since ansi2knr.c is not needed as part

of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than

the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf.

It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable.

The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub,

ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright

by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by

patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot

legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason,

support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software.

(Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented

Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.)

So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files.

To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has

been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce

"uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of

CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of

CompuServe Incorporated."

Public License.

libjpeg-turbo

URL: <http://sourceforge.net/projects/libjpeg-turbo/>

libjpeg-turbo is licensed under a non-restrictive, BSD-style license

(see README.) The TurboJPEG/OSS wrapper (both C and Java versions) and

associated test programs bear a similar license, which is reproduced below:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice,

this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice,

this list of conditions and the following disclaimer in the documentation

and/or other materials provided with the distribution.

- Neither the name of the libjpeg-turbo Project nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote

products derived from this

software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS",

AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE

IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR CONTRIBUTORS BE

LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR

CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF

SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS

INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN

CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)

ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE

POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

International Phone Number Library

URL:

<http://libphonenumber.googlecode.com/svn/trunk/>

Copyright (C) 2011 Google Inc.

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

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

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software

distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS,

WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and

limitations under the License.

libpng

URL: <http://libpng.org/>

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of

any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is

included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following

this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.54, November 12, 2015, are

Copyright (c) 2000-2002, 2004, 2006-2015 Glenn Randers-Pehrson, are

derived from libpng-1.0.6, and are distributed according to the same

disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals

added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Cosmin Truta

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the

library or against infringement. There is no warranty that our

efforts or the library will fulfill any of your particular purposes

or needs. This library is provided with all faults,

and the entire

risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with

the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are

Copyright (c) 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, are derived from

libpng-0.96, and are distributed according to the same disclaimer and

license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list

of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are

Copyright (c) 1996-1997 Andreas Dilger, are derived from libpng-0.88,

and are distributed according to the same disclaimer and license as

libpng-0.88, with the following individuals added to the list of

Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are

Copyright (c) 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors"

is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be

END OF COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s", png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png.jpg" and "pngbar.jpg (88x31)" and "pngnow.png.jpg" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

Glenn Randers-Pehrson
glennrp at users.sourceforge.net
November 12, 2015

libsrtip
URL: <https://github.com/cisco/libsrtip>

```
/*  
 *  
 * Copyright (c) 2001-2006 Cisco Systems, Inc.  
 * All rights reserved.  
 *  
 * Redistribution and use in source and binary forms,  
 with or without  
 * modification, are permitted provided that the  
 following conditions  
 * are met:  
 *  
 * Redistributions of source code must retain the  
 above copyright  
 * notice, this list of conditions and the following  
 disclaimer.  
 *
```

- * Redistributions in binary form must reproduce the above
- * copyright notice, this list of conditions and the following
- * disclaimer in the documentation and/or other materials provided
- * with the distribution.
- *
- * Neither the name of the Cisco Systems, Inc. nor the names of its
- * contributors may be used to endorse or promote products derived
- * from this software without specific prior written permission.
- *
- * THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS
- * "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT
- * LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS
- * FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE
- * COPYRIGHT HOLDERS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,
- * INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
- * (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
- * SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
- * HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
- * STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
- * ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED
- * OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
- *
- */

libusb

URL: <http://libusb.org>

libvpx

URL: <http://www.webmproject.org>

Copyright (c) 2010, The WebM Project authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions are

met:

- * Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in

the documentation and/or other materials provided with the

distribution.

- * Neither the name of Google, nor the WebM Project, nor the names

of its contributors may be used to endorse or promote products

derived from this software without specific prior written

permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

WebP image encoder/decoder

URL: <http://developers.google.com/speed/webp>

Additional IP Rights Grant (Patents)

"These implementations" means the copyrightable
works that implement the WebM

codecs distributed by Google as part of the WebM
Project.

Google hereby grants to you a perpetual, worldwide,
non-exclusive, no-charge,

royalty-free, irrevocable (except as stated in this
section) patent license to

make, have made, use, offer to sell, sell, import,
transfer, and otherwise

run, modify and propagate the contents of these
implementations of WebM, where

such license applies only to those patent claims, both
currently owned by

Google and acquired in the future, licensable by
Google that are necessarily

infringed by these implementations of WebM. This
grant does not include claims

that would be infringed only as a consequence of
further modification of these

or agree to the institution of patent litigation or any
other patent

enforcement activity against any entity (including a
cross-claim or

counterclaim in a lawsuit) alleging that any of these
implementations of WebM

or any code incorporated within any of these
implementations of WebM

constitute direct or contributory patent infringement,
or inducement of

patent infringement, then any patent rights granted to
you under this License

for these implementations of WebM shall terminate
as of the date such

litigation is filed.

libxml

URL: <http://xmlsoft.org>

Except where otherwise noted in the source code
(e.g. the files hash.c,

with different Copyright notices) all the files are:

Copyright (C) 1998-2012 Daniel Veillard. All Rights
Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any
person obtaining a copy

of this software and associated documentation files
(the "Software"), to deal

in the Software without restriction, including without
limitation the rights

to use, copy, modify, merge, publish, distribute,
sublicense, and/or sell

copies of the Software, and to permit persons to
whom the Software is fur-

nished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission
notice shall be included in

all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT
WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FIT-

NESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND
NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE

AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR
ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER

LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,
TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM,

OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE
OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN

THE SOFTWARE.

libxslt

URL: <http://xmlsoft.org/XSLT>

Licence for libxslt except libexslt

Copyright (C) 2001-2002 Daniel Veillard. All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is 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 DANIEL VEILLARD BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Daniel Veillard shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from him.

Licence for libxslt

Copyright (C) 2001-2002 Thomas Broyer, Charlie Bozeman and Daniel Veillard.

All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is 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 BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of the authors shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from him.

libyuv

URL: <http://code.google.com/p/libyuv/>

Copyright 2011 The LibYuv Project Authors. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

modification, are permitted provided that the
following conditions are

met:

* Redistributions of source code must retain the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer in

the documentation and/or other materials
provided with the

distribution.

* Neither the name of Google nor the names of its
contributors may

be used to endorse or promote products derived
from this software

without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE COPYRIGHT

HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

linux-syscall-support

URL: <http://code.google.com/p/linux-syscall-support/>

// Copyright 2015 The Chromium Authors. All rights
reserved.

//

// Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

// modification, are permitted provided that the
following conditions are

// met:

//

// * Redistributions of source code must retain
the above copyright

// notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

// * Redistributions in binary form must reproduce
the above

// copyright notice, this list of conditions and the
following disclaimer

// in the documentation and/or other materials
provided with the

// distribution.

// * Neither the name of Google Inc. nor the
names of its

// contributors may be used to endorse or promote
products derived from

// this software without specific prior written
permission.

//

// THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

// "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

// LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

// A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE COPYRIGHT

// OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

// SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

// LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

// DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

// THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT
// (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE
// OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

LZ4 - Extremely fast compression

URL: <https://code.google.com/p/lz4/>

LZ4 Library

Copyright (c) 2011-2014, Yann Collet

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without modification,
are permitted provided that the following conditions
are met:

* Redistributions of source code must retain the
above copyright notice, this
list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the
above copyright notice, this
list of conditions and the following disclaimer in the
documentation and/or
other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND
ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS
FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE
ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,
EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT
OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES;
LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON
ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN
CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT
(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY
OF SUCH DAMAGE.

LZMA SDK

URL: <http://www.7-zip.org/sdk.html>

LZMA SDK is placed in the public domain.

mesa

URL: <http://www.mesa3d.org/>

The default Mesa license is as follows:

Copyright (C) 1999-2007 Brian Paul All Rights
Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any
person obtaining a
copy of this software and associated documentation
files (the "Software"),
to deal in the Software without restriction, including
without limitation
the rights to use, copy, modify, merge, publish,
distribute, sublicense,
and/or sell copies of the Software, and to permit
persons to whom the
Software is furnished to do so, subject to the
following conditions:

The above copyright notice and this permission
notice shall be included
in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT
WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS
OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE
WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,
FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND
NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL
BRIAN PAUL BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES
OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN
AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE,
ARISING FROM, OUT OF OR IN
CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE
OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Some parts of Mesa are copyrighted under the GNU
LGPL. See the
Mesa/docs/COPYRIGHT file for details.

modp base64 decoder

URL: <https://github.com/client9/stringencoders>

* MODP_B64 - High performance base64
encoder/decoder

* Version 1.3 -- 17-Mar-2006

* <http://modp.com/release/base64>

*

* Copyright (c) 2005, 2006 Nick Galbreath -- nickg
[at] modp [dot] com

* All rights reserved.

*

* Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

* modification, are permitted provided that the
following conditions are

* met:

*

* Redistributions of source code must retain the
above copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

*

* Redistributions in binary form must reproduce
the above copyright

* notice, this list of conditions and the following
disclaimer in the

* documentation and/or other materials provided
with the distribution.

*

* Neither the name of the modp.com nor the
names of its

* contributors may be used to endorse or
promote products derived from

* this software without specific prior written
permission.

*

* THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

* "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

* A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN
NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT

* OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

* SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

* LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

* DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

* THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT

* (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

* OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Mojo

URL: <https://github.com/domokit/mojo>

// Copyright 2014 The Chromium Authors. All rights
reserved.

