

Manual do usuário

50PUG6700
55PUG6700

PHILIPS

Sumário

1	Tour pelo televisor	4
1.1	Ultra HD TV	4
1.2	Com tecnologia Android	4
1.3	Usar os aplicativos	4
1.4	Jogar	4
1.5	Filmes e programas perdidos	4
1.6	Pausar TV e gravações	4
1.7	Smartphones e tablets	5
1.8	Redes sociais	5
1.9	Conexão Bluetooth	5
2	Como instalar	6
2.1	Ler sobre segurança	6
2.2	Suporte para TV e instalação na parede	6
2.3	Dicas de posicionamento	6
2.4	Cabo de alimentação	6
2.5	Cabo de antena	7
3	Rede	8
3.1	Smart TV e Internet	8
3.2	Conectar à rede	8
3.3	Configurações de rede	9
3.4	Dispositivos de rede	11
3.5	Compartilhamento de arquivos	11
4	Conexões	12
4.1	Dicas sobre conexões	12
4.2	Receptor - Decodificador	14
4.3	Sistema de Home Theater - HTS	15
4.4	Celulares e tablets	17
4.5	Blu-ray Disc player	17
4.6	Aparelho de DVD	17
4.7	Fones de ouvido	17
4.8	Consoles de jogos	18
4.9	Gamepad	18
4.10	Disco rígido USB	18
4.11	Teclado USB	19
4.12	Unidade flash USB	20
4.13	Câmera fotográfica	20
4.14	Filmadora	20
4.15	Computador	20
5	Ligar e desligar	22
5.1	Ligado, Em espera ou Desligado	22
5.2	Brilho do logotipo da Philips	22
5.3	Teclas da TV	22
5.4	Timer de desligamento automático	22
5.5	Desligar temporizador	23
6	Controle remoto	24
6.1	Visão geral do controle remoto	24
6.2	Sensor de infravermelho	25
6.3	Pilhas	25
6.4	Limpeza	25
7	Menu Inicial e da TV	26
7.1	Sobre o Menu Início	26
7.2	Abrir o Menu inicial	26
8	Canais	27
8.1	Listas de canais	27
8.2	Como assistir aos canais	27
8.3	Canais favoritos	29
8.4	Guia de programação	30
8.5	Closed caption (CC) e idioma	32
8.6	TV Interativa	32
9	Escolhas principais	34
9.1	Sobre as Escolhas principais	34
9.2	Agora na TV	34
9.3	TV sob demanda	34
9.4	Video on Demand	35
10	Netflix	36
11	Fontes	37
11.1	Mudar para um dispositivo	37
11.2	Deteção de dispositivos	37
11.3	Reprodução com um toque	37
12	Aplicativos	38
12.1	Sobre Aplicativos	38
12.2	Instalar um Aplicativo	38
12.3	Iniciar um Aplicativo	38
13	Vídeos, fotografias e música	39
13.1	Via conexão USB	39
13.2	De um computador ou NAS	39
13.3	Em um smartphone ou tablet	39
14	Definições	41
14.1	Imagem	41
14.2	Áudio	45
14.3	Configurações ecológicas	48
14.4	Configurações Gerais	49
14.5	Relógio, região e idioma	52
14.6	Acesso universal	53
14.7	Sem fio e redes	54
14.8	Configurações do Android	55
15	Instalação de canais	56
15.1	Instalação antena/cabos	56
15.2	Instalação de canais digitais	57
16	Software	58
16.1	Atualizar software	58
16.2	Versão do software	58
16.3	Software de fonte aberta	58
16.4	Licença de fonte aberta	59
17	Especificações	87
17.1	Meio ambiente	87
17.2	Ligar	87
17.3	Sistema operacional	87
17.4	Recepção	87
17.5	Tipo de tela	87
17.6	Resolução de entrada da tela	88
17.7	Dimensões e pesos	88
17.8	Conectividade	88
17.9	Áudio	88
17.10	Multimídia	88
18	Ajuda e suporte	90
18.1	Registrar	90
18.2	Solução de problemas	90
18.3	Ajuda	91
18.4	Ajuda online	92
18.5	Reparo	92
19	Segurança e cuidados	93
19.1	Segurança	93
19.2	Manutenção da tela	94
20	Termos de uso	95

21	Direitos autorais	96
21.1	MHL	96
21.2	Ultra HD	96
21.3	HDMI	96
21.4	Dolby Digital Plus	96
21.5	DTS Premium Sound™	96
21.6	Certificado para DLNA®	96
21.7	ANATEL	96
21.8	Microsoft	97
21.9	Wi-Fi Alliance	97
21.10	Kensington	97
21.11	Outras marcas comerciais	97
Índice		98

Tour pelo televisor

1.1

Ultra HD TV

Essa TV possui tela **Ultra HD**. Sua resolução é quatro vezes melhor que as telas HD normais. Ultra HD significa 8 milhões de pixels, o que proporciona imagens mais refinadas e vívidas na TV.

Além disso, o novo **Mecanismo Ultra Pixel HD** converte continuamente qualquer sinal de entrada de TV em resolução Ultra HD. Assim, você pode aproveitar essa incrível qualidade de imagem logo no momento em que ligar a TV. Ou você pode assistir a vídeos Ultra HD pela conexão HDMI. O Ultra HD oferece imagens de TV nítidas e brilhantes mesmo em uma tela grande.



1.2

Com tecnologia Android

Esta TV Philips tem tecnologia **Android™**.

À semelhança dos smartphones ou tablets, seu novo televisor é equipado com a maioria dos aplicativos práticos para tudo o que você possa imaginar em termos de entretenimento na TV. Assista aos canais de TV, divirta-se com jogos online, ligue para um amigo no Skype ou simplesmente fale e peça ao televisor para encontrar sua música favorita na Internet.

Com o **aplicativo Philips TV Remote** no smartphone ou tablet, você tem seus canais de TV bem ao seu alcance. Envie fotos para uma grande tela de TV ou acompanhe seu programa favorito de culinária no tablet na cozinha. De hoje em diante, sua TV é parte dos seus utensílios domésticos móveis.

Conecte a TV à sua rede doméstica e à Internet.

Android, Google Play e outras marcas são marcas comerciais de Google Inc. O robô Android é reproduzido ou modificada a partir de trabalho criado e compartilhado pelo Google e usado de acordo com os termos descritos na Licença de Atribuição do Creative Commons 3.0.

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

1.3

Usar os aplicativos

Para o ajudar a começar, alguns **aplicativos** práticos são pré-instalados no seu televisor.

As páginas de aplicativos apresentam a coleção de Apps (aplicativos) no seu televisor. À semelhança dos aplicativos em smartphones ou tablets, os aplicativos no seu televisor oferecem funções específicas para uma experiência de TV aprimorada. Aplicativos como YouTube, Twitter, jogos ou previsões do tempo (a.o.). Ou iniciar um navegador da Internet, como o Google Chrome, para navegar na Internet.

Para obter mais informações, pressione **—** **Palavras-chave** e procure **Aplicativos**.

1.4

Jogar

Esta TV é a sua tela de cinema para **jogos**. Grande o bastante para dois.

Você pode brincar com jogos em um console conectado, jogos de aplicativos instalados ou simplesmente jogos on-line em um site. Você pode ajustar o televisor nas configurações ideais para jogos e obter uma ação rápida e intuitiva. Se você brincar com jogos para vários jogadores em telas divididas, é possível configurar a TV para mostrar cada tela como uma tela cheia simultaneamente. Os jogadores podem se concentrar no seu próprio jogo.

1.5

Filmes e programas perdidos

Você não precisa sair de casa para pegar um **vídeo alugado**.

Abra **Vídeo sob demanda** e obtenha os filmes mais recentes transmitidos diretamente para o seu televisor. Abra o aplicativo de videolocadora, crie sua conta pessoal, selecione o filme e pressione Play.

Vídeo sob demanda está disponível em países selecionados.

Para obter mais informações, pressione **—** **Palavras-chave** e procure **Vídeo sob demanda**.

1.6

Pausar TV e gravações

Se você conectar um disco rígido USB, poderá pausar e gravar a transmissão de um canal de TV digital.

Pause sua TV e atenda aquela ligação urgente ou simplesmente descanse durante um evento esportivo enquanto a TV armazena a transmissão no disco rígido USB. Você pode voltar a assistir mais tarde. Com um disco rígido USB conectado, também é possível gravar transmissões digitais. Você pode gravar enquanto assiste a um programa ou agendar a gravação de um programa futuro.

1.7

Smartphones e tablets

O novo aplicativo Philips TV Remote é o seu novo companheiro de TV.

Com o aplicativo TV Remote em seu smartphone ou tablet, você tem controle total da mídia ao seu redor. Envie fotos, música ou vídeos à sua tela de TV em tamanho grande ou assista a qualquer um dos canais de televisão ao vivo no seu tablet ou celular. Abra o Guia de TV e programe uma gravação para amanhã. A sua TV fará todo o trabalho necessário em casa. Com o aplicativo TV Remote você está no controle. Você tem a opção de simplesmente diminuir o volume do televisor.

Baixe hoje mesmo o aplicativo Philips TV Remote na sua loja de aplicativos favoritos.

É grátis.


O aplicativo Philips TV Remote está disponível para iOS e Android.

1.8

Redes sociais

Não é preciso levantar para verificar as mensagens de seus amigos no computador.

Nesta TV, você recebe mensagens da sua rede social na tela do aparelho. Você pode responder à mensagem confortavelmente no seu sofá.

Para obter mais informações, pressione  **Palavras-chave** e procure **Aplicativos**.


1.9

Conexão Bluetooth

A sua TV é equipada com tecnologia **Bluetooth**.

Esqueça os fios; apenas emparelhe a TV com o dispositivo Bluetooth e divirta-se.

As caixas de som Philips SoundBeam são produzidas especialmente para este televisor. Amplie sua experiência de áudio adicionando algumas caixas de som extras, um subwoofer ou um fone de ouvido*. O Bluetooth faz a conexão para você.

Para obter mais informações, pressione a tecla colorida  **Palavras-chave** e procure **Bluetooth** ou **Caixas de som wireless**.


* Verifique se o dispositivo conectado suporta o codec APTX-LL para evitar má qualidade de imagem e de sincronização do som.

Como instalar

2.1

Ler sobre segurança

Leia as instruções de segurança antes de usar a TV.

Para ler as instruções, pressione a tecla colorida  **Palavras-chave** e procure **Instruções de segurança**.

2.2

Suporte para TV e instalação na parede

Suporte para TV

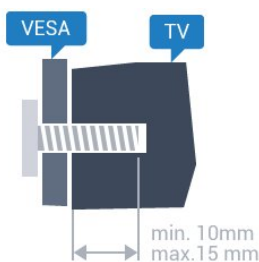
Você encontra instruções de instalação do suporte da TV no Guia de Início Rápido que acompanha a TV. Se perder esse guia, você poderá fazer o download dele pelo site www.philips.com.

Use o número do tipo de produto da TV para procurar o **Guia de Início Rápido** para download.

Instalação na parede

A sua TV também está preparada para um suporte para montagem em parede compatível com o padrão VESA (vendido separadamente).

Use o código VESA a seguir ao comprar o suporte de parede . . .



- 40PUG6700
VESA MIS-F 200x200, M4
- 50PUG6700, 55PUG6700
VESA MIS-F 400x200, M6

Preparação

Primeiro, remova as 4 tampas de plástico rosqueadas das buchas aparafusadas na parte de trás do televisor.

Certifique-se de que os parafusos metálicos, para montagem da TV no suporte compatível com o padrão VESA, sejam introduzidos a uma profundidade de aproximadamente 10 mm nas

buchas aparafusadas da TV.

Cuidado

A instalação da TV na parede exige habilidades especiais e só deve ser feita por pessoal qualificado, pois deve cumprir as normas de segurança relativas ao peso das TVs. Leia também as precauções de segurança antes de posicionar a TV.

A TP Vision Europe B.V. não se responsabiliza por instalações impróprias ou de qualquer tipo que resulte em acidentes ou ferimentos.

2.3

Dicas de posicionamento

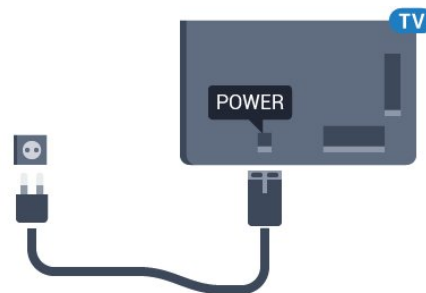
- Posicione a TV em um local onde a luz não incida diretamente sobre a tela.
- Posicione a TV até 15 cm de distância da parede.
- A distância ideal para assistir à TV é de 3 vezes o tamanho da tela na diagonal. Na posição sentada, seus olhos devem estar nivelados com o centro da tela.



2.4

Cabo de alimentação

- Insira o cabo de alimentação no conector **POWER**, na parte de trás da TV.
- Certifique-se de que o cabo de alimentação esteja inserido com segurança no conector.
- O plugue de alimentação na tomada de parede deve estar acessível o tempo todo.
- Ao desconectar o cabo de alimentação, sempre puxe pelo plugue, nunca pelo fio.



Embora esta TV tenha um consumo de energia no modo de espera muito baixo, desconecte o cabo de alimentação para economizar energia se não for usar a TV por um longo período de tempo.

Pressione a tecla colorida  **Palavras-chave** e

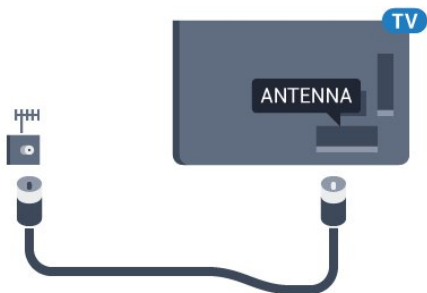
procure **Como ligar** para obter mais informações sobre como ligar e desligar a TV.

2.5

Cabo de antena

Insira o plugue da antena firmemente no soquete **Antena**, na parte de trás da TV.

Você pode conectar sua própria antena ou conectar-se a um sinal de antena de um sistema de distribuição de antena. Use um conector de antena IEC Coax 75 Ohm RF.



Rede

3.1

Smart TV e Internet

Não há Smart TV sem a Internet.

Esta Smart TV não é uma TV inteligente sem estar conectada à sua rede doméstica e à Internet. Recomendamos que se conecte à Internet no momento em que começar a utilizar a sua nova Smart TV. As vantagens são inúmeras.

Você pode conectar a TV com ou sem fios ao roteador da rede.

3.2

Conectar à rede

Conexão sem fios

O que você precisa

Para conectar a TV à Internet via conexão sem fio, é preciso um roteador Wi-Fi conectado à Internet.


Use um conexão de alta velocidade (banda larga) com a Internet.



Faça a conexão

Sem fio

Para fazer uma conexão sem fio...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Conectar à rede** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Sem fio** e pressione **OK**.
- 5 - Na lista de redes localizadas, selecione a sua rede sem fio. Caso sua rede não esteja na lista devido ao nome da rede estar oculto (você desligou a transmissão do SSID do roteador), selecione **Inserir**


nome para inserir o nome da rede por conta própria.

6 - Dependendo do tipo de roteador, insira a sua chave de criptografia - WEP, WPA ou WPA2. Se tiver inserido a chave de criptografia dessa rede antes, você poderá selecionar **OK** para fazer a conexão imediatamente.

7 - Uma mensagem será exibida quando a conexão for bem-sucedida.


WPS

Se o roteador for equipado com WPS, você pode conectar-se diretamente a ele sem a necessidade de procurar por redes. Se houver dispositivos na rede sem fios que utilizem o sistema de criptografia de segurança WEP sistema, não será possível utilizar WPS.

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Conectar à rede** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **WPS** e pressione **OK**.
- 5 - Vá ao roteador, pressione o botão WPS e retorne à TV após dois minutos.
- 6 - Selecione **Conectar** para fazer a conexão.
- 7 - Uma mensagem será exibida quando a conexão for bem-sucedida.

WPS com código PIN

Se o roteador for equipado com WPS com um código PIN, você pode conectar-se diretamente a ele sem a necessidade de procurar por redes. Se houver dispositivos na rede sem fios que utilizem o sistema de criptografia de segurança WEP sistema, não será possível utilizar WPS.

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Conectar à rede** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **WPS com PIN** e pressione **OK**.
- 5 - Anote o código PIN de 8 dígitos mostrado na tela e digite-o no software do roteador no seu PC. Consulte o manual do roteador para introduzir o código PIN no software do roteador.
- 6 - Selecione **Conectar** para fazer a conexão.
- 7 - Uma mensagem será exibida quando a conexão for bem-sucedida.

Problemas

Rede sem fio não encontrada ou distorcida

- Fornos de micro-ondas, telefones DECT ou outros dispositivos Wi-Fi 802.11b/g/n nas proximidades podem interferir na rede sem fio.
- Verifique se os firewalls na sua rede permitem acesso à conexão sem fio da TV.
- Se a rede sem fio não funciona apropriadamente em sua casa, tente uma instalação de rede com fio.

A Internet não funciona

- Se o roteador estiver conectado corretamente, verifique sua conexão do roteador com a Internet.

A conexão do PC e da Internet é lenta

- Consulte o manual do usuário do roteador sem fio para obter informações sobre a cobertura em ambientes internos, sobre a taxa de transferência e outros fatores relacionados à qualidade do sinal.
- Use uma conexão de alta velocidade (banda larga) com a Internet para o roteador.

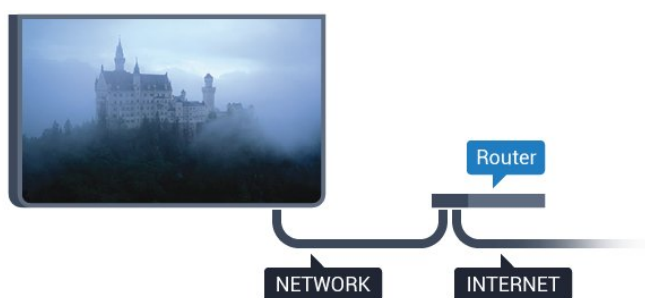
DHCP

- Em caso de falha de conexão, verifique a configuração de DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) do roteador. O DHCP deve estar ligado.

Conexão com fio

O que você precisa

Para conectar a TV à Internet, é necessário um roteador sem fio com conexão com a Internet. Use uma conexão de alta velocidade (banda larga) à Internet.



Faça a conexão

Para fazer uma conexão com fio...

- 1 - Conecte o roteador à TV com um cabo de rede (cabo Ethernet**).
- 2 - Verifique se o roteador está ligado.
- 3 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione (direita) para entrar no menu.
- 5 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Conectar à rede** e pressione **OK**.

- 6 - Selecione **Com fio** e pressione **OK**. A TV faz uma busca constante pela conexão de rede.
- 7 - Uma mensagem será exibida quando a conexão for bem-sucedida.

Em caso de falha de conexão, verifique a configuração de DHCP do roteador. O DHCP deve estar ligado.

**Para cumprir as regulamentações de compatibilidade eletromagnética, use um cabo Ethernet blindado FTP Cat. 5E.

3.3

Configurações de rede

Exibir configurações de rede

É possível visualizar todas as configurações de rede atuais aqui. O endereço IP e MAC, a intensidade do sinal, a velocidade, o método de criptografia etc.

Para visualizar as configurações atuais da rede...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Visualizar configurações de rede** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configuração de rede

Se você for um usuário avançado e quiser instalar sua rede com endereço IP estático, configure a TV como **IP estático**.


Para configurar a TV como IP estático...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Configuração de rede** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **IP estático** e pressione **OK** para habilitar **Configuração de IP estático**.
- 5 - Selecione **Configuração de IP estático** e configure a conexão.
- 6 - Pressione (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Ligar com rede

Você pode ligar esta TV de seu smartphone ou tablet se a TV estiver em espera. A configuração **Ligar com Wi-Fi (WoWLAN)** deve estar definida como Ligado.


Para ligar WoWLAN

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Ligar com Wi-Fi (WoWLAN)** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Ligar conexão Wi-Fi

Você pode ligar ou desligar a conexão Wi-Fi na sua TV.


Para ligar Wi-Fi...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Ligar/desligar Wi-Fi** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Digital Media Renderer – DMR

Se seus arquivos de mídia não forem reproduzidos em sua TV, certifique-se de que o Renderizador de Mídia Digital está ligado. Como configuração de fábrica, o DMR está ligado.


Para ligar DMR...


- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Digital Media Renderer – DMR** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Ligar Wi-Fi Miracast

Ative o Wi-Fi Miracast para compartilhar a tela do seu smartphone, tablet ou computador na TV.

Para ligar o Miracast...


- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Wi-Fi Miracast** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para obter mais informações, pressione  **Palavras-chave** e procure **Miracast™**, ligar.

Limpar conexão Wi-Fi Miracast

Apague a lista de dispositivos conectados e bloqueados que são usados com o Miracast.


Para limpar conexões Miracast...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Conexões Wi-Fi Miracast** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Limpar tudo** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Tela inteligente Wi-Fi

Para assistir canais de TV digital em seu smartphone ou tablet com o aplicativo Philips TV Remote, você deve ligar a tela inteligente Wi-Fi. Alguns canais codificados podem não estar disponíveis em seu dispositivo móvel.


Para ligar a tela inteligente Wi-Fi.

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Tela inteligente Wi-Fi** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Nome da rede de TV

Caso haja mais de uma TV em sua rede doméstica, você poderá dar à TV um nome exclusivo.


Para alterar o nome da TV...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Nome da rede de TV** e pressione **OK**.
- 4 - Digite o nome usando o teclado na tela ou no controle remoto (se disponível).
- 5 - Selecione **✓** para confirmar a alteração.
- 6 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Limpar memória da Internet

Com a opção Limpar a memória da Internet, você apaga todos os arquivos da Internet armazenados na TV. É possível apagar o registro da Philips Smart TV e as configurações de censura dos pais, logins de aplicativos de armazenamento de vídeo, todos os aplicativos da Smart TV favoritos, favoritos e histórico da Internet. Os aplicativos MHEG interativos também podem salvar "cookies" na TV. Esses arquivos também podem ser apagados.

Para limpar a memória da Internet...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Limpar memória da Internet** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **OK** para confirmar.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

3.4

Dispositivos de rede


A TV pode se conectar a outros dispositivos da sua rede sem fio, como um computador ou smartphone. Use um computador com Microsoft Windows ou Apple OS X.

3.5

Compartilhamento de arquivos

Nesta TV, é possível abrir fotos, músicas e vídeos armazenados no computador. Use uma versão recente do software de servidor de mídia, como o Windows Media Player 11, Twonky™ ou similares.

Instale o software de servidor de mídia no computador e o configure para compartilhar seus arquivos de mídia com a TV. Consulte o manual do software servidor de mídia para obter mais informações. Este software deve estar em execução no seu computador para você exibir ou reproduzir os arquivos na TV.

Para obter uma visão geral do software de servidor de mídia suportado, pressione  **Palavras-chave** e procure **Software de servidor de mídia, suportado**.

Conexões

4.1

Dicas sobre conexões

Guia de conectividade

Sempre conecte um dispositivo à TV com a conexão de maior qualidade disponível. Além disso, use cabos de boa qualidade para garantir uma boa transferência de imagem e som.

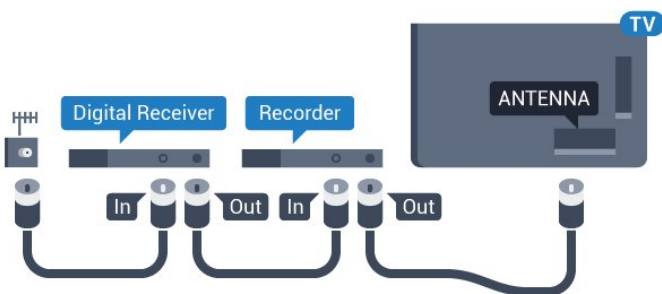
Ao conectar um dispositivo, a TV reconhece o tipo e atribui a cada dispositivo um nome de tipo correto. Você pode alterar o nome do tipo se desejar. Se for definido um nome de tipo correto para determinado aparelho, a TV mudará automaticamente para as suas configurações ideais quando você alternar para esse dispositivo no menu Fontes.