//

// Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

// modification, are permitted provided that the
following conditions are

// met:

//

// * Redistributions of source code must retain
the above copyright

// notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

// * Redistributions in binary form must reproduce
the above

// copyright notice, this list of conditions and the
following disclaimer

// in the documentation and/or other materials
provided with the

// distribution.

// * Neither the name of Google Inc. nor the
names of its

// contributors may be used to endorse or promote
products derived from

// this software without specific prior written
permission.

//

// THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE
COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

```
// "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

// LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

// A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE COPYRIGHT

// OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

// SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

// LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

// DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS
INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

// THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT

// (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE

// OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.
```

mt19937ar

URL: <http://www.math.sci.hiroshima-u.ac.jp/~m-mat/MT/MT2002/emt19937ar.html>

A C-program for MT19937, with initialization improved 2002/1/26.

Coded by Takuji Nishimura and Makoto Matsumoto.

Before using, initialize the state by using
init_genrand(seed)
or init_by_array(init_key, key_length).

Copyright (C) 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions

are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote

products derived from this software without specific prior written

permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR

CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Netscape Plugin Application Programming Interface (NPAPI)

URL: <http://mxr.mozilla.org/mozilla-central/source/modules/plugin/base/public/>

Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1

The contents of this file are subject to the Mozilla Public License Version

the License. You may obtain a copy of the License at
<http://www.mozilla.org/MPL/>

Software distributed under the License is distributed on an "AS IS" basis,

WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the License

for the specific language governing rights and limitations under the

The Original Code is mozilla.org code.

The Initial Developer of the Original Code is Netscape Communications Corporation.

Portions created by the Initial Developer are Copyright (C) 1998

the Initial Developer. All Rights Reserved.

Contributor(s):

Alternatively, the contents of this file may be used under the terms of

either the GNU General Public License Version 2 or later (the "GPL"), or

the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or later (the "LGPL"),

in which case the provisions of the GPL or the LGPL are applicable instead

of those above. If you wish to allow use of your version of this file only

under the terms of either the GPL or the LGPL, and not to allow others to

use your version of this file under the terms of the MPL, indicate your

decision by deleting the provisions above and replace them with the notice

and other provisions required by the GPL or the LGPL. If you do not delete

the provisions above, a recipient may use your version of this file under

the terms of any one of the MPL, the GPL or the LGPL.

OpenMAX DL

URL:

<https://silver.arm.com/download/Software/Graphics/OX000-BU-00010-r1p0-00bet0/OX000-BU-00010>

[-r1p0-00bet0.tgz](#)

Use of this source code is governed by a BSD-style license that can be

found in the LICENSE file in the root of the source tree. All

contributing project authors may be found in the AUTHORS file in the

root of the source tree.

The files were originally licensed by ARM Limited.

The following files:

* dl/api/omxtypes.h

* dl/sp/api/omxSP.h

are licensed by Khronos:

Copyright © 2005–2008 The Khronos Group Inc. All Rights Reserved.

These materials are protected by copyright laws and contain material

proprietary to the Khronos Group, Inc. You may use these materials

for implementing Khronos specifications, without altering or removing

any trademark, copyright or other notice from the specification.

Khronos Group makes no, and expressly disclaims any, representations

or warranties, express or implied, regarding these materials, including,

without limitation, any implied warranties of merchantability or fitness

for a particular purpose or non-infringement of any intellectual property.

Khronos Group makes no, and expressly disclaims any, warranties, express

or implied, regarding the correctness, accuracy, completeness, timeliness,

and reliability of these materials.

Under no circumstances will the Khronos Group, or

any of its Promoters,
Contributors or Members or their respective partners,
officers, directors,
employees, agents or representatives be liable for
any damages, whether
direct, indirect, special or consequential damages for
lost revenues,
lost profits, or otherwise, arising from or in connection
with these

Khronos and OpenMAX are trademarks of the
Khronos Group Inc.

opus

URL: <http://git.xiph.org/?p=opus.git>

Copyright 2001–2011 Xiph.Org, Skype Limited, Octasic,

Jean-Marc Valin, Timothy

B. Terriberry,

CSIRO, Gregory Maxwell,

Mark Borgerding,

Erik de Castro Lopo

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

modification, are permitted provided that the
following conditions

are met:

– Redistributions of source code must retain the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

– Redistributions in binary form must reproduce the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with
the distribution.

– Neither the name of Internet Society, IETF or IETF
Trust, nor the

names of specific contributors, may be used to
endorse or promote

products derived from this software without specific
prior written

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS

“AS IS” AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER

OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,
INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER
CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY
OF SUCH DAMAGE.

Opus is subject to the royalty-free patent licenses
which are

specified at:

<https://datatracker.ietf.org/ipr/1524/>

Microsoft Corporation:

<https://datatracker.ietf.org/ipr/1914/>

Broadcom Corporation:

<https://datatracker.ietf.org/ipr/1526/>

OTS (OpenType Sanitizer)

URL: <https://github.com/khaledhosny/ots.git>

PLY (Python Lex-Yacc)

URL: <http://www.dabeaz.com/ply/ply-3.4.tar.gz>

PLY (Python Lex-Yacc)

Version 3.4

Protocol Buffers

URL: <http://protobuf.googlecode.com/svn/trunk>

Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

Quick Color Management System

URL: <https://github.com/jrmuizel/qcms/tree/v4>

qcms

Copyright (C) 2009 Mozilla Corporation

Copyright (C) 1998-2007 Marti Maria

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of this software and associated documentation files (the "Software"),

to deal in the Software without restriction, including without limitation

the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense,

and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software

is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in

all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO

THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND

LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION

OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION

WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

re2 - an efficient, principled regular expression library

URL: <https://github.com/google/re2>

sfntly

URL: <https://github.com/googlei18n/sfntly>

Skia

URL: <https://skia.org/>

Some files under resources are under the following license:

Unlimited Commercial Use

We try to make it clear that you may use all clipart from Openclipart even for unlimited commercial use. We believe that giving away our images is a great way to share with the world our talents and that will come back around in a better form.

May I Use Openclipart for?

We put together a small chart of as many possibilities and questions we have heard from people asking how they may use Openclipart. If you have an additional question, please email love@openclipart.org.

All Clipart are Released into the Public Domain.

Each artist at Openclipart releases all rights to the images they share at Openclipart. The reason is so that there is no friction in using and sharing images authors make available at this website so that each artist might also receive the same benefit in using other artists clipart totally for any possible reason.

SMHasher

URL: <http://code.google.com/p/smhasher/>

Snappy: A fast compressor/decompressor

URL: <http://google.github.io/snappy/>

sqlite

URL: <http://sqlite.org/>

The author disclaims copyright to this source code. In place of a legal notice, here is a blessing:

May you do good and not evil.
May you find forgiveness for yourself and forgive others.
May you share freely, never taking more than you give.

tcmmalloc

URL: <http://gperftools.googlecode.com/>

The USB ID Repository

URL: <http://www.linux-usb.org/usb-ids.html>

Copyright (c) 2012, Linux USB Project

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

o Redistributions of source code must retain the above copyright notice,
this list of conditions and the following disclaimer.

o Redistributions in binary form must reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

o Neither the name of the Linux USB Project nor the names of its

contributors may be used to endorse or promote products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE

GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

usrsrc

URL: <http://github.com/sctplab/usrsrc>

(Copied from the COPYRIGHT file of
<https://code.google.com/p/sctp-refimpl/source/browse/trunk/COPYRIGHT>)

Copyright (c) 2001, 2002 Cisco Systems, Inc.

Copyright (c) 2002-12 Randall R. Stewart

Copyright (c) 2002-12 Michael Tuexen

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without

modification, are permitted provided that the following conditions
are met:

notice, this list of conditions and the following disclaimer.

notice, this list of conditions and the following disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND

ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE

ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE

FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL

DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS

OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)

HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT

LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF

SUCH DAMAGE.

wayland

URL: <http://wayland.freedesktop.org/>

Copyright © 2008–2012 Kristian Høgsberg

Copyright © 2010–2012 Intel Corporation

Copyright © 2011 Benjamin Franzke

Copyright © 2012 Collabora, Ltd.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a

copy of this software and associated documentation files (the "Software"),

to deal in the Software without restriction, including without limitation

the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense,

and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the

Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice (including the next

paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,

FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL

THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER

LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING

FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE

SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The above is the version of the MIT "Expat" License used by X.org:

<http://cgit.freedesktop.org/xorg/xserver/tree/COPYING>

wayland-protocols

URL: <http://wayland.freedesktop.org/>

Copyright © 2008–2013 Kristian Høgsberg

Copyright © 2010–2013 Intel Corporation

Copyright © 2013 Rafael Antognolli

Copyright © 2013 Jasper St. Pierre

Copyright © 2014 Jonas Ådahl

Copyright © 2014 Jason Ekstrand

Copyright © 2014–2015 Collabora, Ltd.

Copyright © 2015 Red Hat Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a

copy of this software and associated documentation files (the "Software"),

to deal in the Software without restriction, including without limitation

the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense,

and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the

Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice (including the next

paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR

IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY,
FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND
NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL
THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE
FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER
LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,
TORT OR OTHERWISE, ARISING
FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE
SOFTWARE OR THE USE OR OTHER
DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The above is the version of the MIT "Expat" License
used by X.org:

<http://cgit.freedesktop.org/xorg/xserver/tree/COPYING>

Web Animations JS

URL: <https://github.com/web-animations/web-animations-js>

WebRTC

URL: <http://www.webrtc.org>

Copyright (c) 2011, The WebRTC project authors. All
rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

modification, are permitted provided that the
following conditions are

met:

* Redistributions of source code must retain the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer in

the documentation and/or other materials

provided with the
distribution.

* Neither the name of Google nor the names of its
contributors may

be used to endorse or promote products derived
from this software

without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE COPYRIGHT

HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

x86inc

URL:

<http://git.videolan.org/?p=x264.git;a=blob:f=common/x86/x86inc.asm>

```
.*****  
,  
*****
```

```
.* x86inc.asm  
,
```

```
.*****  
,  
*****
```

```
.* Copyright (C) 2005-2011 x264 project  
,
```

```
.*  
,
```

```
.* Authors: Loren Merritt <lorenm@u.washington.edu>  
,
```

```
.* Anton Mitrofanov  
<BugMaster@narod.ru>
```

```

.*      Jason Garrett-Glaser
.*      <darkshikari@gmail.com>

.*
.*
.* Permission to use, copy, modify, and/or distribute
.* this software for any
.* purpose with or without fee is hereby granted,
.* provided that the above
.* copyright notice and this permission notice appear
.* in all copies.

.*
.*
.* THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND THE
.* AUTHOR DISCLAIMS ALL WARRANTIES
.* WITH REGARD TO THIS SOFTWARE INCLUDING
.* ALL IMPLIED WARRANTIES OF
.* MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT
.* SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR
.* ANY SPECIAL, DIRECT, INDIRECT, OR
.* CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES
.* WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE,
.* DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN
.* ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER
.* TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF
.* OR IN CONNECTION WITH THE USE OR
.* PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

.*
.* *****
.* *****

; This is a header file for the x264ASM assembly
; language, which uses
; NASM/YASM syntax combined with a large number
; of macros to provide easy
; abstraction between different calling conventions
; (x86_32, win64, linux64).
; It also has various other useful features to simplify
; writing the kind of
; DSP functions that are most often used in x264.

; Unlike the rest of x264, this file is available under an
; ISC license, as it
; has significant usefulness outside of x264 and we
; want it to be available
; to the largest audience possible. Of course, if you
; modify it for your own
; purposes to add a new feature, we strongly
; encourage contributing a patch
; as this feature might be useful for others as well.
; Send patches or ideas
; to x264-devel@videolan.org .

```

zlib

URL: <http://zlib.net/>

/* zlib.h -- interface of the 'zlib' general purpose
compression library

version 1.2.4, March 14th, 2010

Copyright (C) 1995-2010 Jean-loup Gailly and Mark
Adler

This software is provided 'as-is', without any
express or implied

warranty. In no event will the authors be held
liable for any damages

arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this
software for any purpose,

including commercial applications, and to alter it
and redistribute it

freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be
misrepresented; you must not

claim that you wrote the original software. If
you use this software

in a product, an acknowledgment in the product
documentation would be

appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked
as such, and must not be

misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from
any source distribution.

Jean-loup Gailly

Mark Adler

*/

url_parse

URL: <http://mxr.mozilla.org/comm-central/source/mozilla/network/base/src/nsURLParsers.cpp>

Copyright 2007, Google Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

modification, are permitted provided that the
following conditions are

met:

* Redistributions of source code must retain the
above copyright

notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce
the above

copyright notice, this list of conditions and the
following disclaimer

in the documentation and/or other materials provided
with the

* Neither the name of Google Inc. nor the names
of its

contributors may be used to endorse or promote
products derived from

this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY
DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,

SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,

DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE

OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The file url_parse.cc is based on nsURLParsers.cc
from Mozilla. This file is

licensed separately as follows:

The contents of this file are subject to the Mozilla
Public License Version

the License. You may obtain a copy of the License at
<http://www.mozilla.org/MPL/>

Software distributed under the License is distributed
on an "AS IS" basis,

WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express
or implied. See the License

for the specific language governing rights and
limitations under the

The Original Code is mozilla.org code.

The Initial Developer of the Original Code is
Netscape Communications Corporation.

Portions created by the Initial Developer are
Copyright (C) 1998

the Initial Developer. All Rights Reserved.

Contributor(s):

Darin Fisher (original author)

Alternatively, the contents of this file may be used
under the terms of

either the GNU General Public License Version 2 or
later (the "GPL"), or

the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or
later (the "LGPL"),

in which case the provisions of the GPL or the LGPL
are applicable instead

of those above. If you wish to allow use of your
version of this file only

under the terms of either the GPL or the LGPL, and
not to allow others to

use your version of this file under the terms of the
MPL, indicate your

decision by deleting the provisions above and replace

them with the notice
and other provisions required by the GPL or the LGPL.
If you do not delete
the provisions above, a recipient may use your
version of this file under
the terms of any one of the MPL, the GPL or the
LGPL.

V8 JavaScript Engine

URL: <http://code.google.com/p/v8>

This license applies to all parts of V8 that are not
externally

maintained libraries. The externally maintained
libraries used by V8

are:

- PCRE test suite, located in
test/mjsunit/third_party/regexp-pcre/regexp-
pcre.js. This is based on the
test suite from PCRE-7.3, which is copyrighted by
the University

- of Cambridge and Google, Inc. The copyright
notice and license

- are embedded in regexp-pcre.js.

- Layout tests, located in
test/mjsunit/third_party/object-keys. These are
based on layout tests from webkit.org which are
copyrighted by

- Apple Computer, Inc. and released under a
3-clause BSD license.

- Strongtalk assembler, the basis of the files
assembler-arm-inl.h,
assembler-arm.cc, assembler-arm.h, assembler-
ia32-inl.h,
assembler-ia32.cc, assembler-ia32.h, assembler-
x64-inl.h,
assembler-x64.cc, assembler-x64.h, assembler-
mips-inl.h,
assembler-mips.cc, assembler-mips.h,
assembler.cc and assembler.h.

- This code is copyrighted by Sun Microsystems
Inc. and released
under a 3-clause BSD license.

- Valgrind client API header, located at
third_party/valgrind/valgrind.h

- This is release under the BSD license.

These libraries have their own licenses; we
recommend you read them,

as their terms may differ from the terms below.

Further license information can be found in LICENSE
files located in

sub-directories.

Copyright 2014, the V8 project authors. All rights
reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

modification, are permitted provided that the
following conditions are

met:

- * Redistributions of source code must retain the
above copyright

- notice, this list of conditions and the following
disclaimer.

- * Redistributions in binary form must reproduce
the above

- copyright notice, this list of conditions and the
following

- disclaimer in the documentation and/or other
materials provided

- with the distribution.

- * Neither the name of Google Inc. nor the names
of its

- contributors may be used to endorse or
promote products derived

- from this software without specific prior
written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS

"AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED
WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF
MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR

A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO
EVENT SHALL THE COPYRIGHT

OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY

DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL,
SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL
DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT
LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE
GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE,
DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)
HOWEVER CAUSED AND ON ANY
THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT,
STRICT LIABILITY, OR TORT
(INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING
IN ANY WAY OUT OF THE USE
OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE
POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

fdlibm

URL: <http://www.netlib.org/fdlibm/>

Copyright (C) 1993-2004 by Sun Microsystems, Inc.
All rights reserved.

Developed at SunSoft, a Sun Microsystems, Inc.
business.

Permission to use, copy, modify, and distribute this
software is freely granted, provided that this notice
is preserved.

Strongtalk

URL: <http://www.strongtalk.org/>

Copyright (c) 1994-2006 Sun Microsystems Inc.
All Rights Reserved.

Redistribution and use in source and binary forms,
with or without

modification, are permitted provided that the
following conditions are

met:

- Redistributions of source code must retain the
above copyright notice,
this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistribution in binary form must reproduce the
above copyright
notice, this list of conditions and the following

disclaimer in the

documentation and/or other materials provided with
the distribution.

- Neither the name of Sun Microsystems or the names
of contributors may

be used to endorse or promote products derived from
this software without

specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT
HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS

IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES,
INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY
AND FITNESS FOR A PARTICULAR

PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL
THE COPYRIGHT OWNER OR

CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,
INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL,

EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES
(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR
SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER
CAUSED AND ON ANY THEORY OF

LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT
LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY
OUT OF THE USE OF THIS

SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY
OF SUCH DAMAGE.

Extra bundled binaries

name License

libcap URL:

<https://sites.google.com/site/fullycapable/>

Unless otherwise *explicitly* stated, the following text
describes the

licensed conditions under which the contents of this
libcap release

may be used and distributed:

Redistribution and use in source and binary forms of libcap, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

notice, and this entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.

copyright notices, this list of conditions, and the following

disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

products derived from this software without their specific prior written permission.

ALTERNATIVELY, this product may be distributed under the terms of the

GNU General Public License (v2.0 - see below), in which case the

provisions of the GNU GPL are required INSTEAD OF the above restrictions.

(This clause is necessary due to a potential conflict between the GNU GPL and the restrictions contained in a BSD-style

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED

WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT,

INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING,

BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS

OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND

ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR

TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE)

ARISING IN ANY WAY OUT OF THE

USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libnsspem

URL: <https://git.fedorahosted.org/cgit/nss-pem.git>

/* ***** BEGIN LICENSE BLOCK *****

* Version: MPL 1.1/GPL 2.0/LGPL 2.1

*

* The contents of this file are subject to the Mozilla Public License Version

* 1.1 (the "License"); you may not use this file except in compliance with

* the License. You may obtain a copy of the License at

* <http://www.mozilla.org/MPL/>

*

* Software distributed under the License is distributed on an "AS IS" basis,

* WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the License

* for the specific language governing rights and limitations under the

* License.