Se precisar de ajuda para conectar vários aparelhos à TV, acesse o guia de conectividade da TV Philips. O guia oferece informações sobre como conectar e quais cabos devem ser usados.

Acesse www.connectivityguide.philips.com

Porta de antena

Se você tiver um decodificador (um receptor digital) ou Gravador, conecte os cabos da antena para passar o sinal da antena pelo decodificador e/ou Gravador antes de entrar na TV. Dessa forma, a antena e o decodificador podem enviar canais adicionais possíveis ao Gravador para gravar.

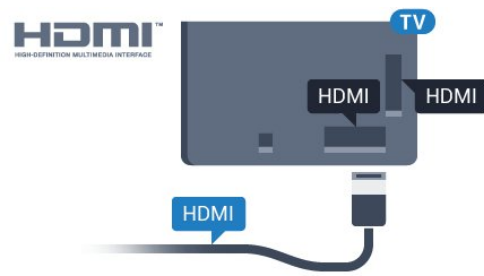


Portas HDMI

Qualidade HDMI

As conexões HDMI oferecem a melhor qualidade de imagem e som. Um cabo HDMI combina os sinais de vídeo e áudio. Use um cabo HDMI para sinais de TV HD (High Definition, alta definição) ou Ultra HD (UHD).

Para obter a melhor transferência de qualidade de sinal, use um cabo HDMI de alta velocidade e não utilize um cabo HDMI com comprimento superior a 5 metros.



Proteção contra cópia

Os cabos HDMI suportam HDCP (High-bandwidth Digital Contents Protection, proteção de conteúdo digital em banda larga). O HDCP é um sinal de proteção contra cópia que impede a cópia de conteúdo de um disco DVD ou Blu-ray. Ele também é chamado de DRM (Digital Rights Management, gerenciamento de direitos digitais).

HDMI ARC

Todas as conexões HDMI na TV têm HDMI ARC (canal de retorno de áudio).

Se o dispositivo, normalmente um Sistema de Home Theater (HTS), também tem uma conexão HDMI ARC, conecte-o a qualquer HDMI nessa TV. Com a conexão HDMI ARC, não é necessário conectar o cabo de áudio extra que envia o som da imagem da TV para o HTS. A conexão HDMI ARC combina ambos os sinais.

Você pode utilizar qualquer conexão HDMI nessa TV para conectar o HTS, mas a conexão ARC está disponível apenas para 1 dispositivo/conexão de cada vez.

HDMI MHL

Com o HDMI MHL, você pode enviar o que vê no smartphone ou tablet Android para a tela de TV.

A conexão HDMI 1 desta TV incorpora MHL 2 (Mobile High-Definition Link, link de alta definição móvel).

Essa conexão com fio oferece grande estabilidade e largura de banda, baixa latência, nenhuma interferência do sinal sem fio e boa qualidade reprodução de som. Além disso, a conexão MHL recarregará a bateria do seu smartphone ou tablet. Mesmo conectado, o dispositivo móvel não carregará se a TV estiver no modo de espera.

Informe-se sobre qual cabo MHL passivo é adequado ao seu dispositivo móvel. Em particular, os equipados com conector HDMI para a TV em um

único lado são o tipo de conector que você precisa para conectar o smartphone ou o tablet.

MHL, Mobile High-Definition Link e o logotipo MHL são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da MHL, LLC.

HDMI Ultra HD

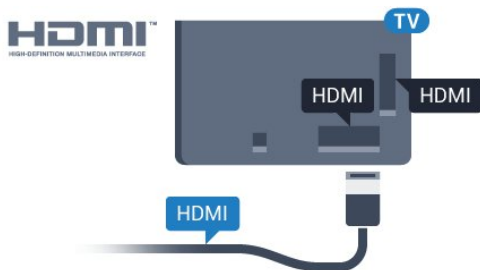
Você pode assistir a vídeos filmados ou remasterizados como conteúdo de resolução Ultra HD – 3840 x 2160 pixels – nessa TV.

Conecte um aparelho de Blu-ray, um console de jogos ou computador que reproduza vídeos em Ultra HD a uma das conexões HDMI. Use um cabo HDMI de alta velocidade para fazer a conexão. As conexões HDMI UHD podem ter ARC (Canal de retorno de áudio).

HDMI CEC – EasyLink

EasyLink

Uma conexão HDMI possui o melhor em qualidade de som e imagem. Um cabo HDMI combina sinais de vídeo e áudio. Use um cabo HDMI para sinais de TV HD (High Definition, alta definição) ou UHD (Ultra HD, ultra-alta definição). Para melhor transferência de qualidade de sinal, use um cabo High speed HDMI (HDMI de alta velocidade) e não use um cabo HDMI mais longo do que 5 m.



EasyLink HDMI CEC

Se os dispositivos estiverem conectados com HDMI e tiverem EasyLink, você poderá operá-los com o controle remoto da TV. O EasyLink HDMI CEC deve estar ativado na TV e no dispositivo conectado.

O EasyLink permite que você opere um dispositivo conectado com o controle remoto da TV. Ele usa HDMI CEC (Consumer Electronics Control) para se comunicar com os aparelhos conectados. Os aparelhos devem oferecer suporte para HDMI CEC e estar conectados por HDMI.

Configuração do EasyLink

A TV vem com EasyLink ativado. Verifique se todos os ajustes HDMI CEC estão configurados corretamente nos dispositivos EasyLink conectados. O EasyLink

talvez não funcione com dispositivos de outras marcas.

HDMI CEC em outras marcas

A função HDMI CEC apresenta nomes diferentes em outras marcas. Alguns exemplos: Anynet, Aquos Link, Bravia Theater Sync, Kuro Link, Simplink e Viera Link. Nem todas as marcas são totalmente compatíveis com o EasyLink.

Os nomes de marcas de HDMI CEC usados como exemplo são de propriedade de seus respectivos proprietários.

Para obter mais informações sobre como usar o EasyLink, pressione a tecla colorida **Palavras-chave** e procure **EasyLink CEC**.

Operar dispositivos

Para operar um dispositivo conectado ao HDMI e configurar com EasyLink, selecione o aparelho, ou sua atividade, na lista de conexões da TV. Pressione **SOURCES**, selecione um dispositivo conectado ao HDMI e pressione **OK**.

Depois de selecionar o dispositivo, o controle remoto da TV pode controlá-lo. Entretanto, as teclas **HOME** e **OPTIONS** e algumas outras teclas da TV não são encaminhadas para o dispositivo.

Se a tecla de que você precisa não estiver no controle remoto da TV, use o menu Opções para selecioná-la. Pressione **OPÇÕES** e selecione **Controles** na barra de menus. Na tela, selecione a tecla do aparelho desejada e pressione **OK**. Alguns botões bem específicos podem não estar disponíveis no menu Controles.

Somente aparelhos compatíveis com a função de **controle remoto do EasyLink** responderão ao controle remoto da TV.

Configurações do EasyLink

A TV é fornecida com as configurações do EasyLink ativadas.

EasyLink

Para desativar totalmente o EasyLink...

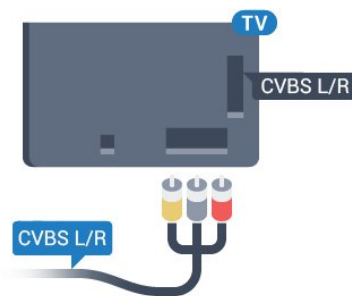
- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **EasyLink**, pressione (direita) e selecione **EasyLink** na próxima etapa.
- 4 - Selecione **Desligado**.
- 5 - Pressione (esquerda) várias vezes, se

necessário, para fechar o menu.

Controle remoto EasyLink

Se você deseja que os dispositivos se comuniquem, mas não deseja operá-los com o controle remoto da TV, é possível desativar o controle remoto EasyLink separadamente.

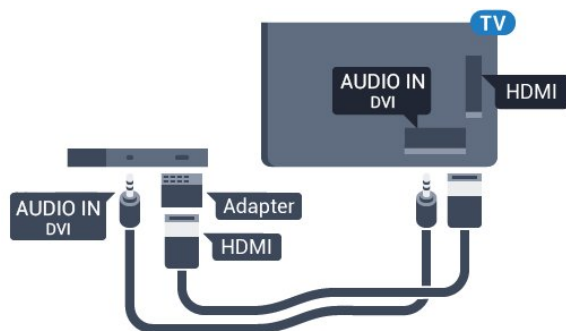
No menu de configurações do EasyLink, selecione **Controle remoto do EasyLink** e selecione **Desat.**



DVI para HDMI

Se você ainda possui um dispositivo equipado apenas com uma conexão DVI, você poderá conectá-lo a qualquer uma das conexões **HDMI** utilizando um adaptador de DVI para HDMI.

Use um adaptador de DVI para HDMI se o dispositivo tiver somente uma conexão DVI. Para o som ser emitido, use uma das conexões HDMI e adicione um cabo Audio L/R (miniconector de 3,5 mm) à Entrada de áudio, na parte posterior da TV.



Proteção contra cópia

Os cabos DVI e HDMI suportam HDCP (High-bandwidth Digital Contents Protection). O HDCP é um sinal de proteção contra cópia que impede a cópia de conteúdo de um disco DVD ou Blu-ray. Ele também é chamado de DRM (Gerenciamento de direitos digitais).

CVBS - Composite

Próximo aos sinais de CVBS, adicione os sinais de Áudio esquerdo e direito para obter som.

Use um cabo cinch Audio L/R se o dispositivo também tiver som.

Saída de áudio - óptica

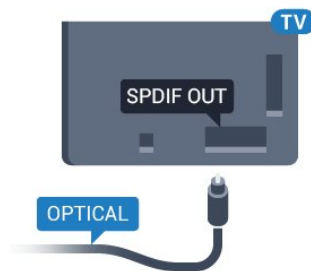
Saída de áudio - óptica é uma conexão de som de alta qualidade.

Essa conexão óptica pode ter canais de áudio 5.1. Se o aparelho de áudio, normalmente um Sistema de Home Theater (HTS), não tiver uma conexão HDMI ARC, será possível conectar esse cabo de som a uma conexão Entrada de áudio - Óptica no HTS. Esse cabo de áudio enviará o som da TV para o HTS.

É possível definir o tipo de sinal de saída para se adequar aos recursos de áudio do seu Sistema de Home Theater.

Para obter mais informações, pressione **Palavras-chave** e procure **Configurações de saída de áudio**.

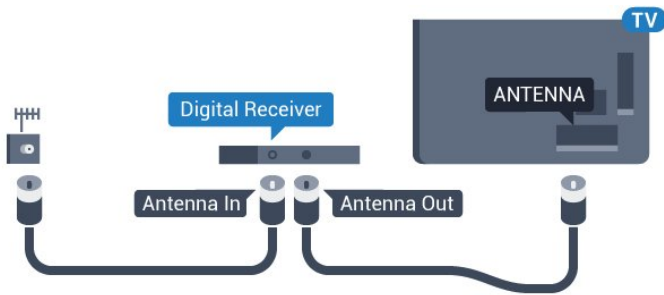
Se o som não corresponder ao vídeo na tela, é possível ajustar a sincronização de áudio para vídeo. Para obter mais informações, pressione **Palavras-chave** e procure **Sincronização de áudio para vídeo**.



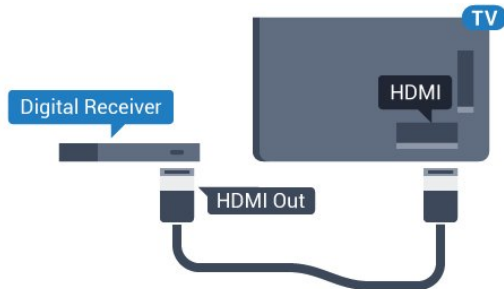
4.2

Receptor - Decodificador

Use dois cabos de antena para conectar a antena ao decodificador (um receptor digital) e à TV.



Ao lado das conexões de antena, adicione um cabo HDMI para conectar um decodificador à TV.



Desligar temporizador

Desative o temporizador automático se você utiliza apenas o controle remoto do decodificador. Desative esse temporizador para impedir que a TV desligue automaticamente depois de um período predeterminado sem pressionar uma tecla no controle remoto da TV.

Em **Ajuda**, pressione a tecla colorida **Palavras-chave** e procure **Desligar temporizador** para obter mais informações.

4.3

Sistema de Home Theater - HTS

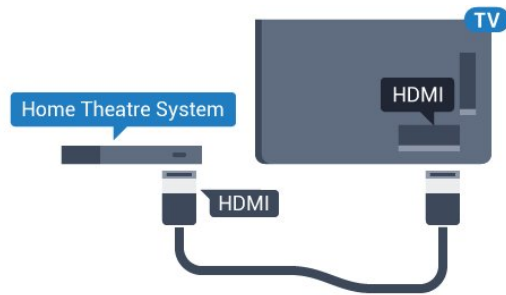
Conectar com HDMI ARC

Use um cabo HDMI para conectar um Sistema de Home Theater (HTS) à TV. Você pode conectar um Philips Soundbar ou um HTS com um player de disco integrado.

HDMI ARC

Se o seu Sistema de Home Theater tiver conexão HDMI ARC, use qualquer conexão HDMI na TV. Com o HDMI ARC, você não precisa conectar o cabo de áudio extra. A conexão HDMI ARC combina os dois sinais.

Todas as conexões HDMI na TV podem oferecer Canal de retorno de áudio (ARC). Mas depois de conectar o Sistema de Home Theater, a TV consegue apenas enviar o sinal ARC para essa conexão HDMI.



Sincronização de áudio para vídeo (sincronizar)

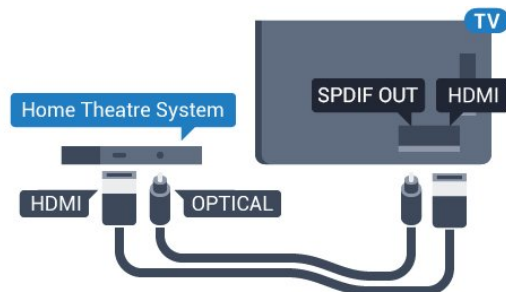
Se o som não corresponder ao vídeo na tela, será possível definir um atraso na maioria dos Sistemas de Home Theater com DVD para sincronizar o som e o vídeo.

Para obter mais informações, pressione a tecla colorida **Palavras-chave** e procure **Sincronização de áudio para vídeo**.

Conectar com HDMI

Use um cabo HDMI para conectar um Sistema de Home Theater (HTS) à TV. Você pode conectar um Philips Soundbar ou um HTS com um player de disco integrado.

Se o Sistema de Home Theater não tiver conexão HDMI ARC, adicione um cabo de áudio óptico para enviar o som da imagem da TV para o Sistema de Home Theater.



Sincronização de áudio para vídeo (sincronizar)

Se o som não corresponder ao vídeo na tela, será possível definir um atraso na maioria dos Sistemas de Home Theater com DVD para sincronizar o som e o vídeo.




Para obter mais informações, pressione a tecla colorida **Palavras-chave** e procure **Sincronização de áudio para vídeo**.

Configurações da saída de áudio

Formato de saída de áudio

Se você tem um Sistema de Home Theater (HTS) com recursos de processamento de som multicanal, como Dolby Digital, DTS® ou semelhante, configura o formato de Saída de áudio como Multicanal. Com Multicanal, a TV pode enviar o sinal de som multicanal compactado de um canal de TV ou aparelho conectado ao Sistema de Home Theater. Se você tiver um Sistema de Home Theater sem processamento de som multicanal, selecione Estéreo.



Para definir o Formato de saída de áudio...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Formato de saída de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Multicanal** ou **Estéreo** e, em seguida, pressione **OK**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.


Nivelamento de saída de áudio

Use a configuração de Nivelamento de saída de áudio para nivelar o volume (sonoridade) da TV e o Sistema de Home Theater ao alternar de um para o outro. As diferenças de volume podem ser causadas por diferenças no processamento do som.

Para nivelar a diferença de volume . . .

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Nivelamento de saída de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Mais**, **Médio** ou **Menos** e pressione **OK**.

5 - Se a diferença de volume for grande, selecione **Mais**. Se a diferença de volume for pequena, selecione **Menos**.

6 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

O nivelamento de saída de áudio afeta os sinais de som da Saída de áudio - Óptica e HDMI ARC.

Atraso da saída de áudio

Com um Sistema de Home Theater (HTS) conectado à TV, a imagem na TV e o som do HTS devem estar sincronizados.




Sincronização automática de áudio e vídeo

Com os Sistemas de Home Theater recentes da Philips, a sincronização de áudio e vídeo é feita automaticamente e está sempre correta.

Atraso da sincronia de áudio

Em alguns Sistemas de Home Theater é necessário ajustar o atraso da sincronia de áudio para sincronizar o áudio com o vídeo. No HTS, aumente o valor do atraso até que a imagem e o som combinem. Pode ser necessário um valor de atraso de 180 ms. Leia o manual do usuário do HTS. Com um valor de atraso definido no HTS, é necessário desligar o atraso da Saída de áudio na TV.

Para desligar o Atraso da saída de áudio...




- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Atraso da saída de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Desligado**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Deslocamento sem áudio

Se não for possível definir um atraso no Sistema de Home Theater, você pode configurar a TV para sincronizar o som. É possível definir um deslocamento que compensa o tempo necessário para que o Sistema de Home Theater processe o som da imagem da TV. Você pode definir o valor em etapas de 5 ms. A configuração máxima é de -60 ms.

A configuração de **Atraso da saída de áudio** deve ser ativada.


Para sincronizar o som na TV...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Compensação da saída de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Use a barra deslizante para definir o deslocamento de som e pressione **OK**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Problemas com o som do HTS

Som com ruído alto

Se você assistir a um vídeo de uma unidade flash USB ou um computador conectado, o som do Sistema de Home Theater pode ficar distorcido. Esse ruído aparece quando o arquivo de áudio ou vídeo tem som DTS, mas o Sistema de Home Theater não tem processamento de som DTS. Para corrigir isso, configure o Formato de saída de áudio da TV como Estéreo.

Pressione  para **Todas as configurações** > **Som** > **Avançado** > **Formato da saída de áudio**.

Não há som


Caso não consiga ouvir o som da TV no sistema de Home Theater, verifique se você conectou o cabo HDMI a uma conexão HDMI ARC no Sistema de Home Theater. Todas as conexões HDMI da TV são HDMI ARC.

4.4


Celulares e tablets

Para conectar um smartphone ou tablet à TV, use uma conexão sem fio ou com fio.

Sem fio

Para conexões sem fio, no seu smartphone ou tablet, baixe o aplicativo Philips TV Remote na sua loja de aplicativos preferencial. Em Ajuda, pressione a tecla colorida  **Palavras-chave** e procure **Aplicativo Philips TV Remote** para obter mais informações.

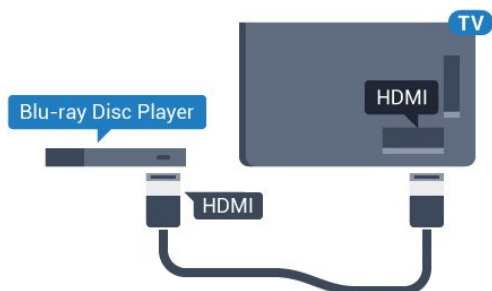
Com fio

Para conexões com fio, use a conexão HDMI 1 MHL na parte de trás da TV. Em Ajuda, pressione a tecla colorida  **Palavras-chave** e procure **HDMI MHL** para obter mais informações.


4.5

Blu-ray Disc player

Use um cabo High Speed HDMI (HDMI de alta velocidade) para conectar o Blu-ray Disc player à TV.



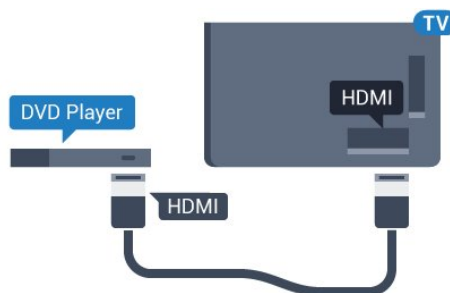
Se player de disco Blu-ray tiver um EasyLink HDMI CEC, você pode operar o player com o controle remoto da TV.

Em Ajuda, pressione a tecla colorida  **Palavras-chave** e procure **EasyLink HDMI CEC** para obter mais informações.


4.6

Aparelho de DVD

Use um cabo HDMI para conectar o aparelho de DVD à TV.




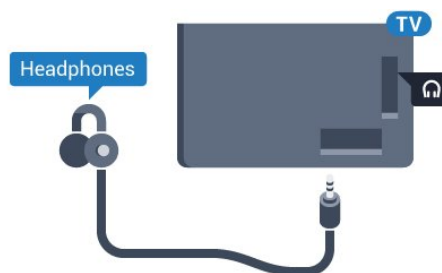
Se o aparelho de DVD estiver conectado com HDMI e o EasyLink CEC, você poderá operá-lo com o controle remoto da TV.

Para obter mais informações sobre o EasyLink, pressione a tecla colorida  **Palavras-chave** e procure **EasyLink HDMI CEC**.


4.7

Fones de ouvido

Você pode conectar um par de fones de ouvido à conexão  na parte de trás da TV. A conexão é uma minitomada de 3,5 mm. É possível ajustar o volume dos fones separadamente.



Para ajustar o volume...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Volume dos fones de ouvido** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione as setas **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) para ajustar o valor.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se

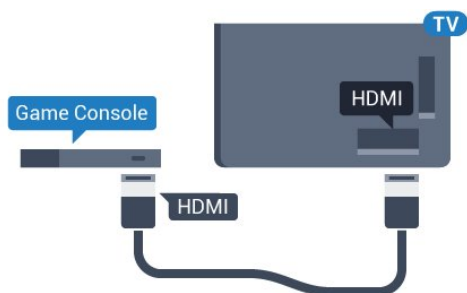
necessário, para fechar o menu.

4.8

Consoles de jogos

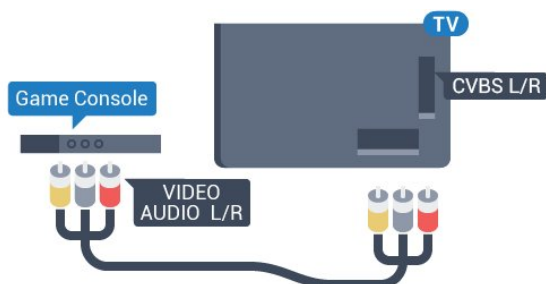
HDMI

Para obter a melhor qualidade, use um cabo HDMI de alta velocidade para conectar o console de jogos à TV.



L/R de áudio e vídeo

Conecte o console de jogos utilizando um cabo de vídeo composto (CVBS) e um cabo de áudio L/R à TV.




Melhor Configuração

Antes de começar a jogar a partir de um console de jogos conectado, aconselhamos a configurar a TV na definição ideal Jogo.

Quando terminar de jogar e começar a assistir a TV novamente, lembre-se de alterar a definição Jogo ou Computador para Desativado.

Para definir as configurações ideais da TV...

- 1 - Pressione , selecione Todas as configurações e pressione OK.
- 2 - Selecione Imagem > Avançado e selecione Jogo ou Computador.
- 3 - Selecione Desativado, Jogo ou Computador.
- 4 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

4.9

Gamepad

Conecte um gamepad

Para divertir-se com jogos da Internet nesta TV, você pode conectar uma variedade selecionada de gamepads sem fio. Após conectar o gamepad, é possível usá-lo imediatamente.