*

* The Original Code is the Netscape security libraries.

*

* The Initial Developer of the Original Code is

* Netscape Communications Corporation.

* Portions created by the Initial Developer are Copyright (C) 1994-2000

* the Initial Developer. All Rights Reserved.

*

* Contributor(s):

* Rob Crittenden (rcritten@redhat.com)

*

* Alternatively, the contents of this file may be used under the terms of

* either the GNU General Public License Version 2 or later (the "GPL"), or

* the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or later (the "LGPL"),

- * in which case the provisions of the GPL or the LGPL are applicable instead
- * of those above. If you wish to allow use of your version of this file only
- * under the terms of either the GPL or the LGPL, and not to allow others to
- * use your version of this file under the terms of the MPL, indicate your
- * decision by deleting the provisions above and replace them with the notice
- * and other provisions required by the GPL or the LGPL. If you do not delete
- * the provisions above, a recipient may use your version of this file under
- * the terms of any one of the MPL, the GPL or the LGPL.

* ***** END LICENSE BLOCK ***** */

Return to Documentation index.

© Opera TV AS 2015. Confidential information of Opera TV.

BSD LICENSE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

MIT LICENSE

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining

a copy of this software and associated documentation files (the

"Software"), to deal in the Software without restriction, including

without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish,

distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to

permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to

the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included

in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,

EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF

MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY

CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,

TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE

SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of

any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is

included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following

this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.2.6, August 15, 2004, through 1.4.1, February 25, 2010, are

Copyright (c) 2004, 2006–2007 Glenn Randers-Pehrson, and are

distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5

with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 – October 3, 2002, are

Copyright (c) 2000–2002 Glenn Randers-Pehrson, and are

distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6

with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the

library or against infringement. There is no warranty that our

efforts or the library will fulfill any of your particular purposes

or needs. This library is provided with all faults, and the entire

risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with

the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are

Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are

distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96,

with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are

Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger

Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88,

with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are

Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors"

is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors

and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied,

including, without limitation, the warranties of merchantability and of

fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc.

assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary,

or consequential damages, which may result from the use of the PNG

Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this

source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject

to the following restrictions:

be misrepresented as being the original source.

source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without

fee, and encourage the use of this source code as a component to

supporting the PNG file format in commercial products. If you use this

source code in a product, acknowledgment is not required but would be

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about"

boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the

files "pngbar.png.jpg" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png.jpg" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a

certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp at users.sourceforge.net

February 25, 2010

This software is based in part on the work of the FreeType Team.

The FreeType Project
LICENSE

2006-Jan-27

Copyright 1996-2002,
2006 by

David Turner, Robert Wilhelm, and
Werner Lemberg

Introduction

=====

The FreeType Project is distributed in several archive packages;

some of them may contain, in addition to the FreeType font engine,

various tools and contributions which rely on, or relate to, the

FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and

which do not fall under their own explicit license. The license

affects thus the FreeType font engine, the test programs,

documentation and makefiles, at the very least.

This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG

(Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion

and use of free software in commercial and freeware products

alike. As a consequence, its main points are that:

o We don't promise that this software works. However, we will be

interested in any kind of bug reports. ('as is'

distribution)

o You can use this software for whatever you want, in parts or

full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)

o You may not pretend that you wrote this software. If you use

it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge

somewhere in your documentation that you have used the

FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this

software, with or without modifications, in commercial products.

We disclaim all warranties covering The FreeType Project and

assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a

credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus

encourage you to use the following text:

""

Portions of this software are copyright <year> The FreeType

Project (www.freetype.org). All rights reserved.

""

Please replace <year> with the value from the FreeType version you

actually use.

Legal Terms

=====

Throughout this license, the terms 'package',

'FreeType Project',

and 'FreeType archive' refer to the set of files originally

distributed by the authors (David Turner, Robert Wilhelm, and

Werner Lemberg) as the 'FreeType Project', be they named as alpha,

beta or final release.

'You' refers to the licensee, or person using the project, where

'using' is a generic term including compiling the project's source

code as well as linking it to form a 'program' or 'executable'.

This program is referred to as 'a program using the FreeType

engine'.

This license applies to all files distributed in the original

FreeType Project, including all source code, binaries and

documentation, unless otherwise stated in the file in its

original, unmodified form as distributed in the original archive.

If you are unsure whether or not a particular file is covered by

this license, you must contact us to verify this.

The FreeType Project is copyright (C) 1996-2000 by David Turner,

Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights reserved except as

specified below.

THE FREETYPE PROJECT IS PROVIDED 'AS IS' WITHOUT WARRANTY OF ANY

KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO,

WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR

PURPOSE. IN NO EVENT WILL ANY OF THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS

BE LIABLE FOR ANY DAMAGES CAUSED BY THE

USE OR THE INABILITY TO

USE, OF THE FREETYPE PROJECT.

This license grants a worldwide, royalty-free, perpetual and

irrevocable right and license to use, execute, perform, compile,

display, copy, create derivative works of, distribute and

sublicense the FreeType Project (in both source and object code

forms) and derivative works thereof for any purpose; and to

authorize others to exercise some or all of the rights granted

herein, subject to the following conditions:

- o Redistribution of source code must retain this license file

('FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to

the original files must be clearly indicated in accompanying

documentation. The copyright notices of the unaltered,

original files must be preserved in all copies of source

files.

- o Redistribution in binary form must provide a disclaimer that

states that the software is based in part of the work of the

FreeType Team, in the distribution documentation. We also

encourage you to put an URL to the FreeType web page in your

documentation, though this isn't mandatory.

These conditions apply to any software derived from or based on

the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use

our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid

to us.

Neither the FreeType authors and contributors nor you shall use

the name of the other for commercial, advertising, or promotional

purposes without specific prior written permission.

We suggest, but do not require, that you use one or more of the

following phrases to refer to this software in your documentation

or advertising materials: 'FreeType Project', 'FreeType Engine',

'FreeType library', or 'FreeType Distribution'.

As you have not signed this license, you are not required to

accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted

material, only this license, or another one contracted with the

authors, grants you the right to use, distribute, and modify it.

Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType

Project, you indicate that you understand and accept all the terms

of this license.

There are two mailing lists related to FreeType:

- o freetype@nongnu.org

Discusses general use and applications of FreeType, as well as

future and wanted additions to the library and distribution.

If you are looking for support, start in this list if you

haven't found anything to help you in the documentation.

- o freetype-devel@nongnu.org

Discusses bugs, as well as engine
internals, design issues,
specific licenses, porting, etc.

Our home page can be found at

<http://www.freetype.org>

--- end of FTL.TXT ---

MOZILLA PUBLIC
LICENSE
Version 1.1

1.0.1. "Commercial Use" means distribution or
otherwise making the
Covered Code available to a third party.

1.1. "Contributor" means each entity that creates
or contributes to
the creation of Modifications.

1.2. "Contributor Version" means the
combination of the Original
Code, prior Modifications used by a Contributor,
and the Modifications
made by that particular Contributor.

1.3. "Covered Code" means the Original Code or
Modifications or the
combination of the Original Code and
Modifications, in each case
including portions thereof.

1.4. "Electronic Distribution Mechanism" means
a mechanism generally
accepted in the software development
community for the electronic
transfer of data.

1.5. "Executable" means Covered Code in any
form other than Source
Code.

1.6. "Initial Developer" means the individual or
entity identified
as the Initial Developer in the Source Code
notice required by Exhibit
A.

1.7. "Larger Work" means a work which
combines Covered Code or
portions thereof with code not governed by the
terms of this License.

1.8. "License" means this document.

1.8.1. "Licensable" means having the right to
grant, to the maximum
extent possible, whether at the time of the
initial grant or
subsequently acquired, any and all of the rights
conveyed herein.

1.9. "Modifications" means any addition to or
deletion from the
substance or structure of either the Original
Code or any previous
Modifications. When Covered Code is released
as a series of files, a
Modification is:
A. Any addition to or deletion from the
contents of a file
containing Original Code or previous
Modifications.

B. Any new file that contains any part of
the Original Code or
previous Modifications.

1.10. "Original Code" means Source Code of
computer software code
which is described in the Source Code notice
required by Exhibit A as
Original Code, and which, at the time of its
release under this
License is not already Covered Code governed

by this License.

1.10.1. "Patent Claims" means any patent claim(s), now owned or

hereafter acquired, including without limitation, method, process,

and apparatus claims, in any patent Licensable by grantor.

1.11. "Source Code" means the preferred form of the Covered Code for

making modifications to it, including all modules it contains, plus

any associated interface definition files, scripts used to control

compilation and installation of an Executable, or source code

differential comparisons against either the Original Code or another

well known, available Covered Code of the Contributor's choice. The

Source Code can be in a compressed or archival form, provided the

appropriate decompression or de-archiving software is widely available

for no charge.

1.12. "You" (or "Your") means an individual or a legal entity

exercising rights under, and complying with all of the terms of, this

License or a future version of this License issued under Section 6.1.

For legal entities, "You" includes any entity which controls, is

controlled by, or is under common control with You. For purposes of

this definition, "control" means (a) the power, direct or indirect,

to cause the direction or management of such entity, whether by

contract or otherwise, or (b) ownership of more than fifty percent

(50%) of the outstanding shares or beneficial ownership of such

entity.

2.1. The Initial Developer Grant.

The Initial Developer hereby grants You a world-wide, royalty-free,

non-exclusive license, subject to third party intellectual property

claims:

(a) under intellectual property rights (other than patent or

trademark) Licensable by Initial Developer to use, reproduce,

modify, display, perform, sublicense and distribute the Original

Code (or portions thereof) with or without Modifications, and/or

as part of a Larger Work; and

(b) under Patents Claims infringed by the making, using or

selling of Original Code, to make, have made, use, practice,

sell, and offer for sale, and/or otherwise dispose of the

Original Code (or portions thereof).

(c) the licenses granted in this Section 2.1(a) and (b) are

effective on the date Initial Developer first distributes

Original Code under the terms of this License.

(d) Notwithstanding Section 2.1(b) above, no patent license is

granted: 1) for code that You delete from the Original Code; 2)

separate from the Original Code; or 3) for infringements caused

by: i) the modification of the Original Code or ii) the

combination of the Original Code with other software or devices.

2.2. Contributor Grant.

Subject to third party intellectual property claims, each Contributor

hereby grants You a world-wide, royalty-free, non-exclusive license

(a) under intellectual property rights (other than patent or trademark) Licensable by Contributor, to use, reproduce, modify, display, perform, sublicense and distribute the Modifications

created by such Contributor (or portions thereof) either on an

unmodified basis, with other Modifications, as Covered Code

and/or as part of a Larger Work; and

(b) under Patent Claims infringed by the making, using, or

selling of Modifications made by that Contributor either alone

and/or in combination with its Contributor Version (or portions

of such combination), to make, use, sell, offer for sale, have

made, and/or otherwise dispose of: 1) Modifications made by that

Contributor (or portions thereof); and 2) the combination of

Modifications made by that Contributor with its Contributor

Version (or portions of such combination).

(c) the licenses granted in Sections 2.2(a) and 2.2(b) are

effective on the date Contributor first makes Commercial Use of

the Covered Code.

(d) Notwithstanding Section 2.2(b) above, no patent license is

granted: 1) for any code that Contributor has deleted from the

Contributor Version; 2) separate from the Contributor Version;

3) for infringements caused by: i) third party modifications of

Contributor Version or ii) the combination of Modifications made

by that Contributor with other software (except as part of the

Contributor Version) or other devices; or

4) under Patent Claims

infringed by Covered Code in the absence of Modifications made by that Contributor.

3.1. Application of License.

The Modifications which You create or to which You contribute are

governed by the terms of this License, including without limitation

Section 2.2. The Source Code version of Covered Code may be

distributed only under the terms of this License or a future version

of this License released under Section 6.1, and You must include a

copy of this License with every copy of the Source Code You

distribute. You may not offer or impose any terms on any Source Code

version that alters or restricts the applicable version of this

License or the recipients' rights hereunder. However, You may include

an additional document offering the additional rights described in

Section 3.5.

3.2. Availability of Source Code.

Any Modification which You create or to which You contribute must be

made available in Source Code form under the terms of this License

either on the same media as an Executable version or via an accepted

Electronic Distribution Mechanism to anyone to whom you made an

Executable version available; and if made available via Electronic

Distribution Mechanism, must remain available for at least twelve (12)

months after the date it initially became available, or at least six

(6) months after a subsequent version of that particular Modification

has been made available to such recipients. You are responsible for

ensuring that the Source Code version remains

available even if the

Electronic Distribution Mechanism is maintained by a third party.

3.3. Description of Modifications.

You must cause all Covered Code to which You contribute to contain a

file documenting the changes You made to create that Covered Code and

the date of any change. You must include a prominent statement that

the Modification is derived, directly or indirectly, from Original

Code provided by the Initial Developer and including the name of the

Initial Developer in (a) the Source Code, and (b) in any notice in an

Executable version or related documentation in which You describe the

origin or ownership of the Covered Code.

3.4. Intellectual Property Matters

(a) Third Party Claims.

If Contributor has knowledge that a license under a third party's

intellectual property rights is required to exercise the rights

granted by such Contributor under Sections 2.1 or 2.2,

Contributor must include a text file with the Source Code

distribution titled "LEGAL" which describes the claim and the

party making the claim in sufficient detail that a recipient will

know whom to contact. If Contributor obtains such knowledge after

the Modification is made available as described in Section 3.2,

Contributor shall promptly modify the LEGAL file in all copies

Contributor makes available thereafter and shall take other steps

(such as notifying appropriate mailing lists or newsgroups)

reasonably calculated to inform those who received the Covered

Code that new knowledge has been

obtained.

(b) Contributor APIs.

If Contributor's Modifications include an application programming

interface and Contributor has knowledge of patent licenses which

are reasonably necessary to implement that API, Contributor must

also include this information in the LEGAL file.

(c) Representations.

Contributor represents that, except as disclosed pursuant to

Section 3.4(a) above, Contributor believes that Contributor's

Modifications are Contributor's original creation(s) and/or

Contributor has sufficient rights to grant the rights conveyed by

this License.

3.5. Required Notices.

You must duplicate the notice in Exhibit A in each file of the Source

Code. If it is not possible to put such notice in a particular Source

Code file due to its structure, then You must include such notice in a

location (such as a relevant directory) where a user would be likely

to look for such a notice. If You created one or more Modification(s)

You may add your name as a Contributor to the notice described in

Exhibit A. You must also duplicate this License in any documentation

for the Source Code where You describe recipients' rights or ownership

rights relating to Covered Code. You may choose to offer, and to

charge a fee for, warranty, support, indemnity or liability

obligations to one or more recipients of Covered Code. However, You

may do so only on Your own behalf, and not on behalf of the Initial

Developer or any Contributor. You must make it absolutely clear than

any such warranty, support, indemnity or liability obligation is

offered by You alone, and You hereby agree to indemnify the Initial

Developer and every Contributor for any liability incurred by the

Initial Developer or such Contributor as a result of warranty,

support, indemnity or liability terms You offer.

3.6. Distribution of Executable Versions.

You may distribute Covered Code in Executable form only if the

requirements of Section 3.1–3.5 have been met for that Covered Code,

and if You include a notice stating that the Source Code version of

the Covered Code is available under the terms of this License,

including a description of how and where You have fulfilled the

obligations of Section 3.2. The notice must be conspicuously included

in any notice in an Executable version, related documentation or

collateral in which You describe recipients' rights relating to the

Covered Code. You may distribute the Executable version of Covered

Code or ownership rights under a license of Your choice, which may

contain terms different from this License, provided that You are in

compliance with the terms of this License and that the license for the

Executable version does not attempt to limit or alter the recipient's

rights in the Source Code version from the rights set forth in this

License. If You distribute the Executable version under a different

license You must make it absolutely clear that any terms which differ

from this License are offered by You alone, not by the Initial

Developer or any Contributor. You hereby agree

to indemnify the

Initial Developer and every Contributor for any liability incurred by

the Initial Developer or such Contributor as a result of any such

terms You offer.

3.7. Larger Works.

You may create a Larger Work by combining Covered Code with other code

not governed by the terms of this License and distribute the Larger

Work as a single product. In such a case, You must make sure the

requirements of this License are fulfilled for the Covered Code.

If it is impossible for You to comply with any of the terms of this

License with respect to some or all of the Covered Code due to

statute, judicial order, or regulation then You must: (a) comply with

the terms of this License to the maximum extent possible; and (b)

describe the limitations and the code they affect. Such description

must be included in the LEGAL file described in Section 3.4 and must

be included with all distributions of the Source Code. Except to the

extent prohibited by statute or regulation, such description must be

sufficiently detailed for a recipient of ordinary skill to be able to

understand it.

This License applies to code to which the Initial Developer has

attached the notice in Exhibit A and to related Covered Code.

6.1. New Versions.

Netscape Communications Corporation ("Netscape") may publish revised

and/or new versions of the License from time to time. Each version

will be given a distinguishing version number.

6.2. Effect of New Versions.

Once Covered Code has been published under a particular version of the

License, You may always continue to use it under the terms of that

version. You may also choose to use such Covered Code under the terms

of any subsequent version of the License published by Netscape. No one

other than Netscape has the right to modify the terms applicable to

Covered Code created under this License.

6.3. Derivative Works.

If You create or use a modified version of this License (which you may

only do in order to apply it to code which is not already Covered Code

governed by this License), You must (a) rename Your license so that

the phrases "Mozilla", "MOZILLAPL", "MOZPL", "Netscape",

"MPL", "NPL" or any confusingly similar phrase do not appear in your

license (except to note that your license differs from this License)

and (b) otherwise make it clear that Your version of the license

contains terms which differ from the Mozilla Public License and

Netscape Public License. (Filling in the name of the Initial

Developer, Original Code or Contributor in the notice described in

Exhibit A shall not of themselves be deemed to be modifications of

this License.)