Para conectar um gamepad...

- 1 - Conecte o pequeno nano receptor em uma das conexões USB na lateral da TV. O nano receptor sem fio é fornecido junto com o gamepad.
- 2 - Se o gamepad estiver ligado, você poderá usá-lo.

É possível conectar um segundo gamepad na segunda conexão USB na lateral da TV.

Gamepads adequados

Há uma variedade selecionada de gamepads sem fio adequados e testados para uso nesta TV. Outros gamepads podem não ser totalmente compatíveis.

Os gamepads adequados são...

- Logitech F710
- Logitech F510
- Controlador sem fio Xbox 360 para Windows
- Gamepad sem fio Speedlink Strike FX

Problemas com interferência

Para eliminar possíveis interferências com outros dispositivos sem fio na TV...

- Use um cabo de extensão USB e afaste o nano receptor cerca de 1 metro de distância da TV.
- Como alternativa, você pode usar um hub USB conectado à TV e conectá-lo aos nano receptores no hub USB.

4.10

Disco rígido USB

O que você precisa

Se você conectar um Disco rígido USB, é possível pausar ou gravar uma transmissão de TV. A transmissão de TV deve ser digital.

Para pausar

Para pausar uma transmissão, você precisa de um Disco rígido USB 2.0 compatível, com no mínimo 32

GB de espaço.

Para gravar

Para pausar ou gravar uma transmissão, é necessário ter no mínimo 250 GB de espaço livre no disco rígido. Se você deseja gravar uma transmissão com dados do guia de TV obtidos na Internet, é necessário ter uma conexão com a Internet instalada na TV antes de instalar o disco rígido USB.

Para obter mais informações sobre como instalar um disco rígido USB, pressione a tecla colorida **■** **Palavras-chave** e procure **Disco rígido USB, instalação**.

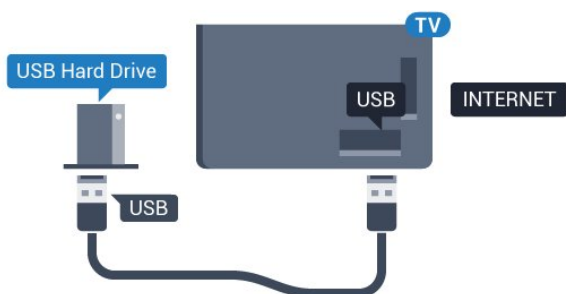
Instalação

Antes que seja possível pausar ou gravar uma transmissão, é preciso conectar e formatar disco rígido USB. A formatação remove todos os arquivos do disco rígido USB.

- 1 - Conecte o Disco rígido USB a uma porta **USB** da TV. Não conecte outro dispositivo USB a outras portas USB ao formatar.
- 2 - Ligue o Disco rígido USB e a TV.
- 3 - Quando a TV for sintonizada em um canal de TV digital, pressione **⏸** (Pausar). Tentar pausar iniciará a formatação.

Siga as instruções na tela.

Quando o disco rígido USB estiver formatado, deixe-o conectado permanentemente.



Aviso

O disco rígido USB é formatado exclusivamente para esta TV. Você não pode usar as gravações armazenadas em outra TV ou PC. Não copie nem altere arquivos de gravação no disco rígido USB com nenhum aplicativo de PC. Isso danificará suas gravações. Quando você formatar outro disco rígido USB, o conteúdo do anterior será perdido. É necessário reformatar o disco rígido USB instalado na sua TV para usá-lo com um computador.

Para obter mais informações, pressione a tecla colorida **■** **Palavras-chave** e procure **Pause TV** ou **Gravação**.

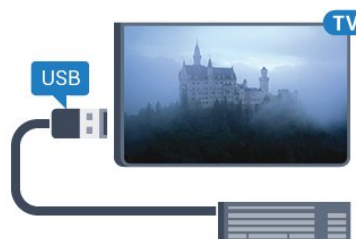
4.11

Teclado USB

Conectar

Conecte um teclado USB (tipo USB-HID) para inserir texto na TV.

É possível conectar um teclado e um mouse à TV. Use uma das conexões **USB** para conectar.



Configurar

Instalar o teclado

Para instalar o teclado USB, ligue a TV e conecte o teclado USB a uma das conexões **USB** na TV. Quando a TV detectar o teclado pela primeira vez, você pode selecionar o layout do teclado e testar sua seleção. Se você selecionar um layout de teclado cirílico ou grego como principal, poderá selecionar um layout de teclado latino como secundário.

Para alterar o layout do teclado após ele ter sido selecionado...

- 1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Configurações do teclado USB** e pressione **OK** para iniciar a instalação do teclado.

Teclas especiais

Teclas para inserir texto

- Tecla Enter = OK
- Backspace = exclui o caractere anterior ao cursor
- Teclas de seta = navegue em um campo de texto
- Para alternar entre layouts de teclado, se houver um layout de teclado secundário definido, pressione simultaneamente as teclas **Ctrl + Barra de espaço**.

Teclas para aplicativos Smart TV e páginas da Internet

- Tab e Shift + Tab = Próximo e Anterior
- Home = vai para o topo da página
- End = vai para o final da página
- Page Up = vai para a página acima
- Page Down = vai para a página abaixo

- + = aplica mais zoom em uma etapa
- - = aplica menos zoom em uma etapa
- * = ajustar a página da Web à largura da tela

4.12

Unidade flash USB

Você pode exibir fotos ou reproduzir músicas e vídeos de uma unidade flash USB.

Insira uma unidade flash USB em uma das conexões USB na TV enquanto estiver ligada.



A TV detecta a unidade flash e abre uma lista mostrando seu conteúdo.

Se a lista de conteúdo não aparecer automaticamente, pressione **▶** FONTES e selecione USB.

Para parar de assistir ao conteúdo da unidade flash USB, pressione **TV SAIR** ou selecione outra atividade.

É possível remover a unidade flash USB a qualquer momento para desconectá-la.

Ultra HD no USB

Você pode visualizar fotos em resolução Ultra HD a partir da conexão de um dispositivo USB ou unidade flash. A TV diminuirá a resolução para Ultra HD caso a resolução da foto seja maior. Não é possível reproduzir um vídeo Ultra HD nativo em nenhuma das conexões USB.

Para obter mais informações sobre como assistir ou reproduzir conteúdo de uma unidade flash USB, pressione tecla colorida **■** Palavras-chave e procure Fotos, vídeos e música.

4.13

Câmera fotográfica

Para exibir fotos armazenadas em sua câmera de fotos digital você pode conectar a câmera diretamente à TV.

Use uma das conexões USB na TV para conectar. Ligue a câmera depois de efetuar a conexão.

Se a lista de conteúdo não aparecer automaticamente, pressione **▶** FONTES, e clique em USB.

Pode ser necessário configurar sua câmera para transferir o conteúdo com o modo PTP (Picture Transfer Protocol, Protocolo de transferência de

mídia). Leia o manual do usuário da câmera de fotos digital.

Ultra HD no USB

Você pode visualizar fotos em resolução Ultra HD a partir da conexão de um dispositivo USB ou unidade flash. A TV diminuirá a resolução para Ultra HD caso a resolução da foto seja maior. Não é possível reproduzir um vídeo Ultra HD nativo em nenhuma das conexões USB.

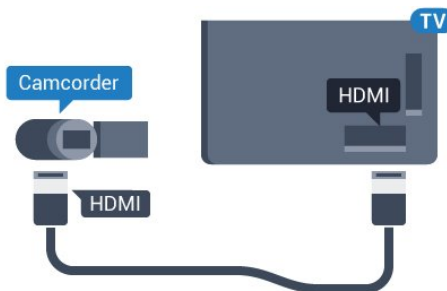
Para obter mais informações sobre como exibir fotos, pressione a tecla colorida **■** Palavras-chave e procure Fotos, vídeos e música.

4.14

Filmadora

HDMI

Para obter a melhor qualidade, use um cabo HDMI para conectar a filmadora à TV.



L/R de áudio e vídeo

É possível utilizar um cabo L/R de vídeo e áudio para conectar a câmera à TV.

4.15

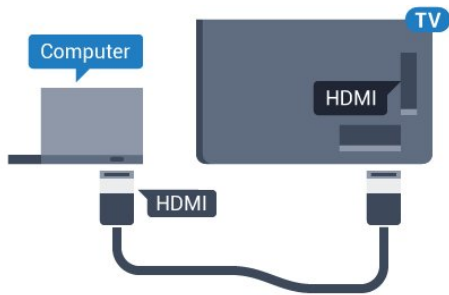
Computador

Conectar

Você pode conectar seu computador à TV e usar a TV como um monitor PC.

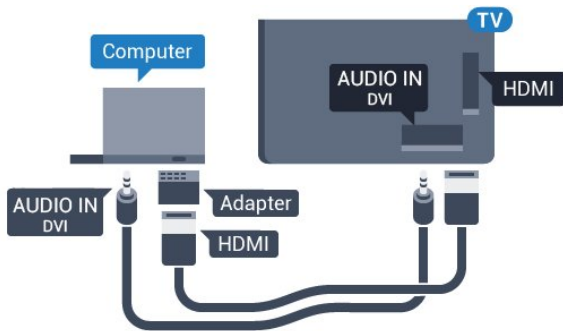
Com HDMI

Use um cabo HDMI para conectar o computador à TV.



Com DVI para HDMI

Como alternativa, use um adaptador de DVI para HDMI (vendido separadamente) para conectar o PC à entrada HDMI e um cabo de áudio L/R (miniconector de 3,5 mm) à entrada AUDIO IN L/R na parte traseira da TV.




Definições

Se o computador foi adicionado como um dispositivo do tipo Computador no menu Fonte (lista de conexões), a TV está definida automaticamente com a configuração ideal para Computador.

Se você usa seu computador para assistir filmes ou o usa para jogar pode ser necessário definir a TV com a configuração ideal para assistir TV ou jogar.

Para definir as configurações ideais da TV manualmente...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado > Jogo ou computador**, e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Jogo** (para jogos) ou selecione **Computador** (para assistir filmes).
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Lembre-se de definir a configuração de **Jogo ou computador** como **Desligado** quando para de jogar.

Ligar e desligar

5.1

Ligado, Em espera ou Desligado

Antes de ligar a TV, certifique-se de ligar a alimentação elétrica no conector de **ALIMENTAÇÃO** na parte de trás da TV.

Para colocar a TV no modo de espera quando a luz indicadora estiver desligada, pressione a tecla no pequeno joystick na parte traseira da TV. O indicador acenderá.



Com a TV no modo de espera, pressione no controle remoto para ligar a TV. Como opção, pressione **INÍCIO**.

Voltar para o modo de espera

Para alternar a TV para o modo de espera, pressione no controle remoto.

Desligar

Para desligar a TV, pressione a tecla no joystick. A luz indicadora apaga. A TV continua ligada à alimentação elétrica, mas consome pouquíssima energia.

Para desligar a TV completamente, desconecte o plugue de alimentação.

Quando desconectar o plugue de alimentação, sempre puxe o plugue, nunca o cabo. Certifique-se que tenha acesso total ao plugue de alimentação, cabo de força e tomada elétrica, em qualquer momento.

5.2

Brilho do logotipo da Philips

Você pode desligar ou ajustar o brilho do logotipo da Philips na parte frontal da TV.

Para ajustar ou desligar...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Brilho do logotipo da Philips**, e pressione (direita) para entrar no menu.

4 - Selecione **Mínimo**, **Médio**, **Máximo** ou **Desligado** para desligar a iluminação do logotipo; em seguida, pressione **OK**.

5 - Pressione (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.



5.3

Teclas da TV

Se você perdeu o controle remoto ou as pilhas estão vazias, ainda assim é possível executar algumas operações básicas da TV.

Para abrir o menu básico...

- 1 - Com o televisor ligado, pressione a tecla no joystick na parte de trás da TV para abrir o menu básico.
- 2 - Pressione para a esquerda ou para a direita para selecionar **Volume**, **Canal** ou **Fontes**.
- 3 - Pressione as teclas para cima ou para baixo para ajustar o volume ou sintonizar o próximo canal ou o anterior. Pressione as teclas para cima ou para baixo para percorrer a lista de fontes, incluindo a seleção do sintonizador. Pressione a tecla no joystick para acionar a câmera.
- 4 - O menu desaparecerá automaticamente.

Para desligar a TV, selecione **TV Desligada** e pressione a tecla no joystick.



5.4

Timer de desligamento automático

Com o **Timer de desligamento automático**, você pode definir a TV para passar automaticamente para o modo de espera após um tempo predefinido.

Para ajustar o timer de desligamento automático...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Região e Idioma** > **Relógio** e pressione **OK**.

3 - Selecione **Timer de desligamento automático** e pressione ► (direita). Com a barra deslizante você pode definir o tempo para até 180 minutos em incrementos de 5 minutos. Se for definido como 0 minuto, o timer de desligamento automático estará desligado. Você pode sempre desligar a TV antes ou redefinir a hora durante a contagem regressiva.

4 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

5.5

Desligar temporizador

Se a TV receber um sinal de TV, mas você não pressionar nenhuma tecla no controle remoto durante um período de 4 horas, ela se desligará automaticamente para economizar energia. Da mesma forma, se a TV não receber um sinal de TV nem um comando do controle remoto por 10 minutos, ela se desligará automaticamente.

Se você usa a TV como um monitor ou usa um receptor digital para assistir à TV (um decodificador, STB) e não usa o controle remoto da TV, você deve desativar o desligamento automático.

Para desativar Desligar temporizador...

1 - Pressione ⚙, selecione **Todas as configurações** e pressione OK.

2 - Selecione **Configurações ecológicas** e pressione ► (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Desligar timer**. Faça a seleção dentro da barra deslizante para ajustar o valor. O valor 0 (Desligado) desativa o desligamento automático.

4 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

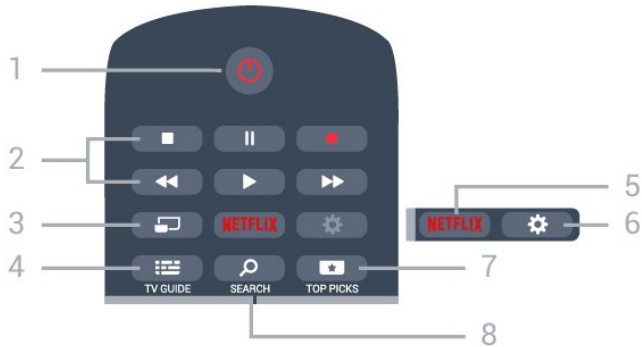
Para obter mais informações sobre configurações da TV sustentáveis, pressione a tecla colorida 🔴 **Palavras-chave** e procure **Configurações ecológicas**.

Controle remoto

6.1

Visão geral do controle remoto

Parte sup.



1 - Standby / Ativ.

Para ligar a TV ou colocá-la em Espera.

2 - Reprodução e Gravação

- Repr. , para reproduzir.
- Pausa , para pausar a reprodução
- Parar , para parar a reprodução
- Rebob. , para rebobinar
- Avanço rápido , para avançar rapidamente
- Gravar , para começa a gravação

3 - Multiview

Para abrir uma pequena tela adicional.

4 - GUIA DA TV

Para abrir ou fechar o guia de programação.

5 - **NETFLIX**

Para abrir o menu NETFLIX.

6 - Configurações

Para abrir as páginas de Configurações.

7 - ESCOLHAS PRINCIPAIS

Para assistir aos seus programas de TV favoritos, os filmes mais recentes ou os canais de TV on-line apresentados como sugestões principais.

8 - PROCURAR

Para abrir a página de pesquisas.

Meio



1 -

Para abrir a página inicial da Smart TV.

2 - FONTES

Para abrir o menu Fontes.

3 - Teclas coloridas

Seleção direta de opções. Tecla azul , abre a Ajuda.

4 - INFORMAÇÕES

Para abrir ou fechar as informações do programa.

5 - VOLTAR

Para voltar ao canal anterior selecionado.

Para fechar um menu sem alterar uma configuração.

Para retornar à página anterior de

Aplicativos/Internet.

6 - TV - SAIR

Para voltar a assistir à TV. Para sair de um aplicativo interativo da TV.

7 - OPÇÕES

Para abrir ou fechar o menu Opções.

8 - Tecla OK

Para confirmar uma seleção ou configuração.

9 - Teclas de Setas/navegação

Para navegar para cima ou para baixo, esquerda ou direita.

10 - INÍCIO

Para abrir o menu inicial.

Parte inferior

Pilhas

Se a TV não reagir ao pressionamento de uma tecla no controle remoto, é possível que as pilhas estejam fracas.

Para substituir as pilhas, abra o compartimento de pilhas na parte lateral do teclado do controle remoto.

1 - Deslize a porta da bateria na direção indicada pela seta.

2 - Troque as pilhas antigas por duas pilhas do tipo AAA-R03-1,5 V. Certifique-se de que as extremidades + e - das pilhas estejam alinhadas corretamente.

3 - Reposicione a tampa do compartimento de pilhas e pressione até ouvir um "clique".



Retire as baterias se não for usar o controle remoto por um longo tempo.

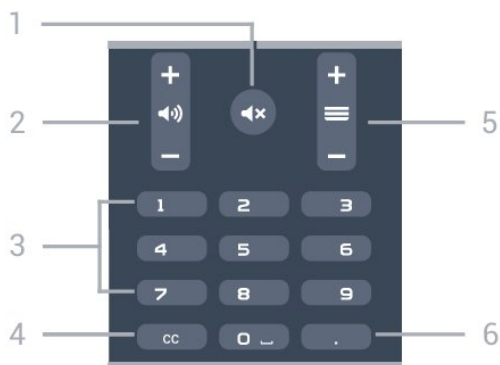
Descarte as pilhas usadas de acordo com as instruções de fim de uso.

Para obter mais informações, pressione **Palavras-chave** e procure **Fim de uso**.

Limpeza

Seu controle remoto é tratado com um revestimento resistente a arranhões.

Para limpar o controle remoto, use um pano úmido e macio. Nunca use substâncias tais como álcool, produtos químicos ou produtos de limpeza doméstica no controle remoto.



1 - **Mudo**

Para silenciar ou restaurar o som.

2 - **Volume**

Para ajustar o nível de volume.

3 - **Teclas numéricas**

Para selecionar um canal diretamente.

4 - **CC**

Para ativar ou desativar as legendas, ou ativar as legendas quando estiver no mudo.

5 - **Canal**

Para alternar para o canal seguinte ou anterior na lista de canais. Para iniciar o capítulo seguinte ou anterior em um disco.

6 - **(Ponto)**

Para abrir sub-canais digitais.

Sensor de infravermelho

O controle remoto da TV usa RF (radiofrequência) para enviar seus comandos à TV. Com RF, não é preciso apontar o controle remoto para a TV.

Entretanto, a TV também pode receber comandos de um controle remoto que use IR (infravermelho) para enviá-los. Se você usar esse tipo de controle remoto, certifique-se sempre de apontá-lo para o sensor infravermelho na parte dianteira da TV.



Menu Inicial e da TV

Sobre o Menu Início

Para aproveitar de fato os benefícios de sua Android TV, conecte a TV à Internet.

Assim como em seu smartphone ou tablet Android, o menu Início é o centro de sua TV. A partir do menu Início, é possível iniciar qualquer aplicativo, alternar para um canal da TV, alugar um filme, abrir um site ou alternar para um dispositivo conectado. Dependendo da configuração da sua TV e de seu país, o menu Início pode conter itens diferentes.

Se você não tiver uma conexão à Internet, será possível utilizar o menu TV para operar TV.

O menu Início é organizado em linhas...

A primeira linha sugere vídeos populares, vídeos de música ou dicas da Internet. É possível definir as configurações de Privacidade nos Termos de Uso para permitir sugestões com base em seus costumes de visualização.

Philips Collection

Essa linha contém sugestões da Philips App Gallery.


Aplicativos

A linha de aplicativos contém todos os aplicativos que estão incluídos na TV e os aplicativos baixados da Google Play por você. Nessa linha, você também encontrará os aplicativos de TV, como **Watch TV**, **Sources**, **Media** e outros. Aplicativos iniciados recentemente serão exibidos na frente da linha.


Jogos

A partir daqui, é possível começar um jogo na TV. Se baixar um jogo, ele será exibido nessa linha.

Fontes

A partir daqui, é possível alternar para uma seleção de entradas da TV. Porém, para encontrar todas as entradas, pressione  **SOURCES** para abrir o menu Fontes.

Configurações

A partir daqui, é possível abrir uma seleção de configurações. Porém, para encontrar todas as configurações, pressione  e selecione **Todas as Configurações**. Também é possível abrir **Ajuda aqui**.

Abrir o Menu inicial

Para abrir o menu Início e abrir um item...

1 - Pressione  HOME.

2 - Selecione um item e pressione **OK** para abri-lo ou iniciá-lo.

3 - Pressione  BACK para fechar o menu Início sem iniciar nada.

Canais

Listas de canais

Sobre as listas de canais

Depois da instalação de um canal, todos os canais são exibidos na lista de canais. Os canais serão mostrados com seu nome e logotipo, se tais informações estiverem disponíveis.

Para cada tipo de sintonizador - Antena ou Cabo - há uma lista de canais com todos os canais instalados. É possível filtrar essa lista para mostrar somente canais de TV ou Rádio.

Com uma lista de canais selecionada, é possível sintonizar somente os canais contidos nela ao usar as teclas **≡ +** ou **≡ -**.

Ícones de canal

Após uma Atualização automática de canais da lista de canais, os canais recentemente encontrados são marcados com um **★**(asterisco).

Se você bloquear um canal, ele ficará marcado com um **🔒** (cadeado).

Os 3 canais mais populares sendo assistidos por outras pessoas naquele momento são marcados com a 1, 2 ou 3.

Estações de rádio

Se houver transmissão digital disponível, serão instaladas estações de rádio digitais durante a instalação. Mude para um canal de rádio exatamente como você muda para um canal de TV.

Abrir uma lista de canais

Próximo à lista com todos os canais de cada sintonizador, Antena ou Cabo, é possível selecionar uma lista filtrada ou uma das listas de favoritos que você criou.

Para abrir a lista de canais atual...

- 1 - Pressione **TV** EXIT para alternar para TV.
- 2 - Pressione **OK** para abrir a lista de canais atual.
- 3 - Pressione **←** BACK para fechar a lista de canais.

Para selecionar uma das listas de canais...

- 1 - Com uma lista de canais aberta na tela, pressione **≡** OPTIONS.
- 2 - Selecione **Selecionar Lista** e pressione **OK**.
- 3 - No menu da lista, selecione uma das listas de canais disponíveis e pressione **OK**.

Filtrar uma lista de canais

É possível filtrar uma lista com todos os canais. É possível definir a lista de canais para mostrar somente canais da TV ou estações de Rádio. Para canais de Antena/Cabo, é possível definir a lista para mostrar canais abertos ou decodificados.

Para definir um filtro em uma lista com todos os canais...

- 1 - Pressione **TV** EXIT.
- 2 - Pressione **OK** para abrir a lista de canais atual.
- 3 - Pressione **≡** OPTIONS.
- 4 - Selecione **Selecionar Lista** e pressione **OK**.
- 5 - Selecione a lista que deseja filtrar.
- 6 - No menu **Opções**, selecione o filtro que desejar e pressione **OK** para ativar. O nome do filtro é exibido como parte do nome da lista de canais, na parte superior da lista.
- 7 - Pressione **◀** (esquerda) para retornar uma etapa ou **←** BACK para fechar o menu.

Procurar canal

Você pode pesquisar um canal para localizá-lo em uma longa lista de canais.

A TV pode pesquisar um canal dentro de uma das listas de canais - a lista de canais de Antena ou Cabo.