COVERED CODE IS PROVIDED UNDER THIS LICENSE ON AN "AS IS" BASIS,

WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING,

WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES THAT THE COVERED CODE IS FREE OF

DEFECTS, MERCHANTABLE, FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE COVERED CODE

IS WITH YOU. SHOULD ANY COVERED CODE PROVE DEFECTIVE IN ANY RESPECT,

YOU (NOT THE INITIAL DEVELOPER OR ANY OTHER CONTRIBUTOR) ASSUME THE

COST OF ANY NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. THIS DISCLAIMER

OF WARRANTY CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS LICENSE. NO USE OF

ANY COVERED CODE IS AUTHORIZED HEREUNDER EXCEPT UNDER THIS DISCLAIMER.

8.1. This License and the rights granted hereunder will terminate

automatically if You fail to comply with terms herein and fail to cure

such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All

sublicenses to the Covered Code which are properly granted shall

survive any termination of this License. Provisions which, by their

nature, must remain in effect beyond the termination of this License

shall survive.

8.2. If You initiate litigation by asserting a patent infringement

claim (excluding declaratory judgment actions) against Initial Developer

or a Contributor (the Initial Developer or Contributor against whom

You file such action is referred to as "Participant") alleging that:

(a) such Participant's Contributor Version directly or indirectly

infringes any patent, then any and all rights granted by such

Participant to You under Sections 2.1 and/or 2.2 of this License

shall, upon 60 days notice from Participant terminate prospectively,

unless if within 60 days after receipt of notice You either: (i)

agree in writing to pay Participant a mutually agreeable reasonable

royalty for Your past and future use of
Modifications made by such

Participant, or (ii) withdraw Your litigation claim
with respect to

the Contributor Version against such
Participant. If within 60 days

of notice, a reasonable royalty and payment
arrangement are not

mutually agreed upon in writing by the parties
or the litigation claim

is not withdrawn, the rights granted by
Participant to You under

Sections 2.1 and/or 2.2 automatically terminate
at the expiration of

the 60 day notice period specified above.

(b) any software, hardware, or device, other
than such Participant's

Contributor Version, directly or indirectly
infringes any patent, then

any rights granted to You by such Participant
under Sections 2.1(b)

and 2.2(b) are revoked effective as of the date
You first made, used,

sold, distributed, or had made, Modifications
made by that

Participant.

8.3. If You assert a patent infringement claim
against Participant

alleging that such Participant's Contributor
Version directly or

indirectly infringes any patent where such claim
is resolved (such as

by license or settlement) prior to the initiation of
patent

infringement litigation, then the reasonable
value of the licenses

granted by such Participant under Sections 2.1
or 2.2 shall be taken

into account in determining the amount or
value of any payment or

license.

8.4. In the event of termination under Sections
8.1 or 8.2 above,

all end user license agreements (excluding
distributors and resellers)

which have been validly granted by You or any
distributor hereunder

prior to termination shall survive termination.

UNDER NO CIRCUMSTANCES AND UNDER NO
LEGAL THEORY, WHETHER TORT

(INCLUDING NEGLIGENCE), CONTRACT, OR
OTHERWISE, SHALL YOU, THE INITIAL

DEVELOPER, ANY OTHER CONTRIBUTOR, OR
ANY DISTRIBUTOR OF COVERED CODE,

OR ANY SUPPLIER OF ANY OF SUCH PARTIES,
BE LIABLE TO ANY PERSON FOR

ANY INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR
CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY

CHARACTER INCLUDING, WITHOUT
LIMITATION, DAMAGES FOR LOSS OF GOODWILL,

WORK STOPPAGE, COMPUTER FAILURE OR
MALFUNCTION, OR ANY AND ALL OTHER

COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES, EVEN IF
SUCH PARTY SHALL HAVE BEEN

INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH
DAMAGES. THIS LIMITATION OF

LIABILITY SHALL NOT APPLY TO LIABILITY FOR
DEATH OR PERSONAL INJURY

RESULTING FROM SUCH PARTY'S
NEGLIGENCE TO THE EXTENT APPLICABLE LAW

PROHIBITS SUCH LIMITATION. SOME
JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE

EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL
OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO

THIS EXCLUSION AND LIMITATION MAY NOT
APPLY TO YOU.

The Covered Code is a "commercial item," as
that term is defined in

48 C.F.R. 2.101 (Oct. 1995), consisting of
"commercial computer

software" and "commercial computer software
documentation," as such

terms are used in 48 C.F.R. 12.212 (Sept. 1995).
Consistent with 48

C.F.R. 12.212 and 48 C.F.R. 227.7202-1 through
227.7202-4 (June 1995),

all U.S. Government End Users acquire Covered
Code with only those

rights set forth herein.

This License represents the complete agreement

concerning subject
matter hereof. If any provision of this License is
held to be

unenforceable, such provision shall be
reformed only to the extent

necessary to make it enforceable. This License
shall be governed by

California law provisions (except to the extent
applicable law, if

any, provides otherwise), excluding its conflict-
of-law provisions.

With respect to disputes in which at least one
party is a citizen of,

or an entity chartered or registered to do
business in the United

States of America, any litigation relating to this
License shall be

subject to the jurisdiction of the Federal Courts
of the Northern

District of California, with venue lying in Santa
Clara County,

California, with the losing party responsible for
costs, including

without limitation, court costs and reasonable
attorneys' fees and

expenses. The application of the United Nations
Convention on

Contracts for the International Sale of Goods is
expressly excluded.

Any law or regulation which provides that the
language of a contract

shall be construed against the drafter shall not
apply to this

License.

As between Initial Developer and the
Contributors, each party is

responsible for claims and damages arising,
directly or indirectly,

out of its utilization of rights under this License
and You agree to

work with Initial Developer and Contributors to
distribute such

responsibility on an equitable basis. Nothing
herein is intended or

shall be deemed to constitute any admission of
liability.

Initial Developer may designate portions of the
Covered Code as

"Multiple-Licensed". "Multiple-Licensed"
means that the Initial

Developer permits you to utilize portions of the
Covered Code under

Your choice of the NPL or the alternative
licenses, if any, specified

by the Initial Developer in the file described in
Exhibit A.

EXHIBIT A -Mozilla Public License.

"The contents of this file are subject to the
Mozilla Public License

Version 1.1 (the "License"); you may not use this
file except in

compliance with the License. You may obtain a
copy of the License at

<http://www.mozilla.org/MPL/>

Software distributed under the License is
distributed on an "AS IS"

basis, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND,
either express or implied. See the

License for the specific language governing
rights and limitations

under the License.

The Original Code is

_____.

The Initial Developer of the Original Code is

_____.

Portions created by _____
are Copyright (C) _____

_____. All Rights Reserved.

Contributor(s):

_____.

Alternatively, the contents of this file may be
used under the terms

of the _____ license (the "[_____] License"), in
which case the

provisions of [_____] License are applicable
instead of those

above. If you wish to allow use of your version of this file only

under the terms of the [____] License and not to allow others to use

your version of this file under the MPL, indicate your decision by

deleting the provisions above and replace them with the notice and

other provisions required by the [____] License. If you do not delete

the provisions above, a recipient may use your version of this file

under either the MPL or the [____] License."

[NOTE: The text of this Exhibit A may differ slightly from the text of

the notices in the Source Code files of the Original Code. You should

use the text of this Exhibit A rather than the text found in the



Original Code Source Code for Your Modifications.]

22.6

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 - Jika ada pengumuman, Anda bisa membacanya atau memilih salah satu pengumuman yang tersedia.
- 4 - Tekan  (kiri) berulang kali jika perlu, untuk menutup menu.

Spesifikasi

23.1

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

65PUS7601

- Kelas Efisiensi Energi : A+
- Ukuran Layar yang Terlihat : 164 cm / 65 inci
- Konsumsi Daya Mode Aktif (W) : 105 W
- Konsumsi Energi Tahunan (kWh) * : 146 kWh
- Konsumsi Daya Siaga (W) ** : 0,30 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 2012/19/EU.



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.

23.2

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: 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).

23.3

Sistem Operasi

OS Android:

Android Nougat 7

Penerimaan

- Input antena: Koaksial 75 ohm (IEC75)
- Band tuner: Hyperband, S-Channel, UHF, VHF
- DVB: DVB-T2 (mendukung HEVC), 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

Tipe Layar

Ukuran layar diagonal

- 65PUS7601 : 165 cm / 65 inci

Resolusi layar

- 3840 x 2160p

Resolusi Input Layar

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

Dimensi dan Berat

65PUS7601

- tanpaudukan TV:
Lebar 1449 mm - Tinggi 835 mm - Kedalaman 55,5 mm - Berat ± 26,3 kg
- denganudukan TV:
Lebar 1449 mm - Tinggi 904 mm - Kedalaman 261 mm - Berat ± 27,5 kg

Konektivitas

Bagian Samping TV

- HDMI 3 in - ARC
- HDMI 4 in - MHL - ARC
- USB 2 - USB 2.0
- USB 3 - USB 3.0 (biru)
- 1x Slot antarmuka umum: CI+/CAM
- Headphone - Jack mini stereo 3,5mm

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 - HDCP 2.2
- HDMI 2 in - HDCP 2.2
- USB 1 - USB 2.0
- Audio out - Optik Toslink
- LAN jaringan - RJ45
- Antena (75 ohm)
- Tuner satelit

Suara

- wOOx
- HD Stereo
- Daya output (RMS): 30W
- Dolby Digital Plus®
- DTS Premium Sound™

Multimedia

Sambungan

- USB 2.0 - USB 3.0
- Ethernet LAN RJ-45
- Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac (bawaan)
- BT2.1 dengan EDR & BT4.0 dengan BLE

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), H.265 (HEVC), VC-1, WMV9
- 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, PNG, BMP
- 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 @ L5.1.
 - H.265 (HEVC) didukung hingga Profil Utama / Utama 10 hingga Level 5.1
 - VC-1 didukung hingga Profil Lanjutan @ L3.