Para procurar um canal...

- 1 - Pressione **TV** EXIT.
- 2 - Pressione **OK** para abrir a lista de canais atual.
- 3 - Pressione **≡** OPTIONS.
- 4 - Selecione **Selecionar Lista** e pressione **OK**.
- 5 - Selecione o item que deseja filtrar e pressione **OK**.
- 6 - Selecione **Pesquisar Canais** e pressione **OK** para abrir um campo de texto.
- 7 - Digite um número, um nome ou a parte de um nome e selecione **Aplicar**, em seguida, pressione **OK**. A TV pesquisará os nomes de canais correspondentes na lista que você selecionou.

Os resultados da pesquisa são listados como uma lista de canais - veja o nome da lista na parte superior - e eles desaparecem quando você seleciona uma outra lista de canais ou fecha a lista com os resultados da pesquisa.

Como assistir aos canais

Sintonizar a um canal

Para assistir aos canais de TV, pressione **TV** EXIT. A TV sintoniza o canal assistido por último.

Mudar de canais

Para mudar de canais, pressione **≡ +** ou **≡ -**. Para mudar os canais, digite o número usando as teclas de números. Pressione **OK** após digitar o número para mudar imediatamente.

Novidades

Ao assistir a um canal de TV, você pode percorrer rapidamente o restante dos canais e ver o que está sendo exibido.

Pressione **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) para abrir uma lista de canais de rolagem. Se as informações estiverem disponíveis, a TV mostrará o nome e os detalhes do programa atual seguidos pelo nome e pelos detalhes do programa seguinte.

Canal anterior

Para voltar ao canal sintonizado anteriormente, pressione **←** VOLTAR.

Bloquear um canal

Bloquear e desbloquear um canal

Para evitar que as crianças assistam a determinado canal, você pode bloqueá-lo. Para assistir a um canal bloqueado, você deve primeiro inserir o código PIN de quatro dígitos de **Censura para crianças**. Não é possível bloquear programas de aparelhos conectados.

Para bloquear um canal...

- 1 - Pressione **TV** EXIT.
- 2 - Pressione **OK** para abrir a lista de canais. Se necessário, altere a lista de canais.
- 3 - Selecione o canal que deseja bloquear.
- 4 - Pressione **≡** OPTIONS, selecione **Bloquear canal** e pressione **OK**.
- 5 - Digite seu código PIN de 4 dígitos se ele for solicitado. Um canal bloqueado é marcado com um **🔒** (cadeado).
- 6 - Pressione **◀** (esquerda) para retornar uma etapa ou **←** para fechar o menu.

Para desbloquear um canal...

- 1 - Pressione **TV** EXIT.
- 2 - Pressione **OK** para abrir a lista de canais. Se necessário, altere a lista de canais.
- 3 - Selecione o canal que deseja desbloquear.
- 4 - Pressione **≡** OPTIONS, selecione **Desbloquear canal** e pressione **OK**.
- 5 - Digite seu código PIN de 4 dígitos se ele for solicitado.

6 - Pressione **◀** (esquerda) para retornar uma etapa ou **←** para fechar o menu.

Se você bloquear ou desbloquear canais em uma lista de canais, basta inserir o código PIN uma vez até fechar a lista de canais.

Em Ajuda, pressione a tecla colorida **—** **Palavras-chave** e procure **Censura para crianças** para obter mais informações.

Classificação de faixa etária

Você pode definir uma classificação etária para impedir que crianças assistam a programas não recomendados para sua idade.

Os canais digitais podem ter seus programas classificados por faixa etária. Quando a classificação etária de um programa é igual ou superior à idade definida como classificação etária para o seu filho, o programa é bloqueado. Para assistir a um programa bloqueado, você deve primeiro inserir o código de Censura para crianças.

Para definir uma classificação etária...

- 1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Censura para Crianças > Bloqueio de classificação etária** e pressione **OK**.
- 3 - Digite o código de Censura dos pais de 4 dígitos. Se ainda não tiver selecionado um código, clique em **Definir código em Bloqueio infantil**. Digite um código de Bloqueio infantil de 4 dígitos e confirme. Agora, você poderá definir uma classificação etária.
- 4 - Em **Bloqueio de classificação etária**, selecione a idade e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para desligar a classificação etária de pais, selecione **Nenhum**. No entanto, em alguns países você deve definir uma classificação etária.

Para algumas emissoras/operadoras, a TV bloqueia apenas os programas com uma classificação mais elevada. A classificação etária de pais está definida para todos os canais.



Opções de canais

Abrir opções


Enquanto assiste a um canal, você pode definir algumas opções.

Dependendo do tipo de canal que estiver assistindo (analógico ou digital) ou dependendo das configurações feitas na TV, algumas opções estarão disponíveis.


Para abrir o menu de opções...

- 1 - Enquanto assiste a um canal, pressione  **OPTIONS**.
- 2 - Pressione  **OPTIONS** novamente para fechar.


Legendas

Para tornar **Closed Caption** Ativado ou Desativado com essas opções. Selecione **Ligado em mudo** para mostrar closed captions somente quando o som estiver mudo com .


Serviço legenda

Selecione o tipo correto de serviços de closed captions. Para obter mais informações, pressione  **Palavras-chave** e procure por **Closed caption**.

Idiomas de áudio

Para transmissão digital, você pode selecionar um idioma de áudio disponível temporariamente se nenhum idioma de sua preferência estiver disponível. Para obter mais informações, pressione  **Palavras-chave** e procure **Idiomas de áudio**.


Aplicativos DTVi

Exibe a lista de aplicativos interativos da TV digital. Para obter mais informações, pressione  **Palavras-chave** e procure **DTVi**.

Informações do canal

Você pode exibir as características técnicas de um determinado canal, como digital ou analógico, tipo de som etc.




Para exibir as informações técnicas em um canal...

- 1 - Sintonize no canal.
- 2 - Pressione  **OPTIONS**, selecione **Informações do canal** e pressione **OK**.
- 3 - Para fechar essa tela, pressione **OK**.

Mono / Estéreo

Você pode alternar o som de um canal analógico para Mono ou Estéreo.

Para alternar para Mono ou Estéreo...

- 1 - Sintonize no canal analógico.
- 2 - Pressione  **OPTIONS**, selecione **Mono / Estéreo** e pressione **OK**.
- 3 - Selecione **Mono** ou **Estéreo** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione  (esquerda) para retornar uma etapa ou  para fechar o menu.



8.3

Canais favoritos

Sobre os canais favoritos




Em uma lista de canais favoritos, você pode coletar os canais que desejar.

Para cada tipo de sintonizador, é possível criar 4 listas diferentes de canais favoritos para fácil troca de canal. É possível nomear cada Lista de favoritos individualmente. É possível reordenar canais somente em uma Lista de favoritos.

Com uma Lista de favoritos selecionada, você sintoniza somente os canais contidos nela ao usar as teclas  **+** ou  **-**.

Criar uma Lista de favoritos

Para criar uma lista de canais favoritos...

- 1 - Pressione  **EXIT** para alternar para a TV.
- 2 - Pressione **OK** para abrir a lista de canais atual.
- 3 - Pressione  **OPTIONS**.
- 4 - Selecione **Criar lista de favoritos** e pressione **OK**.
- 5 - Na lista ao lado esquerdo da tela, selecione um canal que você deseja definir como favorito e pressione **OK**. Os canais são exibidos na lista à direita e na ordem que foram adicionados. Para desfazer, selecione o canal na lista à esquerda e pressione **OK** novamente.
- 6 - Se necessário, você pode continuar selecionando e adicionando canais como favoritos.
- 7 - Para concluir a adição de canais, pressione  **BACK**.

A TV solicitará a renomeação da Lista de favoritos. Exclua o nome atual e insira um novo nome. Ao concluir, selecione **Fechar** e pressione **OK**.

A TV alternará para a Lista de favoritos recém-criada.

Você pode adicionar uma faixa de canais de uma só vez ou iniciar uma Lista de favoritos duplicando a lista de canais com todos os canais e removendo os canais que não deseja.

Os canais na Lista de favoritos são renumerados.

Adicionar uma faixa de canais

Para adicionar uma faixa consecutiva de canais a uma Lista de favoritos de uma só vez, é possível utilizar Seleccionar intervalo de canais .

Para adicionar uma faixa de canais...

- 1 - Abra a Lista de favoritos em que deseja adicionar uma faixa de canais.
- 2 - Pressione **≡** **OPTIONS**, selecione **Seleccionar intervalo de canais** e pressione **OK**.
- 3 - Na lista ao lado esquerdo, selecione o primeiro canal da faixa que deseja adicionar e pressione **OK**.
- 4 - Pressione **▼** (para baixo) para selecionar o último canal da faixa que deseja adicionar. Os canais são marcados à esquerda.
- 5 - Pressione **OK** para adicionar esta faixa de canais e confirmar.

Você também pode iniciar a criação de uma Lista de favoritos em Seleccionar faixa.

Renomear uma Lista de favoritos

Só é possível renomear uma Lista de favoritos.

Para renomear uma Lista de favoritos...

- 1 - Abra a Lista de favoritos que deseja renomear.
- 2 - Pressione **≡** **OPTIONS**, selecione **Renomear lista de favoritos** e pressione **OK**.
- 3 - Exclua o nome atual e insira um novo nome.
- 4 - Ao concluir, selecione **Aplicar** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **←** **BACK** para fechar a lista de canais.

Remover uma Lista de favoritos

Só é possível remover uma Lista de favoritos.

Para remover uma Lista de favoritos...

- 1 - Abra a Lista de favoritos que deseja remover.
- 2 - Pressione **≡** **OPTIONS**, selecione **Remover lista de favoritos** e pressione **OK**.
- 3 - Confirme para remover a lista.
- 4 - Pressione **←** **BACK** para fechar a lista de canais.

Reorganizar canais

Somente em uma Lista de favoritos você pode mudar a sequência de canais (reorganizar).

Para mudar a sequência de canais...

- 1 - Abra a Lista de favoritos que deseja reorganizar.
- 2 - Pressione **≡** **OPTIONS** , selecione **Reorganizar canais** e pressione **OK**.
- 3 - Na Lista de favoritos, selecione o canal que deseja reorganizar e pressione **OK**.

4 - Com as teclas **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) mova o canal para onde você desejar.

5 - Pressione **OK** para confirmar o novo local.

6 - Você pode reorganizar canais com o mesmo método até fechar a lista de favoritos com a tecla **←** **BACK**.

8.4

Guia de programação

O que você precisa

Com o guia de programação, você pode visualizar uma lista de programas de TV atuais e programados dos canais. Dependendo de onde as informações (dados) do guia de programação vêm, são exibidos canais analógicos e digitais ou apenas canais digitais. Nem todos os canais oferecem informações do guia de programação.

A TV pode coletar informações do guia de programação para os canais instalados na TV. A TV não pode coletar informações do guia de programação para canais exibidos por um receptor digital.

Guia de programação, dados

O guia de programação recebe informações (dados) das emissoras ou da Internet. As informações do guia de programação podem não estar disponíveis em algumas regiões e para alguns canais. A TV pode coletar informações do guia de programação para os canais instalados na TV. A TV não pode coletar as informações do guia de programação dos canais exibidos de um receptor ou decodificador digital.

A TV vem com as informações definidas como **Da emissora**.

Se as informações do guia de programação vêm da Internet, o guia de programação também pode listar canais analógicos ao lado dos canais digitais. O menu do guia de programação mostra também o canal atual exibido em uma tela pequena.

Da Internet

Se a TV estiver conectada à Internet, você poderá ajustá-la para receber informações do guia de programação.

Para definir as informações do guia de programação...

- 1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações gerais** > **Avançado** e pressione **OK**.
- 3 - Selecione **Guia de programação** e selecione **Da Internet**.


4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Gravações faltando

Quando algumas gravações parecem ter desaparecido da lista de gravações, as informações (dados) do guia da TV podem ter mudado. As gravações efetuadas com a configuração **Da emissora** tornam-se invisíveis na lista se você mudar a configuração para **Da Internet** ou vice-versa. A TV pode ter mudado automaticamente para **Da Internet**. Para disponibilizar as gravações na lista de gravações, mude para a configuração selecionada quando as gravações foram efetuadas.

Como usar o guia de programação

Abrir o guia de programação

Para abrir o guia de programação, pressione  **GUIA DE PROGRAMAÇÃO**.

Pressione  **TV GUIDE** novamente para fechar.

Na primeira vez que você abre o guia de programação, a TV verifica as informações de programas de todos os canais da TV. Isso pode demorar alguns minutos. Os dados do guia de programação são armazenados na TV.

Sintonizar em um programa

No Guia da TV, é possível sintonizar um programa atual.

Para trocar para um programa (canal), selecione o programa e pressione **OK**.

Exibir detalhes do programa

Para exibir os detalhes do programa selecionado...

- 1 - Pressione  **INFO**.
- 2 - Pressione  **BACK** para fechar.

Alterar dia

O Guia da TV pode mostrar programas agendados para os próximos dias (máximo de 8 dias).


Pressione a tecla colorida  **Dia** e selecione o dia desejado.

Pesquisar por gênero

Se as informações estão disponíveis, você pode pesquisar por programas agendados por gênero, como filmes, esportes etc.

Para pesquisar por programas por gênero...


1 - Pressione  **TV GUIDE**.

2 - Pressione  **OPTIONS**.

3 - Selecione **Pesquisar por gênero** e pressione **OK**.

4 - Selecione um gênero e pressione **OK**. Uma lista com os programas encontrados aparecerá.


5 - É possível definir lembretes ou agendar uma gravação de um programa selecionado.

6 - Pressione  **BACK** para fechar o menu.




Para obter mais informações sobre como gravar, pressione  **Palavras-chave** e procure **Gravação**.

Configurar um lembrete




É possível definir um lembrete de um programa. Uma mensagem avisará sobre o início do programa. É possível sintonizar esse canal imediatamente.

No Guia da TV, um programa com um lembrete é marcado com  (relógio).

Para definir um lembrete...

- 1 - Pressione  **TV GUIDE** e selecione um programa futuro.
- 2 - Pressione  **OPTIONS**.
- 3 - Selecione **Definir lembrete** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione  **BACK** para fechar o menu.

Para remover um lembrete...







- 1 - Pressione  **TV GUIDE** e selecione um programa com o lembrete.
- 2 - Pressione  **OPTIONS**.
- 3 - Selecione **Remover lembrete** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione  **BACK** para fechar o menu.

Lista de Lembretes

É possível visualizar uma lista dos lembretes definidos.


Lista de Lembretes

Para abrir a lista de lembretes...




- 1 - Pressione  **TV GUIDE**.
- 2 - Pressione a tecla colorida  **Programado**.
- 3 - Na parte superior da tela, selecione  **Programado** e pressione **OK**.
- 4 - Na lista de registros e lembretes programados, selecione a guia **Lembretes** e pressione **OK** para visualizar somente os lembretes.
- 5 - Pressione a tecla colorida  **Remover** para remover o lembrete selecionado. Pressione a tecla colorida  **Gravar** para gravar o programa selecionado.
- 6 - Pressione  **BACK** para fechar o menu.

Definir uma Gravação




É possível definir uma gravação no Guia da TV*.

No Guia da TV, um programa definido para ser gravado é marcado com um  (ponto vermelho).

Para gravar um programa...

- 1 - Pressione  TV GUIDE e selecione um programa futuro ou em andamento.
- 2 - Pressione a tecla colorida  Gravar .
- 3 - Pressione  BACK para fechar o menu.

Para cancelar uma gravação...

- 1 - Pressione  TV GUIDE e selecione o programa definido para gravação.
- 2 - Pressione a tecla colorida  Limpar gravação .
- 3 - Pressione  BACK para fechar o menu.

* Consulte o capítulo Gravação e Pausar TV para obter mais informações.

8.5

Closed caption (CC) e idioma

Closed captions


É possível selecionar exibir sempre closed caption ou somente quando o som é silenciado.

Para abrir Closed captions, pressione CC.


Observação:

- Aplicativos de TV digital interativa não são acessíveis quando o closed caption está ligado.
- Nem todos os programas, comerciais e apresentações da TV dispõem de informações de closed caption. Consulte nos guias de programação da TV local quais canais têm closed captions. Os programas com closed caption geralmente são indicados com marcações como "CC" nos guias de programação.

Ligar closed captions


- 1 - Enquanto assiste à TV, pressione  OPTIONS.
- 2 - Selecione Closed captions > Ativado e pressione OK.

Selecionar o tipo de closed captions

- 1 - Enquanto assiste à TV, pressione  OPTIONS.
- 2 - Selecione Serviço de legendas.
- 3 - Selecione o tipo correto de closed captions e pressione OK.

Idioma de áudio

Se o canal de TV transmitir em dois ou mais idiomas de áudio, você poderá selecionar seu idioma de áudio preferido.

- 1 - Enquanto assiste à TV, pressione  OPÇÕES.
- 2 - Para canais digitais, selecione Idioma de áudio. Para canais analógicos, selecione Áudio alternativo. Pressione OK para confirmar a seleção.
- 3 - Selecione entre os idiomas disponíveis e depois pressione OK.



Observação:

Se você selecionou Áudio alternativo para canais analógicos, selecione entre:

- Principal: idioma de áudio principal ou
- SAP: idioma de áudio secundário

Idioma do menu

Para alterar o idioma dos menus e das mensagens da TV...

- 1 - Pressione .
- 2 - Selecione Todas as configurações e pressione OK para entrar no menu.
- 3 - Selecione Regão e Idioma > Idiomas > Idioma do Menu e pressione OK.
- 4 - Selecione o idioma de que precisa.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

8.6

TV Interativa

Sobre a TV interativa

Com a TV interativa, algumas emissoras digitais combinam seus programas de TV com páginas de informações ou entretenimento.

Observação:

- Você não pode fazer download de arquivos para a TV com este recurso.
- Nem todos os programas, comerciais e apresentações da TV dispõem de informações de closed caption.
- Você não pode responder ao conteúdo digital.


Visite o site das emissoras na Internet para obter mais informações.

O que você precisa


A TV interativa está disponível somente nos canais de TV digitais. Para aproveitar os benefícios completos da TV interativa, você precisa de uma conexão de Internet de alta velocidade (banda larga) com a TV.




Usar a TV interativa

Abrir páginas da iTV

A maioria dos canais que oferece iTV pede que você pressione a tecla colorida  (vermelha) ou **OK** para abrir o programa interativo.


Navegar pelas páginas da iTV

Você pode usar as teclas de setas e de cores, as teclas de números e também a tecla  **VOLTAR** para navegar pelas páginas da iTV.

Você pode usar as teclas  (Repr.),  (Pausa) e  (Parar) para assistir aos vídeos dentro de páginas iTV.

Fechar páginas da iTV


A maioria das páginas da iTV informam qual botão usar para fechar.

Para forçar o fechamento de uma página da iTV, passe para o próximo canal de TV e depois pressione  **VOLTAR**.

Escolhas principais

9.1

Sobre as Escolhas principais




Com  TOP PICKS, a sua TV recomenda programas atuais, os mais recentes alugueis de vídeos e serviços de TV on-line para você assistir. Certifique-se de que concorda com os Termos de uso. Para desfrutar de Escolhas principais, conecte sua TV à Internet.

As informações e os serviços de Escolhas principais só estão disponíveis em determinados países.

Termos de uso

Para que a TV possa fazer essas recomendações, você deve concordar com os Termos de uso. Para obter recomendações personalizadas com base em seus hábitos de visualização, certifique-se de que você tenha marcado a caixa de seleção de **Consentimento de recomendações personalizadas**.


Para concordar com os Termos de uso e com Consentimento de recomendações personalizadas...

- 1 - Pressione  TOP PICKS.
- 2 - Pressione , selecione Termos de uso e pressione OK.
- 3 - Selecione (... ..) e pressione OK.
- 4 - Pressione .

9.2

Agora na TV

Sobre o Agora na TV

Com o  Agora na TV, a TV recomenda os 10 programas mais populares para assistir no momento.

A TV recomenda programas de televisão que estejam passando naquele momento ou iniciando dentro de 15 minutos. Os programas recomendados são selecionados a partir dos canais que você instalou e a seleção é feita a partir dos canais do seu país. Além disso, você pode deixar o **Agora na TV** fazer algumas recomendações personalizadas para você, com base em programas assistidos regularmente.

Para tornar as informações do Agora na TV disponíveis...

- As informações do Agora na TV devem estar disponíveis em seu país.
- a TV deve ter canais instalados.
- a TV deve estar conectada à Internet.
- o Relógio da TV deve estar definido como Automático ou Varia de acordo com o país.
- você deve aceitar os Termos de uso (talvez você já




tenha aceitado quando se conectou à Internet).

O ícone  somente aparecerá na parte superior da tela quando o Agora na TV estiver disponível.

A TV não armazena recomendações antigas.

Usar o Agora na TV

Para abrir o Agora na TV...


- 1 - Pressione  TOP PICKS para abrir o menu Escolhas principais.
- 2 - Selecione  Agora na TV na parte superior da tela e pressione OK.
- 3 - Pressione  BACK para fechar.

Ao abrir o **Agora na TV**, a TV pode precisar de alguns segundos para atualizar a página informações.

No Agora na TV você pode...

- selecionar e pressionar OK em um ícone de programa para sintonizar com o programa sendo exibido.
- selecionar e pressionar OK em um ícone de programa programado para já sintonizar com o canal.


Você pode usar as teclas coloridas do controle remoto para iniciar, interromper ou limpar uma gravação programada, além de definir ou remover um lembrete que avisa sobre o início de um programa.

Para sair do Agora na TV sem sintonizar com outro canal, pressione .

9.3

TV sob demanda

Sobre TV sob demanda





Com  TV sob demanda, é possível assistir programas de televisão que você perdeu ou assistir a seus programas favoritos de acordo com a sua conveniência. Este serviço também é chamado Acompanhamento de programas de TV, Repetição de TV ou TV on-line. Os programas disponíveis no TV sob demanda podem ser assistidos gratuitamente.

Você pode permitir que a TV sob demanda faça algumas recomendações personalizadas de programas, com base na instalação da TV e nos programas que assiste regularmente.

O ícone  somente aparecerá na parte superior da tela quando a TV sob demanda estiver disponível.

Usar a TV sob demanda

Para abrir a TV sob demanda...

- 1 - Pressione  TOP PICKS para abrir o menu Escolhas principais.
- 2 - Selecione  TV sob demanda na parte superior da tela e pressione OK.
- 3 - Pressione  (para baixo) para abrir a tela inteira.
- 4 - Pressione  BACK para fechar.


Ao abrir a TV sob demanda, a TV pode precisar de alguns segundos para atualizar a página informações.

Você pode selecionar uma determinada emissora se houver mais de um disponível.

9.4

Video on Demand

Sobre o Video on Demand

Com o  Video on Demand, você pode alugar filmes em uma loja de aluguel de vídeos on-line.

Você pode permitir que o Video on Demand faça algumas recomendações personalizadas de filmes, com base em seu país, na instalação da TV e nos programas que assiste regularmente.

O ícone  somente aparecerá na parte superior da tela quando o Video on Demand estiver disponível.

Pagamento





Ao alugar ou comprar um filme, você pode pagar a loja de vídeos com segurança usando seu cartão de crédito. A maioria das lojas de vídeo pedirão para você criar uma conta de login na primeira vez que você alugar um filme.

Tráfego de Internet

A transmissão de muitos vídeos pode fazer com que seu limite de tráfego da Internet mensal seja ultrapassado.

Usar o Video on Demand



Para abrir o Video on Demand...

- 1 - Pressione  TOP PICKS para abrir o menu Escolhas principais.
- 2 - Selecione  Video on Demand na parte superior da tela e pressione OK.
- 3 - Pressione  (para baixo) para abrir a tela inteira.
- 4 - Pressione  BACK para fechar.

Ao abrir o Video on Demand, a TV pode precisar de alguns segundos para atualizar a página informações.

Você pode selecionar uma determinada loja de filmes se houver mais de um disponível.

Para alugar um filme...

- 1 - Navegue até o realce em um cartaz de filme. Informações limitadas serão exibidas após alguns segundos.
- 2 - Pressione **OK** para abrir a página do filme na loja e ver a sua sinopse.
- 3 - Confirme o pedido.
- 4 - Faça o pagamento na TV.
- 5 - Comece a assistir. Você pode usar as teclas  (Reprodução) e  (Pausa).

Netflix

Se você tiver uma assinatura Netflix, será possível aproveitar o Netflix nessa TV. Sua TV deve estar conectada à Internet.

Para abrir o Netflix, pressione **NETFLIX** para abrir o aplicativo Netflix. É possível abrir o Netflix com a TV ligada ou em modo de espera.

www.netflix.com



Fontes

11.1

Mudar para um dispositivo

Na lista de fontes, você pode alternar para um dispositivo conectado e assistir à sua programação.

Para mudar para um dispositivo conectado...


- 1 - Pressione  FONTES para abrir o menu Fontes.
- 2 - Selecione um dos itens na lista de fontes. A TV mostrará o programa ou o conteúdo do dispositivo.
- 3 - Pressione  VOLTAR, para assistir à TV.


Para fechar o menu Fonte sem mudar para um dispositivo, pressione  FONTES novamente.

11.2

Detecção de dispositivos

Ao conectar um novo dispositivo à TV, o dispositivo é detectado e pode ser atribuído a um tipo de dispositivo na forma de ícone do novo dispositivo. Se você conectar um dispositivo com HDMI CEC, o aparelho obterá seus ícones automaticamente.


Se você quiser alterar o ícone atribuído a um dispositivo conectado, pressione a tecla colorida  Tipo de mudança e selecione um tipo de dispositivo que se adapta ao dispositivo conectado.

Se o nome não se adequar ao dispositivo ou se você quiser fornecer um nome para ele, pressione  Renomear .


Um tipo de dispositivo apropriado ajuda você a usá-lo. O tipo de dispositivo determina os estilos de imagem e som, os valores de resolução, as configurações específicas ou a posição no menu Fonte.

Ao conectar um novo dispositivo à TV, o ícone dele fica à frente do menu Fonte.

Nome e ícone originais

Para restaurar o nome original e o tipo de ícone do dispositivo, pressione  OPTIONS e selecione Nome e ícone originais.


Conexões de varredura

Para verificar todas as conexões da TV e atualizar o menu Fontes, pressione  OPTIONS e clique em Conexões de varredura.

Reprodução com um toque

Com a TV no modo de espera, é possível ligar um reprodutor de disco conectado com o controle remoto da TV.

Repr.

Para ligar o reprodutor de disco e a TV a partir do modo de espera e começar a reproduzir imediatamente o disco ou o programa, pressione  (reproduzir) no controle remoto da TV. O dispositivo deve ser conectado com um cabo HDMI e HDMI CEC deve estar ativado na TV e no dispositivo.

Aplicativos

12.1

Sobre Aplicativos

Com  **Aplicativos** no Menu inicial, abra páginas Aplicativos.

As páginas de aplicativos apresentam a coleção de Apps (aplicativos) no seu televisor. À semelhança dos aplicativos em smartphones ou tablets, os aplicativos no seu televisor oferecem funções específicas para uma experiência de TV aprimorada. Aplicativos como YouTube, Twitter, jogos ou previsões do tempo (a.o.). Ou iniciar um navegador da Internet, como o Google Chrome, para navegar na Internet.

Os aplicativos podem ser provenientes da **Galeria de Aplicativos da Philips** ou da loja **Google Play™**. Para ajudar você a começar, alguns Aplicativos práticos são pré-instalados em sua TV e alguns oferecem Widgets que aparecem nas páginas de Aplicativos.



Para instalar aplicativos a partir da **Philips App Gallery** ou da **Google Play™**, a TV deve estar conectada à Internet.

12.2

Instalar um Aplicativo

É possível instalar um aplicativo a partir da **Philips App Gallery** ou da **Google Play™**.

Para instalar um Aplicativo...

- 1 - Pressione  **HOME** para abrir o Menu inicial.
- 2 - Selecione  **Aplicativos** para abrir os **Aplicativos**.
- 3 - Selecione o ícone da **Galeria de Aplicativos** ou o ícone do **Google Play**.
- 4 - Selecione o Aplicativo que desejar e pressione o botão de instalação próximo ao Aplicativo.

A TV instalará o Aplicativo.



Após a instalação, o ícone do Aplicativo aparecerá nas páginas de Aplicativos. Os Aplicativos instalados a partir da Galeria de Aplicativos abrem automaticamente após a instalação.

Se você tiver problemas com a instalação aplicativos, primeiro verifique as configurações no Google Play store.



Iniciar um Aplicativo

Você pode iniciar um Aplicativo nas páginas de Aplicativos.

Para iniciar um Aplicativo...

- 1 - Pressione  **HOME** para abrir o Menu inicial.
- 2 - Selecione  **Aplicativos** para abrir os **Aplicativos**.
- 3 - Selecione o ícone do Aplicativo para iniciá-lo.

Para interromper um Aplicativo...


Pressione  **HOME** e selecione outra atividade ou pressione  **EXIT** para assistir TV.

Vídeos, fotografias e música

13.1





Via conexão USB


Você pode visualizar suas fotos ou reproduzir músicas e vídeos em uma unidade flash USB ou um Disco rígido USB conectado.

Com a TV ligada, conecte uma unidade flash USB ou um disco rígido USB a uma das conexões USB. A TV detecta o dispositivo e irá listar seus arquivos de mídia. Se a lista de arquivos não for exibida automaticamente, pressione  **SOURCES** e selecione **USB**.

Você pode pesquisar um arquivo utilizando o campo de pesquisa ou navegar por seus arquivos na estrutura de pastas organizada na unidade.

A TV também reunirá seus arquivos de mídia de acordo com seu tipo –

 **Vídeos**,  **Fotos** ou  **Música**. As funções e as opções das teclas coloridas em  **OPÇÕES** são, portanto, dedicadas a cada tipo.

Para parar de reproduzir vídeos, fotos e músicas, pressione  **INÍCIO** e selecione outra atividade.


Aviso

Se você tentar pausar ou gravar um programa com um disco rígido USB conectado, a TV solicitará que você formate o disco rígido USB. Esta formatação excluirá todos os atuais arquivos do disco rígido USB.

13.2

De um computador ou NAS

Você pode visualizar fotografias ou reproduzir música e vídeos de um computador ou um NAS (Network Attached Storage, armazenamento conectado à rede) na sua rede doméstica.

A TV e o computador ou o NAS devem estar na mesma rede doméstica. No computador ou no NAS, é preciso instalar um software de servidor de mídia, como o Twonky™. O servidor de mídia deve ser configurado para compartilhar arquivos com a TV. A TV mostra os arquivos e pastas da forma como são organizados pelo servidor de mídia ou conforme estruturados no computador ou NAS. Na TV, as funções das teclas coloridas e as opções em  **OPÇÕES** são as mesmas em todos os tipos de arquivos de mídia.

Caso o servidor de mídia ofereça suporte à pesquisa de arquivos, um campo de pesquisa estará disponível.

Para procurar e reproduzir os arquivos no seu computador, pressione  **SOURCES**, selecione **SimplyShare**.

13.3

Em um smartphone ou tablet

Miracast

Sobre o Wi-Fi Miracast

Você pode visualizar fotos ou reproduzir músicas e vídeos de uma unidade móvel com o Wi-Fi Miracast™.

Sua TV é um dispositivo **certificado com Wi-Fi Miracast™**. Com Miracast™, você pode assistir e compartilhar a tela do seu smartphone, tablet ou computador na tela da TV sem fio. Você pode transmitir vídeos (áudio e vídeo), compartilhar fotos ou qualquer coisa que esteja na tela do dispositivo. Não é preciso conectar o dispositivo à sua rede doméstica. A TV e o dispositivo devem ser dispositivos certificados com Wi-Fi Miracast™ e ter o Miracast ligado.




Nesta TV, o Miracast está sujeito aos protocolo HDCP e não pode exibir conteúdo premium protegidos contra cópia e enviado por algum dispositivo. A resolução máxima de vídeo suportada é de 720 p para 2,4 GHz Wi-Fi ou 1080 p para 5 GHz Wi-Fi.

Para obter mais informações sobre o **certificado com Wi-Fi Miracast™**, acesse www.wi-fi.org

Wi-Fi®, o logotipo Wi-Fi CERTIFIED, o logotipo Wi-Fi são marcas comerciais registradas da Wi-Fi Alliance. **Wi-Fi CERTIFIED Miracast™**, **Miracast™** são marcas comerciais da Wi-Fi Alliance.

Ligar o Miracast

Verifique se o Wi-Fi Miracast está ligado.

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Wi-Fi Miracast** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Compartilhar uma tela na TV

Para compartilhar a tela do seu smartphone, tablet ou computador na TV...

- 1 - Ligue a TV.
- 2 - No dispositivo, abra um aplicativo como o Wi-Fi Miracast, Wi-Fi Direct™, Intel®Wireless Display* ou similar e inicie a busca de outros dispositivos Miracast.
- 3 - Na lista de dispositivos encontrados, selecione a TV e faça a conexão.
- 4 - Na TV, aceite a solicitação para se conectar à TV. Você pode precisar digitar um código PIN do dispositivo na TV - digite os números com as teclas de dígitos no controle remoto. Como alternativa, talvez a TV solicite um código PIN no dispositivo. Se você se conectar, a TV mostrará a tela do dispositivo.
- 5 - No dispositivo, selecione os vídeos, fotos ou arquivos que você quer ver na TV.

* O Miracast é suportado do WiDi 3.5 em diante.

Você poderá encontrar a conexão Wi-Fi (por exemplo, 'DIRECT_tvname') também m listas de redes disponíveis em outros dispositivos de rede, como, por exemplo, o seu notebook. Contudo, essa conexão pode ser usada apenas pelos dispositivos com Wi-Fi Miracast.

Parar de compartilhar




Você pode interromper o compartilhamento da tela a partir da TV ou do dispositivo móvel.

No dispositivo

Com o aplicativo que você usa para iniciar o Miracast, você pode se desconectar e parar de assistir à tela do dispositivo na TV. A TV voltará ao último programa selecionado.

Na TV

Para parar de assistir à tela do dispositivo na TV, você pode ...

- pressione  EXIT para assistir a uma transmissão da TV
- pressione  HOME para iniciar outra atividade na TV
- pressionar  FONTES para abrir o menu Fontes e selecionar um dispositivo conectado.


Bloquear um dispositivo

Na primeira vez em que você receber uma solicitação de conexão de um dispositivo, é possível bloqueá-lo. No futuro, esta solicitação e todas as solicitações deste dispositivo serão ignoradas. Para bloquear um dispositivo, clique em **Bloquear...**

Desbloquear todos os dispositivos

Todos os dispositivos conectados e também bloqueados anteriormente são armazenados na lista de conexões Wi-Fi Miracast. Se você limpar esta lista, todos os dispositivos bloqueados serão desbloqueados.

Para desbloquear todos os dispositivos bloqueados...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Com fio ou Wi-Fi > Conexões Wi-Fi Miracast**. A lista é apagada
- 4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Bloqueio de um dispositivo conectado anteriormente

Se você quiser bloquear um dispositivo conectado anteriormente, deve limpar primeiro a lista Conexões Wi-Fi Miracast. Se você limpar esta lista, deverá novamente confirmar ou bloquear a conexão de todos os dispositivos.

Atraso na tela

O atraso normal quando se compartilha uma tela com o Miracast é de cerca de 1 segundo. O atraso pode ser maior se você estiver usando dispositivos mais antigos com menos capacidade de processamento.

Definições



14.1

Imagem

Estilo de imagem

Selecionar um estilo

Para facilitar o ajuste de imagem é possível selecionar um Estilo de imagem predefinido.

- 1 - Enquanto assiste a um canal, pressione .
- 2 - Selecione **Todas as configurações > Imagem > Estilo da imagem** e selecione um dos estilos na lista.
- 3 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Os estilos disponíveis são...

- **Pessoal** - As preferências de imagem definidas durante a primeira inicialização.
- **Vívido** - Ideal para visualização à luz do dia
- **Natural** - Configurações de imagem natural
- **Padrão** - A configuração de energia mais consciente - Configuração de fábrica
- **Filme** - Ideal para assistir a filmes




- **Foto** - Ideal para visualizar fotos

Restaurar um estilo

Com um Estilo de imagem selecionado, é possível ajustar qualquer definição de imagem em **Todas as configurações > Imagem...**

O estilo selecionado armazena as alterações efetuadas. Recomendamos ajustar as configurações de imagem para o estilo **Pessoal** somente. No menu **Fontes**, o Estilo de imagem - **Pessoal** pode salvar suas configurações de para cada dispositivo individual conectado.




Para restaurar o estilo à sua configuração original...

- 1 - Enquanto assiste a um canal, pressione .
- 2 - Selecione **Toda as configurações > Imagem > Estilo da imagem** e selecione o estilo que deseja restaurar.
- 3 - Pressione a tecla colorida  **Restaurar estilo**, em seguida, pressione **OK**. O estilo é restaurado.
- 4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Casa ou loja

Se o **Estilo de imagem** for alterado para **Intenso** sempre que a TV for ligada, a localização da TV será definida como **Loja**. Uma configuração para promoções em loja.

Para ajuste a TV para uso em casa...







- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Localização > Casa** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações de imagens

Cor

A opção **Cor** permite ajustar a saturação de cores da imagem.







Para ajustar a cor...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Imagem** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Cor** e pressione  (direita).
- 4 - Pressione as setas  (para cima) ou  (para baixo) para ajustar o valor.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Contraste

Com **Contraste**, você pode ajustar o controle da imagem.


Para ajustar o contraste...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Imagem** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Contraste** e pressione  (direita).
- 4 - Pressione as setas  (para cima) ou  (para baixo) para ajustar o valor.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Nitidez

A **Nitidez** permite que você ajuste o nível de nitidez de detalhes da imagem.

Para ajustar a nitidez...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as**

configurações e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Nitidez** e pressione **▶** (direita).

4 - Pressione as setas **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) para ajustar o valor.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações avançadas de imagem

Jogo ou computador

Ao conectar um dispositivo, a TV reconhece o tipo e atribui a cada dispositivo um nome de tipo correto. Você pode alterar o nome do tipo se desejar. Se for definido um nome de tipo correto para determinado aparelho, a TV mudará automaticamente para as suas configurações ideais quando você alternar para esse dispositivo no menu **Fontes**.

Se você tiver um console de jogos com um leitor de discos Blu-ray integrado, é recomendável definir o nome do tipo como **Blu-ray Disc**. Com **jogo ou computador**, você pode alternar para as configurações de jogos manualmente. Não se esqueça de desativar a configuração de **Jogo ou computador** ao retornar para assistir TV.

Para mudar a configuração manualmente...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Jogo ou computador** e selecione o tipo de dispositivo que deseja usar. Para retornar à TV, selecione **Desligado**.

4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações de cor

Matiz

Com o **Matiz**, é possível ajustar o nível de matiz em ricos detalhes da imagem.

Para ajustar o matiz...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Cor** e pressione **OK**.

4 - Selecione **Matiz** e pressione **▶** (direita).

5 - Pressione as setas **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) para ajustar o valor.

6 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Reforço de cor

Com o **Reforço de cor**, é possível melhorar a intensidade de cores e os detalhes em tons brilhantes.

Para ajustar o nível...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Cor > Reforço de cor** e pressione **OK**.

4

- Selecione **Máximo, Médio, Mínimo ou Desligado**.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Temperatura da cor

Com **Temperatura da cor**, é possível ajustar a imagem com uma temperatura da cor predefinida ou selecionar **Personalizado** para definir uma configuração de temperatura por conta própria com **Temperatura personalizada da cor**. **Temperatura da cor** e **Temperatura personalizada da cor** são configurações destinadas a usuários experientes.

Para selecionar sua predefinição...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Cor > Temperatura de cor** e pressione **OK**.

4 - Selecione **Normal, Quente ou Fria**. Ou selecione **Personalizada** se deseja definir a temperatura da cor conta própria.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Temperatura personalizada da cor

Com **Temperatura de cor personalizada**, defina você mesmo uma temperatura de cor. Para definir uma temperatura de cor personalizada, primeiro selecione **Personalizar** no menu **Temperatura das cores**. A **Temperatura de cor personalizada** é uma configuração destinada a usuários experientes.

Para definir temperatura personalizada da cor...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Cor > Temperatura**

personalizada da cor e pressione **OK**.

4 - Pressione as setas **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) para ajustar o valor. WP é ponto branco, e BL é nível preto. É possível também selecionar uma das predefinições nesse menu.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações de contraste

Modos de contraste

Com os **Modos de contraste**, é possível ajustar o nível no qual o consumo de energia pode ser reduzido escurecendo a intensidade do brilho da tela. Escolha o consumo de energia ideal ou a imagem com maior intensidade de brilho.

Para ajustar o nível...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Contraste > Modo de contraste** e pressione **OK**.

4 - Selecione **Padrão, Energia ideal, Melhor qualidade de imagem** ou **Desligado**.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Contraste dinâmico

Com o **Contraste dinâmico**, é possível ajustar o nível no qual a TV aprimora automaticamente os detalhes em áreas escuras, médias e claras da imagem.

Para ajustar o nível...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Contraste > Contraste dinâmico** e pressione **OK**.

4 - Selecione **Máximo, Médio, Mínimo** ou **Desligado**.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Brilho

Com **Brilho**, você pode definir o nível de brilho do sinal da imagem. Brilho é uma configuração que se destina a usuários experientes. Recomendamos que usuários não experientes ajustem o brilho com a configuração **Contraste**.

Para ajustar o nível...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Contraste > Brilho** e pressione **OK**.

4 - Pressione as setas **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) para ajustar o valor.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Sensor de luz

O **Sensor de luz** ajusta automaticamente a imagem e as configurações do Ambientlight de acordo com as condições de iluminação da sala. É possível ligar e desligar o **Sensor de luz**.

Para ligar ou desligar...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Contraste > Sensor de luz** e pressione **OK**.

4 - Selecione **Ligado** ou **Desligado**.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Gama

Com o **Gama**, é possível definir uma configuração não linear para luminância e contraste de imagem. Gama é uma configuração que se destina a usuários experientes.

Para ajustar o nível...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Contraste > Gama** e pressione **OK**.

4 - Pressione as setas **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) para ajustar o valor.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações de nitidez

Ultrarresolução

Com a **Ultrarresolução**, você ativa uma nitidez superior em bordas e contornos de linha.

Para ligar ou desligar...

1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as**

configurações e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3

- Selecione **Avançado > Nitidez >**

Ultrarresolução e pressione **OK**.

4 - Selecione **Ligado** ou **Desligado**.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Redução de ruído

A **Redução de ruído**, permite que você filtre e reduza o nível de ruído da imagem.

Para ajustar a redução de ruído...

1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Nitidez > Noise Redução** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

4

- Selecione **Máximo, Médio, Mínimo** ou **Desligado**.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Redução de artefato MPEG

Com a **Redução de artefato MPEG**, é possível suavizar as transições digitais na imagem. Os artefatos MPEG estão visíveis em grande parte como pequenos blocos ou pontas irregulares nas imagens.

Para reduzir os artefatos MPEG...

1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Nitidez > Redução de artefato MPEG** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

4

- Selecione **Máximo, Médio, Mínimo** ou **Desligado**.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações de movimento

Natural Motion

Com o **Natural Motion**, é possível reduzir a trepidação, visível em filmes na TV. O recurso suaviza os movimentos e os torna fluidos.

Para ajustar a trepidação...

1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Imagem** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione **Avançado > Movimento > Natural Motion** e pressione **OK**.

4

- Selecione **Máximo, Médio, Mínimo** ou **Desligado**.

5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Formato da imagem

Básico

Se a foto estiver não estiver preenchendo a tela inteira e se estiverem aparecendo barras pretas na parte superior ou inferior ou em ambos os lados, você pode ajustar a imagem para preencher a tela completamente.

Para selecionar uma das definições básicas para preencher a tela...

1 - Pressione **🖼** (Formato da imagem).

2 - Selecione **Preencher tela** ou **Ajustar à tela** e pressione **OK**.

3 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

- **Preencher tela** – aumenta automaticamente a imagem para preencher a tela. A distorção da imagem é mínima, as legendas permanecem visíveis. Não adequado para entrada de PC. Alguns formatos de imagens extremos ainda podem apresentar barras pretas.


- **Ajustar à tela** – Aplica zoom automaticamente à imagem para preencher a tela sem distorção. Pode haver barras pretas visíveis. Não aplicável à entrada do PC.

Avançado

Se as duas configurações básicas são inadequados para formatar a imagem desejada, é possível usar as configurações avançadas. Com as configurações avançadas, você formatar manualmente a imagem na tela.

É possível aplicar zoom, estender e deslocar a imagem até ser mostrado o que você precisa; por exemplo, legendas ausentes ou faixas de texto rolantes. Se você formatar a imagem para uma fonte específica, como um console de jogos conectado, é possível retornar a essa configuração na próxima vez em que você usar o console de jogos. A TV armazena a última definição feita com cada conexão.




Para formatar a imagem manualmente...

- 1 - Pressione  (Formato da imagem).
- 2 - Selecione **Avançado** e pressione **OK**.
- 3 - Use **Deslocamento**, **Zoom**, **Estender** ou **Original** para ajustar a imagem. Selecione **Desfazer** para retornar às definições que a imagem tinha quando você abriu o **Formato da imagem**.
 - **Deslocamento** – selecione as setas para deslocar a imagem. Você só pode deslocar a imagem após ampliá-la.
 - **Zoom** – selecione as setas para aplicar mais zoom.
 - **Estender** – selecione as setas para estender a imagem verticalmente ou horizontalmente.
 - **Desfazer** – selecione para retornar ao formato de imagem com o qual começou.
 - **Original** – Mostra o formato original das imagens de entrada. Este é um pixel de 1:1 no formato de pixel. Modo especializado para entrada HD e PC.

Ajustes rápidos de imagem

Durante a primeira instalação, você fez algumas configurações de imagem seguindo algumas etapas fáceis. Você pode repetir essas etapas em **Configuração rápida de imagem**. Para seguir esses passos, certifique-se de que a TV possa sintonizar um canal de TV ou exibir um programa de um dispositivo ligado.

Para definir a imagem em algumas etapas fáceis...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Imagem** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Quick Configuração da imagem** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Iniciar**.
- 5 - Selecione a configuração de imagem de sua preferência e avance até a próxima configuração.
- 6 - Por fim, selecione **Concluir**.
- 7 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.


14.2

Áudio


Estilo de som

Selecionar um estilo

Para facilitar o ajuste de som, é possível selecionar uma configuração predefinida com **Estilo de som**.

- 1 - Enquanto assiste a um canal, pressione .
- 2 - Selecione **Todas as configurações**

> **Som** > **Estilo do som** e selecione um dos estilos na lista.

3 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Os estilos disponíveis são...

- **Pessoal** - As preferências de som definidas durante a primeira inicialização.
- **Original** - Configuração do som mais neutro
- **Filme** - Ideal para assistir a filmes
- **Música** - Ideal para ouvir músicas
- **Jogo** - Ideal para jogos




- **Notícias** - Ideal para fala

Restaurar um estilo

Com um **Estilo de som** selecionado, é possível ajustar qualquer configuração de som em **Todas as configurações** > **Som**...