Perangkat lunak server media yang didukung (DMS)

- Anda hanya dapat menggunakan perangkat lunak server media tersertifikasi DLNA V1.5 (kelas DMS).
- Anda dapat menggunakan Aplikasi Remote Philips (iOS dan Android) pada perangkat seluler.

Kinerja mungkin berbeda, bergantung pada kemampuan perangkat seluler dan perangkat lunak yang digunakan.

bantuan dan Dukungan

24.1

Mendaftarkan TV Anda

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

24.2

Menggunakan Bantuan

TV ini menyediakan bantuan di layar .

Buka Bantuan

1 - Tekan  HOME.

2 - Pilih Pengaturan > Bantuan > Buku petunjuk.

Untuk membaca Bantuan dalam bentuk buku, pilih Buku. Untuk mencari kata kunci, pilih Kata kunci.

Anda juga bisa membuka  Bantuan di menu Awal atau menu TV.

Sebelum menjalankan petunjuk Bantuan, tutup Bantuan.

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

24.3

Penyelesaian Masalah

Mengaktifkan dan Menonaktifkan Remote Control

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

Saat TV terputus sambungannya dan disambungkan kembali ke catu daya dalam mode siaga, layar pengaktifan ditampilkan, lalu TV kembali ke mode siaga. Ini perilaku normal. Untuk mengaktifkan TV dari mode siaga, tekan  pada 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.

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.

Saluran DVB-T2 HEVC

Lihat spesifikasi teknis untuk memastikan TV Anda mendukung DVB-T2 HEVC di negara Anda dan instal ulang saluran DVB-T.

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 didiamkan 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.

HDMI dan USB

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 gambar dan suara perangkat yang tersambung ke **HDMI 1** atau **HDMI 2** terdistorsi, sambungkan perangkat ke **HDMI 3** atau **HDMI 4** di TV ini.
- Jika gambar dan suara perangkat yang tersambung dengan HDMI terganggu, periksa apakah pengaturan **HDMI Ultra HD** lainnya bisa mengatasi masalah ini. Untuk informasi selengkapnya, di **Bantuan**, pilih **Kata kunci**, dan cari **HDMI Ultra HD**.
- 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 HDMI 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 dan Anda menggunakan Remote Control TV untuk menyesuaikan tingkat volume perangkat, hal 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.

Wi-Fi

Jaringan Wi-Fi tidak ditemukan atau terganggu

- Oven microwave, telepon DECT, atau perangkat Wi-Fi 802.11b/g/n lain di sekitar Anda mungkin mengganggu jaringan nirkabel.
- Kami merekomendasikan menggunakan frekuensi 5 GHz (802.11ac) di router Anda ketika TV diletakkan di lingkungan dengan banyak router nirkabel (apartemen, dll.).
- Pastikan firewall di jaringan Anda memungkinkan akses ke sambungan nirkabel TV.
- Untuk pemasangan jaringan nirkabel mudah, jangan menyembunyikan nama router Anda dengan menonaktifkan siaran SSID.
- Jika jaringan nirkabel tidak bekerja dengan tepat di rumah Anda, coba penginstalan jaringan berkabel.

Koneksi jaringan Wi-Fi lambat

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

DHCP

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

Bluetooth

Tidak dapat memasang

- Pastikan perangkat dalam mode pemasangan. Baca buku petunjuk perangkat.
- Pertahankan jarak router dan speaker nirkabel sedekat mungkin dengan TV.
- Tempat-tempat dengan berbagai aktivitas nirkabel – apartemen yang memiliki banyak router nirkabel – dapat menghambat sambungan nirkabel.
- Jangan mencoba memasang beberapa

perangkat dengan TV secara bersamaan.

Sambungan Bluetooth hilang

- Selalu posisikan speaker nirkabel dalam jarak 5 meter dari TV.

Sinkronisasi Audio dan Video Bluetooth

- Sebelum membeli speaker Bluetooth nirkabel, cari tahu kualitas sinkronisasi Audio dengan Videonya, yang biasanya disebut 'lip sync'. Tidak semua perangkat Bluetooth memiliki kinerja bagus. Minta saran dari toko/penjual TV Anda.






Internet

Internet tidak berfungsi

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

Bahasa Menu Salah

Kembalikan bahasa ke bahasa Anda.

- 1 - Tekan .
- 2 - Pilih ikon  (Pengaturan) dan tekan **OK**.
- 3 - Tekan 5 kali  (turun).
- 4 - Tekan 3 kali  (kanan), pilih bahasa Anda dan tekan **OK**.
- 5 - Tekan  BACK untuk menutup menu.

24.4

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.

Dukungan dan Perbaikan

Untuk masalah dukungan dan perbaikan, hubungi hotline Dukungan Pelanggan di negara Anda. Teknisi servis kami akan melakukan perbaikan, jika perlu.

Cari nomor telepon di dokumen cetak yang disertakan dengan TV Anda.

Atau kunjungi situs web

kami www.philips.com/support dan pilih negara Anda jika diperlukan.

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

25.1

Keselamatan

Penting

Baca dan pahami semua petunjuk keselamatan sebelum menggunakan TV. Jika kerusakan tersebut diakibatkan ketidakpatuhan terhadap petunjuk, garansi akan hangus.

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 berlebihan. 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.

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.

25.2

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.
- 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.

Ketentuan Penggunaan

26.1

Ketentuan Penggunaan – TV

2016 © 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 bersama TV dan buku petunjuk yang tersimpan di dalam memori TV atau diunduh dari situs web

Philips www.philips.com/support 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 menjamin bahwa materinya tidak melanggar satu pun paten Amerika Serikat. Tidak ada jaminan lain yang tersurat maupun tersirat. TP Vision tidak dapat diminta 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. Cari nomor telepon di dokumen cetak yang disertakan dengan TV Anda. Atau kunjungi situs web kami www.philips.com/support dan pilih negara Anda jika diperlukan. 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 TV 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

Dengan ini, TP Vision Europe B.V. Menyatakan bahwa televisi ini sesuai dengan persyaratan utama dan ketentuan relevan lainnya dari Directives 2014/53/EU (RED), 2009/125/EC (Desain Ramah Lingkungan), 2010/30/ EU (Pelabelan Energi), dan 2011/65/EC (RoHS).

Kepatuhan terhadap EMF

TP Vision memproduksi dan menjual banyak produk yang ditargetkan bagi konsumen, seperti perkakas elektronik lainnya, yang secara umum memiliki kemampuan untuk memancarkan dan menerima sinyal elektromagnetik. Salah satu prinsip bisnis TP Vision yang terkemuka adalah melakukan semua upaya kesehatan dan keselamatan yang diperlukan untuk produk kami, guna mematuhi semua ketentuan hukum yang berlaku dan tetap mengikuti standar Medan Elektro Magnetik (EMF) yang berlaku pada saat memproduksi produk tersebut.

TP Vision 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. TP Vision berperan aktif dalam pengembangan standar EMF dan keselamatan internasional, sehingga TP Vision dapat mengantisipasi perkembangan lebih lanjut dalam standardisasi ini untuk menyertakannya dalam produknya sedari awal.

26.2

Ketentuan Penggunaan – Galeri Aplikasi Philips

Untuk informasi selengkapnya, di Bantuan, pilih Kata kunci, dan cari Ketentuan Penggunaan, Galeri Aplikasi.

Hak Cipta

27.1

MHL

MHL, Mobile High-Definition Link dan Logo MHL adalah merek dagang atau merek dagang terdaftar dari MHL, LLC.



27.2

Ultra HD

Logo DIGITALEUROPE UHD Display adalah merek dagang dari DIGITALEUROPE.



27.3

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.



27.4

Dolby Digital Plus

Diproduksi berdasarkan lisensi dari Dolby Laboratories. Dolby dan simbol D-ganda merupakan merek dagang dari Dolby Laboratories.



27.5

DTS Premium Sound™

Untuk paten DTS, lihat <http://patents.dts.com>. Diproduksi berdasarkan lisensi dari DTS Licensing Limited. DTS, Simbolnya, & DTS serta Simbolnya secara bersamaan merupakan merek dagang terdaftar, dan DTS Premium Sound merupakan merek dagang dari DTS, Inc. © DTS, Inc. Hak Cipta Dilindungi Undang-undang.



27.6

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.

27.7

Wi-Fi Alliance

Wi-Fi®, logo Wi-Fi CERTIFIED, logo Wi-Fi adalah merek dagang terdaftar Wi-Fi Alliance.



27.8

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.



27.9

Merek Dagang Lainnya

Semua merek dagang yang terdaftar dan tidak terdaftar lainnya adalah milik dari pemiliknya masing-masing.

Penyangkalan mengenai layanan dan/atau perangkat lunak yang ditawarkan oleh pihak ketiga

Layanan dan/atau perangkat lunak yang ditawarkan oleh pihak ketiga dapat diubah, ditangguhkan, atau diakhiri tanpa pemberitahuan sebelumnya. TP Vision tidak bertanggung jawab dalam situasi-situasi tersebut.