O estilo selecionado armazena as alterações efetuadas. Recomendamos ajustar as configurações de imagem para o estilo **Pessoal** somente. No menu **Fontes**, o **Estilo de imagem - Pessoal** pode salvar suas configurações para cada dispositivo individual conectado.

Para restaurar o estilo à sua configuração original...







- 1 - Enquanto assiste a um canal, pressione .
- 2 - Selecione **Todas as configurações**
- > **Som** > **Estilo do som** e selecione o **Estilo de som** que deseja restaurar.
- 3 - Pressione a tecla colorida  **Restaurar estilo**. O estilo é restaurado.
- 4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações de som

Graves

Com **Graves**, é possível ajustar o nível dos tons baixos no som.







Para ajustar o nível...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Grave** e pressione  (direita).
- 4 - Pressione as setas  (para cima) ou  (para baixo) para ajustar o valor.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Agudos

Com **Agudos** é possível ajustar o nível dos tons altos no som.





Para ajustar o nível...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Agudos** e pressione  (direita).
- 4 - Pressione as setas  (para cima) ou  (para baixo) para ajustar o valor.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Modo surround

Com **Modo surround**, você pode configurar o efeito de som dos alto-falantes da TV.

Para ajustar o modo surround...






- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Modo surround** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 4 - Selecione **Estéreo** ou **Incredible surround**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações avançadas de som

Nivelador automático de volume

Com **Nivelador de volume automático**, é possível ajustar a TV para nivelar automaticamente diferenças súbitas de volume. Normalmente no início de anúncios ou se você estiver mudando de canais.




Para ligar ou desligar...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 4 - Selecione **Nivelador automático de volume** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 5 - Selecione **Ligado** ou **Desligado**.
- 6 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Clear Sound

Com **Clear sound**, é possível melhorar o som da fala. Ideal para programas de notícias. Você pode ligar ou desligar o aprimoramento de fala.




Para ligar ou desligar...


- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Clear Sound** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Ligar** ou **Desligar**, em seguida, pressione **OK**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Formato de saída de áudio

Com o **formato de saída de áudio**, você pode configurar o sinal de saída de áudio da TV para se ajustar à capacidade de processamento de sons do seu Sistema de Home Theater.

Para definir o **Formato de saída de áudio**...



- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Formato de saída de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Multicanal** ou **Estéreo** e, em seguida, pressione **OK**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para obter mais informações, pressione  **Palavras-chave** e procure **Formato de saída de áudio**.

Nivelamento de saída de áudio

Com o **Nivelamento de saída de áudio**, você pode nivelar o volume do som do Sistema de Home Theater com o volume da TV ao alternar entre os aparelhos.

Para nivelar a diferença de volume . . .

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Nivelamento de saída de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Mais**, **Médio** ou **Menos** e pressione **OK**.

5 - Se a diferença de volume for grande,

selecione **Mais**. Se a diferença de volume for pequena, selecione **Menos**.

6 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para obter mais informações, pressione **Palavras-chave** e procure **Nivelamento de saída de áudio**.

Atraso da saída de áudio

Se você configurou um atraso de sincronia de áudio no Sistema de Home Theater, será preciso desativar o **atraso da saída de áudio** da TV para sincronizar o som com a imagem.

Para desligar o Atraso da saída de áudio...

- 1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Atraso da saída de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Desligado**.
- 5 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para obter mais informações, pressione **Palavras-chave** e procure **Atraso saída áudio**.

Deslocamento sem áudio

Se não for possível configurar um atraso no Sistema de Home Theater, você pode configurar um atraso na TV com o **Compensação de saída de áudio**.

Para sincronizar o som na TV...

- 1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** > **Compensação da saída de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Use a barra deslizante para definir o deslocamento de som e pressione **OK**.
- 5 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para obter mais informações, pressione **Palavras-chave** e procure **Compensação da saída de áudio**.

Volume do fone de ouvido

Com **Volume dos fones de ouvido** é possível definir o volume de fones de ouvido conectados separadamente.

Para ajustar o volume...

- 1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Volume dos fones de ouvido** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione as setas ▲ (para cima) ou ▼ (para baixo) para ajustar o valor.
- 5 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Alto-falantes

Alto-falantes da TV

Você pode enviar o som da TV para um dispositivo de áudio conectado - um sistema de Home Theater ou de áudio.

Você pode selecionar onde deseja ouvir o som da TV e como controlá-lo.

- Se você selecionar **Alto-falantes da TV desligados**, você desligará permanentemente os alto-falantes da TV.
- Se você selecionar **Alto-falantes da TV ligado**, os alto-falantes da TV estarão sempre ligados.

Usando um aparelho de áudio conectado com HDMI CEC você pode usar uma das configurações **EasyLink**.

- Se você selecionar **EasyLink**, a TV enviará o som da TV para o aparelho de áudio. A TV desligará os alto-falantes da TV quando o dispositivo reproduzir o som.
- Se você selecionar **Inicialização automática do EasyLink**, a TV ligará o aparelho de áudio, enviará o som da TV para o dispositivo e desligará os alto-falantes da TV.

Com **EasyLink** ou **EasyLink Autostart** selecionado, você pode mudar para os alto-falantes da TV, se necessário.

Para ajustar os alto-falantes da TV...

- 1 - Pressione **⚙️**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Som** e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Avançado** e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.
- 4 - Selecione **Alto-falantes** e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.
- 5 - Selecione **Ativado**, **Desativado** ou **EasyLink Autostart**.

6 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para alternar para alto-falantes diretamente...

1 - Ao assistir TV, pressione ⚙.

2 - Selecione Alto-falantes e selecione Ativado, Desativado ou EasyLink Autostart .

3 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Caixas de som wireless

O que você precisa

É possível conectar uma caixa de som wireless (subwoofer ou barra de som) nesta TV.

Uma série de caixas de som wireless da Philips pode ser conectada e reproduzir o som da TV. Consulte o site da Philips para obter produtos de áudio wireless adequados a esta TV - www.philips.com/tv

Para reproduzir o som da TV em uma caixa de som wireless, é necessário emparelhar a caixa de som wireless com a TV. Você pode emparelhar até dez caixas de som wireless, mas só poderá reproduzir o som em um auto-falante de áudio wireless por vez. Se conectar um subwoofer, o som será reproduzido na TV e no subwoofer. Se conectar uma barra de som, o som será reproduzido unicamente na barra.

Para obter mais informações sobre como emparelhar uma caixa de som wireless, pressione a tecla colorida **■** Palavras-chave e procure Caixas de som wireless, conectar.

Selecione um alto-falante

Para selecionar uma caixa de som wireless...

1 - Pressione ⚙, selecione Todas as configurações e pressione OK.

2 - Selecione Som e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione Caixas de som wireless > Conectar uma caixa de som e pressione OK.

4 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Remover caixa de som

Para remover uma caixa de som wireless

1 - Pressione ⚙, selecione Todas as configurações e pressione OK.

2 - Selecione Som e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione Caixas de som wireless > Remover caixa de som e pressione OK.

4 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Volume do subwoofer

Para ajustar o volume da caixa de som wireless...

1 - Pressione ⚙, selecione Todas as configurações e pressione OK.

2 - Selecione Som e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione Caixas de som wireless > Volume do subwoofer e pressione OK.

4 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Problemas

Perda de conexão

- Posicione a caixa de som wireless a 5 metros de distância da TV.

- Locais com alta quantidade de atividade wireless - apartamentos com muitos roteadores wireless - podem atrapalhar a conexão. Mantenha o roteador e a caixa de som wireless o mais perto possível da TV.

Incompatibilidade de áudio e vídeo

- Alguns sistemas de caixa de som wireless podem apresentar problemas de sincronização de áudio e vídeo. Recomendamos o uso de produtos de áudio sem fio da Philips.

Posicionamento da TV

Como parte da primeira instalação, esta configuração é ajustada Em um suporte de TV ou Instalada na parede. Se você alterou o posicionamento da TV desde então, ajuste essa configuração apropriadamente para obter a melhor reprodução de som.

1 - Pressione ⚙, selecione Todas as configurações e pressione OK.

2 - Selecione Configurações da TV e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.

3 - Selecione Posicionamento da TV e pressione OK.

4 - Selecione Em um suporte de TV ou Montada na parede.

5 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações ecológicas


Economia de energia

As configurações ecológicas  integram as configurações benéficas ao meio ambiente.

Economia de energia

Se você selecionar **Economia de energia**, a TV será alternada para o Estilo de imagem - **Padrão** automaticamente, a configuração de energia ideal para a imagem e Ambilight.


Para ajustar a TV em Economia de energia...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações ecológicas** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Economia de energia**, o **Estilo de imagem** é definido como **Padrão** automaticamente.
- 4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Desligar tela

Se você estiver somente ouvindo música, poderá desligar a tela da TV para economizar energia.

Para desligar apenas a tela da TV...



- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações ecológicas** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Tela desligada**.
- 4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para ligar novamente a tela, pressione qualquer tecla do controle remoto.

Sensor de luz

Para economizar energia, o sensor de luz ambiente integrado reduz o brilho da tela da TV quando a luz ao redor diminuir. O sensor de luz integrado ajusta automaticamente a imagem, juntamente com Ambilight, para atingir as condições de iluminação da sala.

Para ativar o sensor de luz...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações ecológicas** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Sensor de luz**. O ícone  é mostrado na frente do **Sensor de luz** quando está

ativo.


4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.


Chave do temporizador

Se a TV receber um sinal de TV, mas você não pressionar nenhuma tecla no controle remoto durante um período de 4 horas, ela se desligará automaticamente para economizar energia. Da mesma forma, se a TV não receber um sinal de TV nem um comando do controle remoto por 10 minutos, ela se desligará automaticamente.

Se você usa a TV como um monitor ou usa um receptor digital para assistir à TV (um decodificador, STB) e não usa o controle remoto da TV, você deve desativar o desligamento automático.

Para desativar Desligar temporizador...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações ecológicas** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Desligar timer**. Faça a seleção dentro da barra deslizante para ajustar o valor. O valor **0** (Desligado) desativa o desligamento automático.
- 4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.


O ícone  é mostrado na frente de **Timer de desligamento** quando está ativo.

Configurações Gerais

EasyLink




EasyLink

Para desativar totalmente o EasyLink...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione **▶** (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **EasyLink**, pressione **▶** (direita) e selecione **EasyLink** na próxima etapa.
- 4 - Selecione **Desligado**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Controle remoto EasyLink



Para desativar o controle remoto do EasyLink...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **EasyLink > Controle remoto do Easylink** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Desligado**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações do Android




Acesse o menu Configurações do Android para visualizar ou ajustar as configurações de uso dos aplicativos Android.

Para acessar o menu Configurações do Android...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações do Android** e pressione **OK**.
- 3 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Disco rígido USB




Para configurar e formatar um disco rígido USB...


- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Disco rígido USB** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Iniciar**, em seguida, siga as instruções na tela.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Brilho do logotipo da Philips

Você pode desligar ou ajustar o brilho do logotipo da Philips na parte frontal da TV.

Para ajustar ou desligar...



- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Brilho do logotipo da Philips**, e pressione  (direta) para entrar no menu.
- 4 - Selecione **Mínimo**, **Médio**, **Máximo** ou **Desligado** para desligar a iluminação do logotipo; em seguida, pressione **OK**.

5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações do teclado USB




Para instalar o teclado USB, ligue a TV e conecte o teclado USB a uma das conexões **USB** da TV.

Para alterar o layout do teclado após ele ter sido selecionado...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Configurações do teclado USB** e pressione **OK** para iniciar a instalação do teclado.

Desligar temporizador




Para desativar o Timer de desligamento ...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações ecológicas** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Desligar timer**. Faça a seleção dentro da barra deslizante para ajustar o valor. O valor **0** (Desligado) desativa o desligamento automático.
- 4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Casa ou loja

Se a TV estiver localizada em uma loja é possível ajustar a TV para exibir uma faixa de promoção da loja. O **Estilo de Imagem** é definido como **Vívido** automaticamente. **Desligar temporizador** é desativado.




Para configurar a TV no modo loja...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Local > Loja** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Se utilizar a TV em casa, defina a TV no local **Casa**.




Instalação em Loja

Se a TV foi definida em Loja, é possível definir a disponibilidade de uma demonstração específica para uso em loja.


- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Configuração da loja** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Desativado** ou **Recurso de banner comercial** como na demonstração de loja
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Posicionamento da TV

Como parte da primeira instalação, esta configuração é ajustada **Em um suporte de TV** ou **Instalada na parede**. Se você alterou o posicionamento da TV desde então, ajuste essa configuração apropriadamente para obter a melhor reprodução de som.

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Posicionamento da TV** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Em um suporte de TV** ou **Montada na parede**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Guia de programação


Para obter mais informações, pressione  **Palavras-chave** e procure **Guia de TV, dados e informações**.



Logotipos de canal

Em alguns países, a TV pode exibir os logotipos dos canais.

Se não quiser que esses logotipos sejam exibidos, é possível desativá-los.

Para desativar os logotipos...



- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações gerais > Avançado** e pressione **OK**.
- 3 - Selecione **Logotipos do canal** e

pressione  (direita) para entrar no menu.
4 - Selecione **Desat.** e pressione **OK**.
5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações de fábrica

É possível configurar a TV de volta para as configurações originais (de fábrica) para imagem e som. A lista de canais permanece inalterada.



Para retornar às configurações originais...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações gerais** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Configurações de fábrica** e pressione **OK**.
- 4 - Digite o código PIN, se solicitado.
- 5 - Siga as instruções na tela. A instalação pode demorar alguns minutos.

Bloqueio infantil



Bloqueio de classificação etária

Para definir uma idade mínima para assistir programas com classificação...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Censura para crianças > Bloqueio de classificação etária** e selecione uma idade na lista.
- 3 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Bloquear aplicativos



Para bloquear aplicativos da Galeria de Aplicativos inadequados para crianças...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Censura para crianças > Bloqueio de aplicativos** e pressione **OK**.
- 3 - Selecione **Ligar** ou **Desligar**, em seguida, pressione **OK**.
- 4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Definir código/Alterar código

O código PIN de Censura para crianças é utilizado para bloquear ou desbloquear canais ou programas.



Para definir o código de bloqueio ou alterar o código atual...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Censura para crianças > Definir código** ou **Alterar código** e pressione **OK**.
- 3 - Insira um código de 4 dígitos de sua escolha. Se já houver um código definido, digite o código de Censura para crianças atual e, em seguida, o novo código duas vezes.
- 4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

O novo código estará definido.

Esqueceu seu código PIN de Censura para crianças?

Se esquecer seu código PIN, você poderá substituir o código atual e inserir um novo código.


- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Censura para crianças > Alterar código** e pressione **OK**.
- 3 - Insira o código de substituição **8888**.
- 4 - Agora digite um novo código PIN de Censura para crianças e confirme.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

O novo código estará definido.

Reinstalar TV

Você pode refazer uma instalação completa da TV. A TV é totalmente reinstalada.

Para refazer uma instalação completa da TV...




- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Definições gerais** e selecione **Reinstalar TV**.
- 3 - Siga as instruções na tela. A instalação pode demorar alguns minutos.

14.5

Relógio, região e idioma

Idioma do menu

Para alterar o idioma dos menus e das mensagens da TV...


- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Região e Idioma** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Idiomas > Idioma do Menu** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione o idioma de que precisa.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se

necessário, para fechar o menu.

Relógio

Data e hora




Automática

Para saber a hora, pressione  **HOME**. O **Manu Início** sempre mostra a hora.

Em alguns países, as transmissões digitais não enviam informações de UTC (Coordinated Universal Time, Tempo universal coordenado). A alteração do horário de verão pode ser ignorada e a TV pode exibir uma hora incorreta.




Ao gravar programas (agendados no Guia de programação), recomendamos não alterar a hora e a data manualmente. Em alguns países, para alguns operadores de rede, a configuração do **Relógio** fica oculta para evitar o ajuste incorreto.

Para corrigir o relógio da TV automaticamente...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Região e Idioma** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Relógio > Modo de relógio automático** e selecione **Automático**.
- 4 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.



Manual

Para definir o relógio da TV manualmente...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Região e Idioma** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Relógio > Modo de relógio automático** e selecione **Manual**.
- 4 - Selecione **Data E Hora** para ajustar.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Fuso Horário

Para definir o fuso horário

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Região e Idioma** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Relógio > Modo de relógio automático** e selecione **Manual**.
- 4 - Selecione **Fuso horário** e pressione **OK**.
- 5 - Selecione a configuração apropriada.

6 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Timer de desligamento automático

Com o **Timer de desligamento automático**, você pode definir a TV para passar automaticamente para o modo de espera após um tempo predefinido.

Para ajustar o timer de desligamento automático...

- 1 - Pressione ⚙, selecione **Todas as configurações** e pressione OK.
- 2 - Selecione **Região e Idioma > Relógio e** pressione OK.
- 3 - Selecione **Timer de desligamento automático** e pressione ▶ (direita). Com a barra deslizante você pode definir o tempo para até 180 minutos em incrementos de 5 minutos. Se for definido como 0 minuto, o timer de desligamento automático estará desligado. Você pode sempre desligar a TV antes ou redefinir a hora durante a contagem regressiva.
- 4 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

14.6

Acesso universal

Ligar

Com a opção **Acesso universal** ativada, a TV está pronta para uso por surdos, deficientes auditivos, cegos ou pessoas com deficiências visuais parciais.

Ligar

Se você não ligar o **Acesso universal** durante a instalação, é possível fazê-lo no menu **Acesso universal**.

Para ligar o **Acesso Universal**...

- 1 - Pressione ⚙, selecione **Todas as configurações** e pressione OK.
- 2 - Selecione **Acesso universal** e pressione ▶ (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Acesso universal** na próxima etapa.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione OK.
- 5 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Com o **Acesso universal** ligado, a opção **Acesso universal** é adicionada ao menu **Opções**.

Orientação por voz

Ligue a **Orientação por voz** para ouvir texto nos menus e nas mensagens como texto falado em sua TV.

Para ligar a **Orientação por voz**...

- 1 - Pressione ⚙, selecione **Todas as configurações** e pressione OK.
- 2 - Selecione **Acesso universal** e pressione ▶ (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Orientação por voz** e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione OK.
- 5 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Volume de fala

Para ajustar o nível do volume da **Orientação por voz**.

- 1 - Pressione ⚙, selecione **Todas as configurações** e pressione OK.
- 2 - Selecione **Acesso universal** e pressione ▶ (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Volume de fala** e pressione ▶ (direita).
- 4 - Pressione as setas ▲ (para cima) ou ▼ (para baixo) para ajustar o valor.
- 5 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Com deficiência auditiva

Alguns canais de TV digitais transmitem áudio e legendas especiais adaptados para pessoas com deficiência auditiva ou surdas. Com a opção **Deficientes auditivos** ativada, a TV alterna automaticamente para o áudio e as legendas adaptadas, se disponíveis. Antes de poder ativar a opção de **Deficientes auditivos**, é necessário ativar o **Acesso universal**.

Para ligar a opção **Deficiência auditiva**...

- 1 - Pressione ⚙, selecione **Todas as configurações** e pressione OK.
- 2 - Selecione **Acesso universal** e pressione ▶ (direita) para acessar o menu.
- 3 - Selecione **Deficiência auditiva** e pressione ▶ (direita) para entrar no menu.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione OK.
- 5 - Pressione ◀ (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para ligar a função **Deficiência auditiva** enquanto assiste TV...

- 1 - Enquanto assiste a um canal de TV,

pressione **≡** **OPTIONS**, selecione **Acesso universal** e pressione **OK**.

2 - Selecione **Deficiência auditiva** e selecione **Ligar**.

Para verificar se um idioma do áudio para deficientes auditivos está disponível, pressione **≡** **OPTIONS**, selecione **Idioma do áudio** e procure um idioma do áudio marcado com **+**.

Se Acessibilidade não for exibida no menu de Opções, ligue a **Acessibilidade** no meu de configuração.

Para obter mais informações, pressione **—** **Palavras-chave** e procure **Acesso universal**.

Descrição do áudio

Ligar

Os canais de TV digital podem transmitir comentários de áudio especial descrevendo o que ocorre na tela. Para poder ajustar o áudio e os efeitos para deficientes visuais, é necessário ativar primeiro a **Descrição do áudio**.

Além disso, antes de ativar a **Descrição do áudio**, é preciso ligar a função **Acesso universal** no menu de configuração.

Com a **Descrição do áudio**, um comentário do narrador é adicionado ao áudio normal. Para ativar o comentário (se disponível)...

Para ligar a **Descrição do áudio**...

- 1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Acesso universal** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Descrição do áudio** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 4 - Selecione **Descrição do áudio** na próxima etapa.
- 5 - Selecione **Ligado** e pressione **OK**.
- 6 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Para ligar a **Descrição do áudio** enquanto assiste TV...

- 1 - Enquanto assiste a um canal de TV, pressione **≡** **OPTIONS**, selecione **Acesso universal** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Descrição do áudio** e selecione **Ligar**.

Você pode verificar a disponibilidade do comentário de áudio.

No menu Opções, selecione **Idioma do áudio** e procure pelo idioma de áudio marcado com um **+**.

Volume misto

É possível misturar o volume do áudio normal ao comentário de áudio.

Para misturar o volume...

- 1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Acesso universal** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Descrição do áudio > Volume misto** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione as setas **▲** (para cima) ou **▼** (para baixo) para ajustar o valor.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Se um idioma de áudio com comentários de áudio adicionados estiver disponível, essa configuração também estará em **≡** **OPTIONS > Acesso universal > Volume misto**.

Efeito de áudio

Alguns comentários de áudio podem conter efeitos de áudio adicionais, como estéreo ou som que desaparece.

Para ativar **Efeitos de áudio** (se disponível)...

- 1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Acesso universal** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Descrição do áudio > Efeitos de áudio** e pressione **OK**.
- 4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Fala

Os comentários de áudio também podem conter legendas para as palavras faladas.


Para ativar essas legendas (se disponível) . . .

- 1 - Pressione **⚙**, selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Acesso universal** e pressione **▶** (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Descrição do áudio > Fala** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Descritivo ou Legendas** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Sem fio e redes

Rede



Conecte-se à sua rede doméstica, com ou sem fio. Ou ajuste as configurações de rede.

Para obter mais informações, pressione  **Palavras-chave** e procure **Rede, conectar** ou **Rede, definições**.

Bluetooth



Pesquisar dispositivos

Para fazer uma conexão Bluetooth...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Bluetooth > Procurar dispositivos** e pressione **OK**.
- 4 - Siga as instruções na tela.




Remover dispositivo

Para remover uma conexão Bluetooth...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Bluetooth > Remover dispositivo** e pressione **OK**.



Ligar um dispositivo Bluetooth

Ligue ou desligue a conexão Bluetooth na sua TV.

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Sem fio e redes** e pressione  (direita) para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Bluetooth > Bluetooth Ligado/Desligado** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Ligado** e pressione **OK**.
- 5 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Configurações do Android

Acesse o menu Configurações do Android para visualizar ou ajustar as configurações de uso dos aplicativos Android.

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações do Android** e pressione **OK**.
- 3 - Pressione  **BACK** se necessário, para fechar o menu.


Instalação de canais

15.1

Instalação antena/cabos

Atualizar canais

Sempre é possível iniciar uma atualização de canais.


- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Canais > Instalação de Antena/Cabo** e pressione **OK**.
- 3 - Digite o código PIN, se solicitado.
- 4 - Selecione **Procurar canais** e pressione **OK**.
- 5 - Selecione **Início** e pressione **OK**.
- 6 - Selecione **Atualizar canais digitais > Próximo** e siga as instruções na tela. A atualização pode levar alguns minutos.

Reinstalar canais

Reinstalar canais

Você pode reinstalar todos os canais e deixar todas as demais configurações da TV intocáveis.