Indeks

A

Akhir penggunaan 176
Akses Universal 69
Ambilight, Pengaturan 60
Aplikasi 44

B

Bas 58
Baterai, Remote Control Bluetooth 10
Bluetooth 31
Bluetooth, Melepaskan perangkat 32
Bluetooth, Memilih perangkat 32
Bluetooth, Pemasangan 31

C

CAM Satelit 13
Camcorder, menyambungkan 36

D

Data Panduan TV 74
Daya Hidup 12
Daya Mati 12
DMR, Digital Media Renderer 40
Dukungan online 181

E

Ekolabel Eropa 176

F

File Media, dari Drive USB 71
File Media, dari Komputer atau NAS 71
File Media, dari Penyimpanan Awan 71
Format Gambar 56
Foto, Video dan Musik 71

G

Gambar, Bersihkan LCD 56
Gambar, Perfect Natural Motion 56
Gamepad, menyambungkan 33
Gamma 55
Gaya Gambar 52
Gaya Suara 57
Google Play Store 45

H

Hard Drive USB 34
HDMI MHL 26
HDMI Ultra HD 65
HDMI, ARC 25
HDMI-CEC, EasyLink 26
Headphone 32

J

Jaringan Berkabel 39
Jaringan Nirkabel 38
Jaringan, Berkabel 39
Jaringan, IP Statis 39
Jaringan, Layar pintar Wi-Fi 40
Jaringan, Lihat Pengaturan 39
Jaringan, Mengaktifkan Wi-Fi 40
Jaringan, Nama Jaringan TV 40
Jaringan, Nirkabel 38
Jaringan, pengaturan 39

Jaringan, sambungkan 38
Jaringan, WoWLAN 39
Jaringan, WPS 38
Jaringan, WPS dengan kode PIN 38

K

Kamera foto, menyambungkan 35
Kecerahan 53
Ketajaman 53
Ketentuan Penggunaan 185
Ketentuan Penggunaan, Galeri Aplikasi 41
Keterangan Audio 69
Keyboard Remote Control 9
Keyboard USB 34
Komputer, menyambungkan 36
Konsol Permainan, sambungkan 32
Kontras 53
Kontras, Kontras Sempurna 55
Kontras, Kontras Video 55
Kunci aplikasi 45

L

Layanan Pelanggan 182
Logo Philips, Kecerahan 64

M

Masalah, bahasa Menu 181
Masalah, Gambar 180
Masalah, Koneksi HDMI 180
Masalah, Koneksi USB 180
Masalah, Remote Control 179
Masalah, Suara 180
Memori internet, hapus 39
Menghapus Memori Internet 40
Menjeda TV 77
Menonaktifkan Timer 63
Menu Awal 42
Menyambungkan, Flash Drive USB 35
Mode Kontras 55
Mode Siaga 12
Multi View 86

P

Panduan Konektivitas 25
Pemasangan Jaringan 38
Pemasangan Satelit 13
Pembuangan TV atau Baterai 176
Pencarian Suara, Remote Control 8
Penempatan, Jarak melihat 5
Penempatan, Penempatan TV 5
Pengaturan Android 41
Pengaturan Ekonomis 63
Pengaturan Gambar Cepat 57
Pengumuman 175
Pengurang Artefak MPEG 56
Peningkatan HDR 55
Penyempurnaan Warna 53
Penyesuaian Volume Otomatis 59
Perawatan Layar 184
Perbarui Perangkat Lunak 87
Perfect Natural Motion 56
Peringkat Orang Tua 20
Peringkat Usia 20

Petunjuk Keselamatan 183
Pilihan Video 21
Program HDR 55
Program, Rekomendasi 83

R

Reduksi Noise 56
Remote Control, Ikhtisar 7
Remote Control, Pencarian Suara 8
Remote Control, Penerima 10
Remote Control, Touch Pad 9
Resolusi Ultra 56
Rona 54

S

Salinan Daftar Saluran 18
Salinan Daftar Saluran, salin 18
Salinan Daftar Saluran, unggah 18
Salinan Daftar Saluran, versi saat ini 18
Saluran 19
Saluran, beralih ke saluran 20
Saluran, Daftar Saluran, filter 19
Saluran, Daftar Saluran, membuka 19
Saluran, Daftar Saluran, mencari 19
Saluran, Daftar Saluran, tentang 19
Saluran, Pemasangan Satelit 13
Saluran, peringkat usia 20
Sambungan DVI-HDMI 26
Sambungan YPbPr 27
Sambungan, Kabel Daya 5
Sambungan, Sambungan Antena 6
Sambungan, Sambungan Satelit 6
Satelit, Hapus Satelit 15
Satelit, Paket saluran 14
Satelit, Pemasangan Manual 15
Satelit, Pembaruan Saluran Manual 14
Satelit, Tambah Satelit 14
Satelit, Unicable 14
Saturasi 54
Sekarang di TV 83
Sensor Cahaya 55
Suara, Penyesuaian Volume Otomatis 59
Suhu Warna 53
Suhu Warna Kustom 54
Sulit melihat 69
Sulit Mendengar 69

T

Teleteks 23
Timer Tidur 68
Tonton TV 20
Treble 58
Tuna Netra Parsial 69
Tunarungu 69
TV on Demand 83

U

Unicable 14

V

Video on Demand 84
Volume Headphone 58

W

Warna 52
Warna, kontrol warna 54
Wi-Fi 38



www.philips.com/support

Հայաստան – Armenia
Հաճախորդների սպասարկում
0 800 01 004
փոխանցված 0,03€/ min

Azərbaycan – Azerbaijan
Müştəri xidmətləri
088 220 00 04
Köçürüldü zəng edin 0,17€/min

България
Грижа за клиента
02 4916 273
(Национален номер)

België/Belgique
Klantenservice/
Service Consommateurs
02 700 72 62
(0.15€/min.)

Bosna i Hercegovina
Potpora potrošačima
033 941 251
(Lokalni poziv)

Republika Srbija Potpora
potrošačima
011 321 6840
(Lokalni poziv)

Česká republika
Zákaznická podpora
228 880 895
(Místní tarif)

Danmark
Kundeservice
3525 8314

Deutschland
Kundendienst
069 66 80 10 10
(Zum Festnetzstarif Ihres
Anbieters)

Ελλάδα
Τμήμα καταναλωτών
2111983028
(Διεθνής κλήση)

Eesti
Klienditugi
668 30 61
(Kohalikud kõned)

España
Atención al consumidor
913 496 582
(0,10€ + 0,08€/min.)

France
Service Consommateurs
01 57 32 40 50
(coût d'un appel local sauf
surcoût éventuel selon opérateur
réseau)

Hrvatska
Potpora potrošačima
01 777 66 01
(Lokalni poziv)

Indonesia
Consumer Care
0800 133 3000

Ireland
Consumer Care
015 24 54 45
(National Call)

Italia
Servizio Consumatori
0245 28 70 14
(Chiamata nazionale)

Қазақстан Республикасы
байланыс орталығы
810 800 2000 00 04
(стационарлық нөмірлерден
Қазақстан Республикасы бойынша
қоңырау шалу тегін)

Latvija
Klientu atbalsts
6616 32 63
(Vietēlais tarifs)

Lietuva
Klientų palaikymo tarnyba
8 521 402 93
(Vietiniais tarifais)

Luxembourg
Service Consommateurs
2487 11 00
(Appel nat./ (Nationale Ruf)

Magyarország
Ügyfélszolgálat
(061) 700 81 51
(Belföldi hívás)

Malaysia
Consumer Care
1800 220 180

Nederland
Klantenservice
0900 202 08 71
(1€/gesprek)

Norge
Forbrukerstøtte
22 97 19 14

Österreich
Kundendienst
0150 284 21 40
(0,05€/Min.)

Республика Беларусь
Контакт Центр
8 10 (800) 2000 00 04
(бесплатный звонок по
Республике Беларусь со
стационарных номеров)

Российская Федерация
Контакт Центр
8 (800) 220 00 04
(бесплатный звонок по России)

Polska
Wsparcie Klienta
22 397 15 04
(Połączenie lokalne)

Portugal
Assistência a clientes
800 780 068
(0,03€/min. – Móvel 0,28€/min.)

România
Serviciul Clienti
031 630 00 42
(Tarif local)

Schweiz/Suisse/Svizzera
Kundendienst/Service
Consommateurs/Servizio
Consumatori
0848 000 291
(0,04 CHF/Min)

Slovenija
Skrb za potrošnike
01 88 88 312
(Lokalni klic)

Slovensko
Zákaznická podpora
02 332 154 93
(vnútroštátny hovor)

Suomi
Finland Kuluttajapalvelu
09 88 62 50 40

Sverige
Kundtjänst
08 57 92 90 96

Türkiye
Tüketici Hizmetleri
0 850 222 44 66

Україна
Служба підтримки
споживачів
0-800-500-480
(дзвінки зі стаціонарних і
мобільних телефонів у межах
України безкоштовні)

Кыргызстан
Байланыш борбору
810 800 2000 00 04

United Kingdom
Consumer Care
020 79 49 03 19
(5p/min BT landline)



All registered and unregistered trademarks are property of their respective owners. Specifications are subject to change without notice. Philips and the Philips' shield emblem are trademarks of Koninklijke Philips N.V. and are used under license from Koninklijke Philips N.V.
2016 © TP Vision Europe B.V. All rights reserved.

philips.com