Para reinstalar canais...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Canais > Instalação de Antena/Cabo** e pressione **OK**.
- 3 - Digite o código PIN, se solicitado.
- 4 - Selecione **Procurar canais** e pressione **OK**.
- 5 - Selecione **Início** e pressione **OK**.
- 6 - Selecione **Reinstalar canais > Próximo** e siga as instruções na tela. A atualização pode levar alguns minutos.

Reinstalar TV

Você pode refazer uma instalação completa da TV. A TV é totalmente reinstalada.

Para refazer uma instalação completa da TV...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Configurações gerais** e pressione  para entrar no menu.
- 3 - Selecione **Reinstalar TV** e pressione **OK**.
- 4 - Digite o código PIN, se solicitado.
- 5 - Siga as instruções na tela. A instalação pode demorar alguns minutos.

Cópia da lista de canais

Introdução


A cópia da lista de canais se destina a revendedores e usuários experientes.

Com a Cópia da lista de canais, é possível copiar os canais instalados em uma TV para outra TV Philips da mesma linha. Com a Cópia da lista de canais, você evita a pesquisa demorada de canais ao fazer o upload de uma lista de canais predefinida para uma TV. Use uma unidade flash USB com no mínimo 1 GB.

Condições




- As duas TVs devem ser da mesma linha.
- As duas TVs devem ter o mesmo tipo de hardware. Verifique o tipo de hardware na plaqueta de tipo na parte traseira da TV. Geralmente o tipo é Q . . . LA
- As duas TVs têm versões de software compatíveis.

Versão do software atual

Você pode verificar a versão atual do software da TV em  > **Todas as configurações > Atualizar software > Informações atuais do software**.

Copiar lista de canais

Para copiar uma lista de canais...

- 1 - Ligue a TV. Esta TV deve ter canais instalados.
- 2 - Conecte uma unidade flash USB.
- 3 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 4 - Selecione **Canais** e pressione  para acessar o menu.
- 5 - Selecione **Cópia da lista de canais** e selecione **Copiar para USB**. Você pode ser solicitado a inserir o código PIN de bloqueio infantil para copiar a lista de canais.
- 6 - Quando a cópia for concluída, desconecte a unidade flash USB.
- 7 - Pressione  (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

Agora você pode fazer upload da lista de canais copiados para outra TV Philips.



Upload da lista de canais

Para TVs não instaladas

Dependendo se sua TV já está instalada ou não, você deve usar um método diferente para fazer o upload da lista de canais.

Para uma TV que não foi instalada

- 1 - Ligue a TV para iniciar a instalação e selecione o idioma e o país. Você pode ignorar a procura de canais. Conclua a instalação.

- 2 - Conecte a unidade flash USB que tem a lista de canais da outra TV.
- 3 - Para iniciar o upload da lista de canais, pressione .
- 4 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para acessar o menu.
- 5 - Selecione **Cópia da lista de canais** e selecione **Copiar para TV**. Você pode ser solicitado a inserir o código PIN de bloqueio infantil desta TV.
- 6 - A TV notificará se a lista de canais foi copiada com êxito. Desconecte a unidade flash USB.

Pesquisar e pressione **OK**.

5 - Pressione os botões numéricos para inserir a frequência de canais.






6 - Selecione **Pesquisar** e pressione **OK**.

7 - Quando o canal for encontrado, selecione **Concluído** e pressione **OK**.

Para TVs instaladas

Dependendo se sua TV já está instalada ou não, você deve usar um método diferente para fazer o upload da lista de canais.


Em uma TV já instalada

- 1 - Verifique a configuração do país da TV (para verificar essa configuração, pressione ). Selecione **Instalação de antena/cabos** e selecione **Reinstalar canais**. Pressione  e, depois, **Cancelar** para sair da instalação). Se o país estiver correto, continue com a etapa 2. Se o país não estiver correto, será necessário iniciar a reinstalação. Para iniciar a reinstalação, pressione . Selecione **Instalação de antena/cabos** e selecione **Reinstalar canais**. Selecione o país correto e ignore a procura de canais. Conclua a instalação. Ao terminar, continue com a etapa 2.
- 2 - Conecte a unidade flash USB que tem a lista de canais da outra TV.
- 3 - Para iniciar o upload da lista de canais, pressione .
- 4 - Selecione **Definições gerais** e pressione  (direita) para acessar o menu.
- 5 - Selecione **Cópia da lista de canais** e selecione **Copiar para TV**. Você pode ser solicitado a inserir o código PIN de bloqueio infantil desta TV.
- 6 - A TV notificará se a lista de canais foi copiada com êxito. Desconecte a unidade flash USB.

15.2

Instalação de canais digitais

Se souber a frequência dos canais que deseja instalar, você poderá procurar e armazenar os canais digitais um a um. Para melhores resultados, contate o prestador de serviços.

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Canais > Instalação de Antena/Cabo** e pressione **OK**.
- 3 - Digite o código PIN, se solicitado.
- 4 - Selecione **Digital: teste de recepção >**

Software


16.1

Atualizar software

Atualização de software do USB

Talvez seja necessário atualizar o software da TV. Você precisa de um computador com conexão de alta velocidade com a Internet e de uma unidade flash USB para fazer upload do software na TV. Use uma unidade flash USB com espaço livre de no mínimo 500 MB. Verifique se a proteção contra gravação está desativada.

Para atualizar o software da TV...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Atualizar o software > Pesquisar atualizações** e pressione **OK**.
- 3 - Selecione **USB**.

Identificar a TV

- 1 - Insira uma unidade flash USB em uma das conexões USB da TV.
- 2 - Selecione **Iniciar**. Um arquivo de identificação é gravado na unidade flash USB.

Baixar o software

- 1 - Insira a unidade flash USB no computador.
- 2 - Na unidade USB, localize o arquivo **update.htm** e clique duas vezes nele.
- 3 - Selecione **Enviar ID**.
- 4 - Se houver um novo software disponível, baixe o arquivo **.zip**.
- 5 - Depois do download, descompacte o arquivo e copie o arquivo **autorun.upg** na unidade flash USB.

Atualizar o software da TV

- 1 - Insira a unidade flash USB na TV novamente. A atualização começa automaticamente. Aguarde. Não pressione nenhuma tecla no controle remoto nem remova a unidade flash USB.
- 2 - Ao final do processo, a TV desliga e liga novamente. A mensagem **Operation successful (Operação bem-sucedida)** (em inglês) é exibida na tela. Você pode usar a TV novamente.

Se faltar energia durante a atualização, nunca remova a unidade flash USB da TV. A atualização continuará quando a energia voltar.

Para evitar uma atualização acidental do software da TV, exclua o arquivo **autorun.upg** da unidade flash USB.


Atualizar pela Internet

Se a TV estiver conectada à Internet, você poderá receber uma mensagem para atualizar o software da TV. Você precisa de uma conexão com a Internet de alta velocidade (banda larga). Se receber esta mensagem, recomendamos que você execute a atualização.

Com a mensagem na tela, selecione **Atualizar** e siga as instruções na tela.

Ao término da atualização, a TV desliga e liga automaticamente. Aguarde a TV ligar sozinha.


Para procurar uma atualização de software você mesmo...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Atualizar o software > Pesquisar atualizações** e pressione **OK**.
- 3 - Selecione **Internet** e pressione **▶** (direita). Siga as instruções na tela.
- 4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

16.2

Versão do software

Para visualizar a versão atual do software da TV...

- 1 - Pressione , selecione **Todas as configurações** e pressione **OK**.
- 2 - Selecione **Atualizar o software > Informações do software atual** e pressione **OK**.
- 3 - Consulte **Versão**.
- 4 - Pressione **◀** (esquerda) várias vezes, se necessário, para fechar o menu.

16.3

Software de fonte aberta

Esta televisão contém software de fonte aberta. A TP Vision Europe B.V. dispõe-se a entregar, mediante solicitação, uma cópia completa do código-fonte correspondente aos pacotes de software de fonte aberta protegidos por direitos autorais usados neste produto, desde que conste tal oferecimento em suas licenças.

Esta oferta é válida por até 3 anos após a compra do produto para qualquer pessoa que receber esta informação.

Para obter o código fonte, envie sua solicitação em inglês para...

Intellectual Property Dept.
TP Vision Europe B.V.
Prins Bernhardplein 200

Licença de fonte aberta

README para o código-fonte das peças da TP Vision Netherlands B.V. Software de TV que está sob licenças de fonte aberta.

Este documento descreve a distribuição do código-fonte usado na TV TP Vision Netherlands B.V., sob Licença Pública Geral GNU (GPL), Licença Pública Geral Menor GNU (LGPL) ou qualquer outra licença de fonte aberta. Instruções para a obtenção das cópias deste software encontram-se no manual do usuário.

A TP Vision Netherlands B.V. NÃO OFERECE QUALQUER ESPÉCIE DE GARANTIA, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUSIVE GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA, EM RELAÇÃO A ESTE SOFTWARE. A TP Vision Netherlands B.V. não oferece suporte a este software. A declaração precedente não afeta suas garantias e direitos estatutários relativos a qualquer produto TP Vision Netherlands B.V. adquirido por você. Ela aplica-se somente a este código-fonte disponibilizado para você.

Android (5.0.0)

This tv contains the Android Lollipop Software. Android is a Linux-based operating system designed primarily for touch screen mobile devices such as smartphones and tablet computers. This software will also be reused in TP Vision 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>)

linux kernel (3.10.46)

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

valid version of the GPL as far as the kernel is concerned is `_this_` particular version of the license (ie v2, not v2.2 or v3.x or whatever), unless explicitly otherwise stated. Linus Torvalds"

libcurl (7.21.7)

libcurl is a free and easy-to-use client-side URL transfer library, supporting DICT, FILE, FTP, FTPS, Gopher, HTTP, HTTPS, IMAP, IMAPS, LDAP, LDAPS, POP3, POP3S, RTMP, RTSP, SCP, SFTP, SMTP, SMTPS, Telnet and TFTP. libcurl supports SSL certificates, HTTP POST, HTTP PUT, FTP uploading, HTTP form based upload, proxies, cookies, user+password authentication (Basic, Digest, NTLM, Negotiate, Kerberos), file transfer resume, http proxy tunneling and more! The original download site for this software is :

<http://curl.haxx.se/libcurl/COPYRIGHT> AND PERMISSION 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.

libfreetype (2.4.2)

FreeType is a software development library, available in source and binary forms, used to render text on to bitmaps and provides support for other font-related operations. The original download site for this software is : <https://github.com/julienr/libfreetype-android> Freetype License

libjpeg (8a)

This package contains C software to implement JPEG image encoding, decoding, and transcoding. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire

risk as to its quality and accuracy. This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below. Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to 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.

libpng (1.4.1)

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

openssl (1.0.1j)

OpenSSL is an open-source implementation of the SSL and TLS protocols. The core library, written in the C programming language, implements the basic cryptographic functions and provides various utility functions. The original download site for this software is : <http://openssl.org/OpenSSL> license

Zlib compression library (1.2.7)

zlib is a general purpose data compression library. All the code is thread safe. The data format used by the zlib library is described by RFCs (Request for Comments) 1950 to 1952 in the files <http://tools.ietf.org/html/rfc1950> (zlib format), rfc1951 (deflate format) and rfc1952 (gzip format) Developed by Jean-loup Gailly and Mark Adler(C) 1995-2012 Jean-loup Gailly and Mark Adler This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable

for any damages arising from the use of this software. Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions: 1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required. 2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software. 3. This notice may not be removed or altered from any source distribution. Jean-loup Gailly Mark Adler jloup@gzip.org madler@alumni.caltech.edu

dvbsnoop (1.2)

dvbsnoop is a DVB / MPEG stream analyzer program. For generating CRC32 values required for composing PAT, PMT, EIT sections

The original download site for this software is : <https://github.com/a4tunado/dvbsnoop/blob/master/src/misc/crc32.c> GPL v2 <http://dvbsnoop.sourceforge.net/dvbsnoop.html>

ezxml (0.8.6)

ezXML is a C library for parsing XML documents. The original download site for this software is : <http://ezxml.sourceforge.net>. Copyright 2004, 2005 Aaron Voisine. This piece of software is made available under the terms and conditions of the MIT license, which can be found below.

Protobuf (2.0a)

Protocol Buffers are a way of encoding structured data in an efficient yet extensible format. Google uses Protocol Buffers for almost all of its internal RPC protocols and file formats. The original download site for this software is :

<http://code.google.com/p/protobuf> Copyright 2008, Google Inc. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO

EVENT SHALL THE COPYRIGHTOWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

guava (11.0.2)

The Guava project contains several of Google's core libraries that we rely on in our Java-based projects: collections, caching, primitives support, concurrency libraries, common annotations, string processing, I/O, and so forth. The original download site for this software is : <http://code.google.com/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

gSOAP (2.7.15)

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

restlet (2.1.4)

Restlet is a lightweight, comprehensive, open source REST framework for the Java platform. Restlet is suitable for both server and client Web applications. It

supports major Internet transport, data format, and service description standards like HTTP and HTTPS, SMTP, XML, JSON, Atom, and WADL. The original download site for this software is :

<http://restlet.org>This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

Opera Web Browser (SDK 3.5)

This TV contains Opera Browser Software.

dlmalloc (2.7.2)

Opera uses Doug Lea's memory allocator

The original download site for this software is :

<http://gee.cs.oswego.edu/dl/html/malloc.html>

double-conversion

Opera uses double-conversion library by Florian Loitsch, faster double : string conversions (dtoa and strtod).The original download site for this software is :

<http://code.google.com/p/double-conversion>

Copyright 2006-2011, the V8 project authors. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

EMX (0.9c)

Opera uses EMX, which is an OS/2 port of the gcc suite. Opera uses modified versions of the sprintf and sscanf methods from this C library.* The emx libraries are not distributed under the GPL. Linking an *

application with the emx libraries does not cause the executable * to be covered by the GNU General Public License. You are allowed * to change and copy the emx library sources if you keep the copyright * message intact. If you improve the emx libraries, please send your * enhancements to the emx author (you should copyright your * enhancements similar to the existing emx libraries).

freetype (2.4.8)

Opera uses freetype FreeType 2 is a software-font engine that is designed to be small, efficient, highly customizable and portable, while capable of producing high-quality output (glyph images).The original download site for this software is : <http://www.freetype.org/freetype2/index.html>FreeType License

HKSCS (2008)

Opera uses HKSCS: The Government of the Hong Kong Special Administrative Region HKSCS mappings The original download site for this software is : <http://www.ogcio.gov.hk>Before downloading the Software or Document provided on this Web page, you should read the following terms (Terms of Use). By downloading the Software and Document, you are deemed to agree to these terms.1. The Government of the Hong Kong Special Administrative Region (HKSARG) has the right to amend or vary the terms under this Terms of Use from time to time at its sole discretion.2. By using the Software and Document, you irrevocably agree that the HKSARG may from time to time vary this Terms of Use without further notice to you and you also irrevocably agree to be bound by the most updated version of the Terms of Use.3. You have the sole responsibility of obtaining the most updated version of the Terms of Use which is available in the "Digital 21" Web site (http://www.ogcio.gov.hk/en/business/tech_promotion/ccli/terms/terms.htm).4. By accepting this Terms of Use, HKSARG shall grant you a non-exclusive license to use the Software and Document for any purpose, subject to clause 5 below.5. You are not allowed to make copies of the Software and Document except it is incidental to and necessary for the normal use of the Software. You are not allowed to adapt or modify the Software and Document or to distribute, sell, rent, or make available to the public the Software and Document, including copies or an adaptation of them.6. The Software and Document are protected by copyright. The licensors of the Government of Hong Kong Special Administrative Region are the owners of all copyright works in the Software and Document. All rights reserved.7. You understand and agree that use of the Software and Document are at your sole risk, that any material and/or data downloaded or otherwise obtained in relation to the Software and Document is at your discretion and risk and that you will be solely responsible for any damage caused to your computer system or loss of data or any other loss that results from the download and use of the

Software and Document in any manner whatsoever.8. In relation to the Software and Document, HKSARG hereby disclaims all warranties and conditions, including all implied warranties and conditions of merchantability, fitness for a particular purpose and non-infringement.9. HKSARG will not be liable for any direct, indirect, incidental, special or consequential loss of any kind resulting from the use of or the inability to use the Software and Document even if HKSARG has been advised of the possibility of such loss.10. You agree not to sue HKSARG and agree to indemnify, defend and hold harmless HKSARG, its officers and employees from any and all third party claims, liability, damages and/or costs (including, but not limited to, legal fees) arising from your use of the Software and Document, your violation of the Terms of Use or infringement of any intellectual property or other right of any person or entity.11. The Terms of Use will be governed by and construed in accordance with the laws of Hong Kong.12. Any waiver of any provision of the Terms of Use will be effective only if in writing and signed by HKSARG or its representative.13. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision or portion of the Terms of Use to be unenforceable, the remainder of the Terms of Use will continue in full force and effect.14. The Terms of Use constitute the entire agreement between the parties with respect to the subject matter hereof and supersedes and replaces all prior or contemporaneous understandings or agreements, written or oral, regarding such subject matter.15. In addition to the licence granted in Clause 4, HKSARG hereby grants you a non-exclusive limited licence to reproduce and distribute the Software and Document with the following conditions:(i) not for financial gain unless it is incidental;(ii) reproduction and distribution of the Software and Document in complete and unmodified form; and(iii) when you distribute the Software and Document, you agree to attach the Terms of Use and a statement that the latest version of the Terms of Use is available from the "Office of the Government Chief Information Officer" Web site (http://www.ogcio.gov.hk/en/business/tech_promotion/ccli/terms/terms.htm).

IANA (Dec 30 2013)

Opera uses Internet Assigned Numbers Authority: Character encoding tag names and numbers. The original download site for this software is : <https://www.iana.org>

ICU (3)

Opera uses ICU : International Components for Unicode: Mapping table for GB18030The original download site for this software is : <http://site.icu-project.org/http://source.icu-project.org/repos/icu/icu/trunk/license.html>

MozTW (1.0)

Opera uses MoxTW : MozTW project: Big5-2003 mapping tables. The original download site for this software is : <https://moztw.org>This piece of software is made available under the terms and conditions of CCPL

NPAPI (0.27)

Opera uses NPAPI : Netscape 4 Plugin API: npapi.h, npfunctions.h, npruntime.h and nptypes.h. Distributed as part of the Netscape 4 Plugin SDK.

The original download site for this software is : wiki.mozilla.org

This piece of software is made available under the terms and conditions of Mozilla licencse as described below.

Unicode (4.0)

Opera uses Unicode : Data from the Unicode character database.

The original download site for this software is : www.unicode.org<http://www.unicode.org/copyright.html>

Webp (0.2.0)

Opera uses Webp : libwebp is a library for decoding images in the WebP format. Products may use it to decode WebP images. The turbo servers will eventually re-decode images to WebP.

The original download site for this software is :

<https://developers.google.com/speed/webp/?csw=1>
<https://chromium.googlesource.com/webm/libwebp/>

Additional IP Rights Grant (Patents)"This implementation" means the copyrightable works distributed by Google as part of the WebM Project. Google hereby grants to you a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section)patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, transfer, and otherwise run, modify and propagate the contents of this implementation of VP8, where such license applies only to those patent claims, both currently owned by Google and acquired in the future, licensable by Google that are necessarily infringed by this implementation of VP8. This grant does not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of this implementation. If you or your agent or exclusive licensee institute or order or agree to the institution of patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that this implementation of VP8 or any code incorporated within this implementation of VP8 constitutes direct or contributory patent infringement, or inducement of patent infringement, then any patent rights granted to you under this License for this implementation of VP8shall terminate as of the date such litigation is filed.

FaceBook SDK (3.0.1)

This TV contains Facebook SDK. The Facebook SDK for Android is the easiest way to integrate your

Android app with Facebook's platform. The SDK provides support for Login with Facebook authentication, reading and writing to Facebook APIs and support for UI elements such as pickers and dialogs.

The original download site for this software is : <https://developer.facebook.com/docs/android>This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

iptables (1.4.7)

iptables is a user space application program that allows a system administrator to configure the tables provided by the Linux kernel firewall (implemented as different Netfilter modules) and the chains and rules it stores. Different kernel modules and programs are currently used for different protocols; iptables applies to 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 GPL v2.

libyuv (814)

libyuv is an open source project that includes YUV conversion and scaling functionality.

The original download site for this software is : <http://code.google.com/p/libyuv>This piece of software is made available under the terms and conditions BSD.

Audio Codec FLAC (1.2.1)

This TV uses FLAC in libddlacodec.so. FLAC stands for Free Lossless Audio Codec, an audio format similar to MP3, but lossless, meaning that audio is compressed in FLAC without any loss in quality.

The original download site for this software is : <http://www.xiph.org>This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD license, which can be found below.

Audio Codec SRC (1.8.1)

This TV uses Audio Codec SRC which is used by libamphal.so.

The original download site for this software is : <https://ccrma.stanford.edu/ξjos/resample/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2, which can be found below.

Audio Codec Vorbis (1.3.3)

This TV uses Audio Codec Vorbis which is used by libamphal.so.

The original download site for this software is : <http://www.xiph.org>This piece of software is made available under the terms and conditions of BSD Style.

Flick Runtime Library (2.1)

This TV uses Flick Runtime Library.

The original download site for this software is : <http://www.cs.utah.edu/flux/>This piece of software is

made available under the terms and conditions of the BSD Style License.

ffmpeg (2.1.3)

This TV uses FFmpeg. FFmpeg is a complete, cross-platform solution to record, convert and stream audio and video.

The original download site for this software is : <http://ffmpeg.org>This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

tinycl (2.4.0)

This TV uses tinycl.TinyXML is a simple, small, efficient, C++ XML parser that can be easily integrating into other programs.

The original download site for this software is : <http://www.grinninglizard.com/tinycl/>This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software. Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.3. This notice may not be removed or altered from any source distribution..

jimtbl (0.73)

jimtbl is an opensource small-footprint implementation of the Tcl programming language
The original download site for this software is : <http://jim.tbl.tk/index.html/doc/www/www/index.html>This piece of software is made available under the terms and conditions of the JIM TCL license.

DRM (NA)

libdrmcrypto.so is an open source DRM crypto software.
The original download site for this software is : <http://www.openssl.org/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the BSD license.

Marvell Bootloader (NA)

Developed by Marvell Semiconductors
This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license, which can be found below.

DirectFB (1.6.1)

DirectFB is a thin library that provides hardware graphics acceleration.

The original download site for this software is : <http://www.directfb.org/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2.1 license, which can be found below.

fusion (8.10.3)

Fusion provides an implementation of abstractions needed for multi-threaded/multi-process programming: .The original download site for this software is : <http://www.directfb.org/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL v2.1 license, which can be found below.

ntfs-3g (2011.4.12)

Ntfs-3g is an open source for cross platform NTFS file system support.

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

live555 (NA)

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

Bluetooth Stack (Bluedroid)

This TV uses Bluetooth stack.
The original download site for this software is :This piece of software is made available under the terms and conditions of Android Apache License Version 2.

D-BUS (1.2.1)

D-Bus is a simple system for inter process communication and coordination.
The original download site for this software is : <http://dbus.freedesktop.org>This piece of software is made available under the terms and conditions of GPL V2.

EXIF (NA)

Exif JPEG header manipulation tool.
The original download site for this software is : <http://www.sentex.net/~mwandel/jhead/>Portions of this source code are in the public domain Copyright (c) 2008, The Android Open Source Project
All rights reserved.
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: *
Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with

the distribution. * Neither the name of The Android Open Source Project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

EXPAT (2.1.0)

EXPAT is a XML Parser.

The original download site for this software is :

<http://expat.sourceforge.net> Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper Copyright (c) 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 Expat maintainers.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

neven face recognition library (NA)

This TV uses neven face recognition library which is used for face recognition

This piece of software is made available under the terms and conditions of Android Apache License

version 2.

Unicode (4.8.1.1)

This TV uses Unicode which specifies the representation of text

The original download site for this software is :

<http://icu-project.org/> ICU License - ICU 1.8.1 and later
COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE Copyright (c) 1995-2008 International Business Machines Corporation and others

All rights reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, provided that the above copyright notice(s) and this permission notice appear in all copies of the Software and that both the above copyright notice(s) and this permission notice appear in supporting documentation.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

All trademarks and registered trademarks mentioned herein are the property of their respective owners.

IPRoute2 (NA)

IPRoute2 is used for TCP/IP, Networking and Traffic control.

The original download site for this software is : <http://www.linuxfoundation.org/collaborate/workgroups/networking/iproute2> This piece of software is made available under the terms and conditions of GPL V2.

mtpd (NA)

mtpd is used for VPN Network.

The original download site for this software is :

<http://libmtp.sourceforge.net/> This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

MDNS Responder (NA)

MDNS Responder. The mDNS Responder project is a component of Bonjour, Apple's ease-of-use IP networking initiative.

The original download site for this software is : <http://www.opensource.apple.com/tarballs/mDNSResponder/>This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

NFC (NA)

NFC Semiconductor's NFC Library. Near Field Communication (NFC) is a set of short-range wireless technologies, typically requiring a distance of 4cm or less to initiate a connection. NFC allows you to share small payloads of data between an NFC tag and an Android-powered device, or between two Android-powered devices.

This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Skia (NA)

Skia is a complete 2D graphic library for drawing Text, Geometries, and Images.

The original download site for this software is :

<http://code.google.com/p/skia/>Copyright (c) 2011 Google Inc. All rights reserved.

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

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

Sonic Audio Synthesis library (NA)

The original download site for this software is : <http://www.sonivoxmi.com/>This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Sqlite (3071100)

The original download site for this software is : www.sqlite.org.This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Nuance Speech Recognition engine (NA)

The original download site for this software is : <http://www.nuance.com/>This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

C++Standard Template Library library (5)

This TV uses Implementation of the C++ Standard Template Library.

The original download site for this software is : <http://stlport.sourceforge.net>Boris Fomitchev grants Licensee a non-exclusive, non-transferable, royalty-free license to use STLport and its documentation without fee. By downloading, using, or copying STLport or any portion thereof, Licensee agrees to abide by the intellectual property laws and all other applicable laws of the United States of America, and to all of the terms and conditions of this Agreement. Licensee shall maintain the following copyright and permission notices on STLport sources and its documentation unchanged :Copyright 1999,2000 Boris Fomitchev

This material is provided "as is", with absolutely no warranty expressed or implied. Any use is at your own risk.Permission to use or copy this software for any purpose is hereby granted without fee, provided the above notices are retained on all copies. Permission to modify the code and to distribute modified code is granted, provided the above notices are retained, and a notice that the code was modified is included with the above copyright notice.

The Licensee may distribute binaries compiled with STLport (whether original or modified) without any royalties or restrictions.

The Licensee may distribute original or modified STLport sources, provided that: The conditions indicated in the above permission notice are met; The following copyright notices are retained when present, and conditions provided in accompanying permission notices are met :Copyright 1994 Hewlett-Packard Company Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology. Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Hewlett-Packard

Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty. Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Silicon Graphics makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty. Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Moscow Center for SPARC Technology makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty

svox (NA)

The original download site for this software is :
<http://www.nuance.com/>This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

tinyalsa (NA)

This TV uses tinyalsa: a small library to interface with ALSA in the Linux kernel
The original download site for this software is :
<http://github.com/tinyalsa>Copyright 2011, The Android Open Source Project Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name of The Android Open Source Project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY The Android Open Source Project "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL The Android Open Source Project BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION)

HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Vorbis Decompression Library (NA)

This TV uses Tremolo ARM-optimized Ogg Vorbis decompression library. Vorbis is a general purpose audio and music encoding format contemporary to MPEG-4's AAC and TwinVQ, the next generation beyond MPEG audio layer 3The original download site for this software is :
<http://wss.co.uk/pinknoise/tremo>Copyright (c) 2002-2008 Xiph.org Foundation Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

wpa_supplicant_Daemon (v0.8)

Library used by legacy HAL to talk to wpa_supplicant daemon
The original download site for this software is :
http://hostap.epitest.fi/wpa_supplicant/This piece of software is made available under the terms and conditions of GPL version 2.

gson (2.3)

Gson is a Java library that can be used to convert Java Objects into their JSON representation. It can

also be used to convert a JSON string to an equivalent Java object. Gson can work with arbitrary Java objects including pre-existing objects that you do not have source-code of.

The original download site for this software is : <https://code.google.com/p/google-gson/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License 2.0

libWasabi.so (1.7)

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

libUpNp (1.2.1)

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

dnsmasq

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

rftkill (0.4)

rftkill is a small users pace tool to query the state of the rftkill switches, buttons and subsystem interfaces. Some devices come with a hard switch that lets you kill different types of RF radios
The original download site for this software is : <http://wireless.kernel.org/en/users/Documentation/rftkill>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

AsyncHttpClient (1.4.6)

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

TP Vision Netherlands B.V. is grateful to the groups and individuals above for their contributions.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

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

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

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

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations. Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you". Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's 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 give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

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 Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, 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) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does

not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself

accompanies the executable.

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

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program 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.

5. 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 Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program 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.

7. 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 Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program 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 Program.

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.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program 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.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the 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 Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, 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

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "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 PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL

NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. 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 PROGRAM 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 PROGRAM (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 PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

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

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

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

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

Preamble

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

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below. When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions

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

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

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library.

Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

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

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License.

This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License.

We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

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

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

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is

that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

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

Although the Lesser General Public License is less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library. The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

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 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.

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 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 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 DAMAGES.

BSD LICENSE

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 acknowledgement: This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.
4. Neither the name of the University 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 REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT

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

MIT LICENSE

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Apache License

Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

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

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

License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and (b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and (c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and (d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not

modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

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

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

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

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

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at <http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

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

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

This copy of the libpng notices is provided for your convenience.

In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.2.6, August 15, 2004, through 1.4.1, February 25, 2010, are

Copyright (c) 2004, 2006-2007 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are
Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux
Eric S. Raymond
Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are
Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane
Glenn Randers-Pehrson
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are
Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger
Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler
Kevin Bracey
Sam Bushell
Magnus Holmgren
Greg Roelofs
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are
Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license,

"Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger
Dave Martindale
Guy Eric Schalnat
Paul Schmidt
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

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 appreciated.

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 makes files, 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:

- We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)
- 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
=====

0. Definitions

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.

1. No Warranty

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.

2. Redistribution

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:

- 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.

- 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.

3. Advertising

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.

4. Contacts

There are two mailing lists related to FreeType:

- 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.

- freetype-devel@nongnu.org

Discusses bugs, as well as engine internals, design

issues, specific licenses, porting, etc.

Our home page can be found at

<http://www.freetype.org>

--- end of FTL.TXT ---

LICENSE ISSUES

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit.

See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL please contact openssl-core@openssl.org.

OpenSSL License

```
/*
=====
* Copyright (c) 1998-2011 The OpenSSL Project. All
rights reserved.
* Redistribution and use in source and binary forms,
with or without modification, are permitted provided
that the following conditions are met:
1. Redistributions of source code must retain the
above copyright notice, this list of conditions and the
following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the
above copyright notice, this list of conditions and the
following disclaimer in the documentation and/or
other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use
of this software must display the following
acknowledgment: "This product includes software
developed by the OpenSSL Project for use in the
OpenSSL Toolkit. (http://www.openssl.org/)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL
Project" must not be used to endorse or promote
products derived from this software without prior
written permission. For written permission, please
contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be
called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their
names without prior written permission of the
OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain
the following acknowledgment: "This product
includes software developed by the OpenSSL Project
for use in the OpenSSL Toolkit
```

(<http://www.openssl.org/>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

=====

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com).

This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

*

*/

Original SSLeay License

/* Copyright (C) 1995-1998 Eric Young
(eay@cryptsoft.com)

* All rights reserved.

* This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com).

* The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.

* This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to.

The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code.

The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

* Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used.

* This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

* Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided

that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)"

The word 'cryptographic' can be left out if the rouines from the library being used are not cryptographic related :-).

4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement:

"This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

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

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

*/

MOZILLA PUBLIC LICENSE

Version 1.1

1. Definitions.

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. Source Code License.

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. Distribution Obligations.

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.

4. Inability to Comply Due to Statute or Regulation.

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.

5. Application of this License.

This License applies to code to which the Initial Developer has attached the notice in Exhibit A and to related Covered Code.

6. Versions of the License.

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.)

7. DISCLAIMER OF WARRANTY.

COVERED CODE IS PROVIDED UNDER THIS LICENSE ON AN "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES THAT THE COVERED CODE IS FREE OF DEFECTS, MERCHANTABILITY, FIT FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT.

THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE COVERED CODE IS WITH YOU. SHOULD ANY COVERED CODE PROVE DEFECTIVE IN ANY RESPECT, YOU (NOT THE INITIAL DEVELOPER OR ANY OTHER CONTRIBUTOR) ASSUME THE COST OF ANY NECESSARY SERVICING,

REPAIR OR CORRECTION. THIS DISCLAIMER OF WARRANTY CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS LICENSE. NO USE OF ANY COVERED CODE IS AUTHORIZED HEREUNDER EXCEPT UNDER THIS DISCLAIMER.

8. TERMINATION.

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.

9. LIMITATION OF LIABILITY.

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.

10. U.S. GOVERNMENT END USERS.

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.

11. MISCELLANEOUS.

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.

12. RESPONSIBILITY FOR CLAIMS.

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.

13. MULTIPLE-LICENSED CODE.

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.]

Especificações

17.1

Meio ambiente

Fim do uso

Descarte do produto e de pilhas antigas



Seu produto foi projetado e fabricado com materiais e componentes de alta qualidade, que podem ser reciclados e reutilizados.

Baterias e Pilhas



ADVERTÊNCIA: cuidados com a utilização e descarte de pilhas e baterias.

- Não descarte as pilhas e baterias no lixo doméstico.
- O descarte inadequado de pilhas e baterias pode representar riscos ao meio ambiente e à saúde humana.
- Para contribuir com a qualidade ambiental e com a saúde, a Envision dispõe de pontos de coleta em suas Assistências Técnicas.
- Para evitar o vazamento de pilhas ou baterias, o que pode resultar em danos à saúde, ambientais e ao produto, recomendamos que: (i) Remova as pilhas do controle remoto se não for utilizá-lo por um longo período de tempo. (ii) Não misture pilhas (antigas com novas ou pilhas comuns com alcalinas, etc.) (iii) Não exponha o produto com pilhas/baterias em seu interior a altas temperaturas.
- Pilhas e baterias descartadas recebidas pelas Assistências Técnicas autorizadas pela Envision serão encaminhadas à destinação ambientalmente correta.
- Em caso de dúvida ou consulta, favor ligar para (11) 2938 0245 (Grande São Paulo) e 0800 701 0245 (demais regiões e estados) ou acessar o site <http://www.philips.com.br>.

DESCARTE DE PILHAS E BATERIAS



Após o uso, as pilhas e /ou baterias deverão ser entregues ao estabelecimento comercial ou rede de assistência técnica autorizada.

Linha Verde

Em caso de dúvidas relacionadas a Sustentabilidade e Meio Ambiente, ligue para a linha verde (92) 2126 8977. A Envision e o Meio Ambiente agradecem sua colaboração.

CUIDADO! Evite o uso prolongado do aparelho com volume superior a 85 decibéis, pois isto poderá prejudicar a sua audição.
A tabela abaixo lista alguns exemplos de situações e respectivos níveis de pressão sonora em decibéis.

Nível de Decibéis	Exemplo
30	Biblioteca silenciosa, sussurros leves.
40	Sala de estar, refrigerador, quarto longe de tráfego.
50	Tráfego leve, conversação normal, escritório silencioso.
60	Ar-condicionado a uma distância de 6m, máquina de costura.
70	Aspirador de pó, secador de cabelo, restaurante ruidoso.
80	Tráfego médio de cidade, colador de lousa, alarme de despertador a uma distância de 10m.
OS RUIDOS ABAIXO PODER SER PERIGOSOS EM CASO DE EXPOSIÇÃO CONSTANTE	
90	Ferrã, motosserra, tráfego de caminhão, contador de gramas.
100	Caminhão de lixo, serra elétrica, furadeira pneumática.
120	Show de banda de rock em frente às casas adjacentes, trovão.
140	Tiro de arma de fogo, avião a jato.
180	Lançamento de foguete.

* Informação cedida pela Drexler Research Foundation, por cortesia.

17.2

Ligar

As especificações do produto estão sujeitas a alterações sem notificação prévia. Para obter mais especificações detalhadas deste produto, consulte www.philips.com/support

Ligar

- Alimentação: CA 110-240 V +/-10%
- Temperatura ambiente: 5 °C a 35 °C
- Consumo de energia em espera: < 0,8 W
- Recursos de economia de energia: sensor de luz, modo econômico, Picture mute (para rádio), timer de desligamento automático, menu de ajustes ecológicos.

17.3

Sistema operacional

Android OS

5.0 Lollipop

17.4

Recepção

- Entrada da antena: 75 ohm coaxial tipo F
- Sistema de TV: PAL M, PAL N, NTSC M, SATVD-T, SBTVD-T
- Reprodução de vídeo: NTSC, PAL

17.5

Tipo de tela

Medida diagonal da tela

- 40PUG6700 : 102 cm / 40 pol.
- 50PUG6700 : 126 cm / 50 pol.
- 55PUG6700 : 139 cm / 55 pol.

Resolução de tela

- 3840 x 2160p
-

17.6

Resolução de entrada da tela

Formatos de vídeo

Resolução — taxa de atualização

- 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

Formatos de computador

Resoluções (entre outras)

- 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
-

17.7

Dimensões e pesos

40PUG6700

- sem suporte da TV:

Largura 903,5 mm - Altura 526,3 mm - Profundidade 82,7 mm - Peso ± 7,76 kg

- com suporte da TV:

Largura 903,5 mm - Altura 574,8 mm - Profundidade 213,1 mm - Peso ± 9,01 kg

50PUG6700

- sem suporte da TV:

Largura 1123,6 mm - Altura 646,7 mm - Profundidade 77 mm - Peso ± 13,3 kg

- com suporte da TV:

Largura 1123,6 mm - Altura 709 mm - Profundidade 249,4 mm - Peso ± 14,4 kg

55PUG6700

- sem suporte da TV:

Largura 1239,2 mm - Altura 711,6 mm - Profundidade 79,2 mm - Peso ± 15,3 kg

- com suporte da TV:

Largura 1239,2 mm - Altura 773,2 mm - Profundidade 266 mm - Peso ± 17,8 kg

17.8

Conectividade

Lateral da TV

- Fones de ouvido - miniconector estéreo de 3,5 mm
- Entrada HDMI 1 - ARC / MHL
- 2 USB 2.0
- CVBS: Audio L/R, entrada CVBS, RGB

Parte inferior da TV

- Entrada HDMI 2 - ARC
 - Entrada HDMI 3 - ARC - HDMI 2.0
 - 1 USB 2.0
 - Saída de áudio - óptica
 - Entrada de áudio (DVI para HDMI) - miniconector estéreo de 3,5 mm
 - Rede local - RJ45
 - Antena (75Ω)
-

17.9

Áudio

- 3D wOOx
 - HD Estéreo
 - Potência de saída (RMS): 20 W
 - Dolby® Digital Plus
 - DTS Premium Sound™
-

17.10

Multimídia

Conexões

- USB 2.0
- Ethernet LAN RJ-45
- Wi-Fi 802.11b/g/n (embutida)

Sistemas de arquivos USB suportados

- FAT 16, FAT 32, NTFS

Formatos de reprodução

- Recipientes: 3GP, AVCHD, AVI, MPEG-PS, MPEG-TS, MPEG-4, Matroska (MKV), Quicktime (MOV, M4V, M4A), Windows Media (ASF/WMV/WMA)
- Codecs de vídeo: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 Part 2, MPEG-4 Part 10 AVC (H264), VC-1, WMV9
- Codecs de áudio: AAC, HE-AAC (v1/v2), AMR-NB, Dolby Digital, Dolby Digital Plus, DTS Premium Sound™, MPEG-1/2/2.5 camadas I/II/III (inclui MP3), WMA (v2 a v9.2), WMA Pro (v9/v10)
- Legendas:

- Formatos: SAMI, SubRip (SRT), SubViewer (SUB), MicroDVD (TXT), mplayer2 (TXT), TMPlayer (TXT)
- Codificações de caracteres: UTF-8, Europa Central e Oriental (Windows-1250), Cirílico (Windows-1251), Grego (Windows-1253), Turco (Windows-1254), Europa Ocidental (Windows-1252)
- Codecs de imagem : JPEG, JPS, MPO
- Limitações:
 - A taxa de bits total máxima suportada é de 30Mbps.
 - A taxa de bits de vídeo máxima suportada para um arquivo de mídia é de 20Mbps.
 - MPEG-4 AVC (H.264) suportado até High Profile a L4.1.
 - VC-1 suportado até Advanced Profile a L3.

Wi-Fi Certified

Essa TV é compatível com dispositivo WiDi 4.x.

Softwares de servidores de mídia suportados (DMS)

- PC - Microsoft Windows XP, Vista ou Windows 7
 - Você pode usar qualquer software de servidor de mídia certificado para DLNA®.
 - Microsoft - Windows Media Player
- Mac OS X
 - Você pode usar qualquer software de servidor de mídia certificado para DLNA®.
- Dispositivos móveis
 - Aplicativo Philips TV Remote - iOS, Android
 - A interoperabilidade e o desempenho podem variar, dependendo dos recursos do dispositivo móvel e do software usado.

Regulamentações de descarga eletrostática

Este aparelho atende ao critério B de desempenho para descarga eletrostática. Caso ele não seja restaurado no modo de compartilhamento de arquivos devido à descarga eletrostática, será necessária a intervenção do usuário.

Ajuda e suporte

18.1

Registrar

Registre sua TV e aproveite inúmeras vantagens, como suporte total (incluindo downloads), acesso privilegiado a informações sobre novos produtos, ofertas e descontos exclusivos, oportunidades de faturar prêmios e ainda participar de pesquisas sobre lançamentos.

Visite www.philips.com/welcome

18.2

Solução de problemas

Canais

Não foi localizado um canal digital durante a instalação

Verifique se todos os cabos estão conectados corretamente e se foi selecionada a rede correta.

Os canais previamente instalados não aparecem na lista de canais

Verifique se a lista de canais correta está selecionada.

Informações gerais

A TV não liga

- Desconecte o cabo de alimentação da tomada. Aguarde 1 minuto e o reconecte.
- Confirme se o cabo de alimentação está firme.

Som ao ligar ou desligar

Ao ligar/desligar a TV ou colocá-la no modo de espera, você ouve estalos do aparelho. O som de estalos vem da expansão e contração normais da TV à medida que ela esfria ou aquece. Isso não afeta seu desempenho.

A TV não responde ao controle remoto

A TV demora alguns instantes para iniciar. Durante esse período, a TV não responderá ao controle remoto nem aos controles na TV. Isso é normal. Se a TV continuar sem responder ao controle remoto, verifique se o controle está funcionando usando a câmera de um celular. Coloque o celular no modo de câmera e aponte o controle remoto para a lente da câmera. Se você pressionar qualquer tecla do controle remoto e perceber que o LED infravermelho pisca pela câmera, o controle remoto está

funcionando. É necessário verificar o problema na TV. Se você não perceber a luz piscar, o controle remoto pode estar danificado ou com a pilha fraca. Esse método de verificação não é possível com controles remotos emparelhados com a TV por conexão sem fio.

A TV volta ao modo de espera depois que a tela de inicialização da Philips aparece

Quando a TV está em modo de espera, é exibida uma tela de inicialização da Philips, depois a TV volta ao modo de espera. Isso é normal. Quando a TV é desconectada e reconectada à fonte de energia, a tela de inicialização é exibida na inicialização seguinte. Para ligar a TV pelo modo de espera, pressione o botão do controle remoto ou da TV.

A luz de espera fica piscando

Desconecte o cabo de energia da tomada. Aguarde 5 minutos antes de reconectá-lo. Se continuar piscando, entre em contato com o Atendimento ao Cliente Philips TV.

Imagem

Nenhuma imagem/Imagem distorcida

- Verifique se a antena está conectada corretamente à TV.
- Verifique se o dispositivo correto está selecionado como fonte da TV.
- Verifique se o dispositivo externo ou a fonte está devidamente conectada.

Há som, mas não há imagem

- Verifique se as configurações de imagem estão corretas.

Má recepção da antena

- Verifique se a antena está conectada corretamente à TV.
- Caixas acústicas com volume alto, dispositivos de áudio não aterrados, luzes de néon, prédios altos e outros objetos grandes podem prejudicar a qualidade da recepção. Se possível, tente melhorar a qualidade da recepção mudando a posição da antena ou afastando os dispositivos da TV.
- Se a recepção está ruim apenas em um canal, ajuste a sintonia fina do canal.

Imagem ruim de um dispositivo

- Verifique se o dispositivo está conectado corretamente.
- Verifique se as configurações de imagem estão corretas.

As configurações de imagem mudam depois de um tempo

Veja se **Modo de uso** está definido como **Casa**. Mude e salve as configurações neste modo.

Aparece um banner de anúncio

Veja se **Modo de uso** está definido como **Casa**.

A imagem não cabe na tela

Altere o formato da imagem.

O formato da imagem muda de acordo com o canal exibido

Selecione um formato de imagem diferente de "Auto".

A posição da imagem está incorreta

Os sinais de imagem de alguns dispositivos podem não se enquadrar na tela corretamente. Verifique a saída de sinal do dispositivo.

A imagem do computador não permanece estável

Verifique se o PC usa a resolução e a taxa de atualização compatíveis.

Áudio

Sem som ou qualidade do som deficiente

Se você não detectar sinal de áudio, a TV desligará a saída de áudio automaticamente — isso não indica um defeito.

- Verifique se as configurações de som estão corretas.
- Verifique se todos os cabos estão conectados corretamente.
- Verifique se o volume não está silenciado nem em zero.
- Verifique se a saída de áudio da TV está conectada à entrada de áudio do dispositivo de Home Theater. O som deve ser ouvido nos alto-falantes do Sistema de Home Theater.
- Alguns dispositivos podem exigir que você ative manualmente a saída de áudio HDMI. Se o áudio HDMI já estiver ativado, mas ainda não houver áudio, experimente mudar o formato de áudio digital do dispositivo para PCM (Modulação por Código de Pulso). Consulte as instruções na documentação de seu dispositivo.

Conexões

HDMI

- Observe que o suporte a HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection, Proteção de conteúdo digital em banda larga) pode aumentar o tempo necessário para uma TV exibir conteúdo de um dispositivo HDMI.
- Se a TV não reconhecer o dispositivo HDMI e nenhuma imagem for exibida, tente alternar a fonte de um dispositivo para outro e de volta ao primeiro.
- Se houver falhas intermitentes no som, verifique se as configurações de saída do dispositivo HDMI estão

corretas.

- Se você usar um adaptador ou cabo HDMI para DVI, verifique se há outro cabo de áudio conectado a AUDIO IN (somente minitomada).

O recurso EasyLink não funciona

- Verifique se os dispositivos HDMI são compatíveis com HDMI-CEC. Os recursos de EasyLink só funcionam com dispositivos compatíveis com HDMI-CEC.

Não aparece um ícone de volume

- Quando um dispositivo de áudio HDMI-CEC está conectado, este comportamento é normal.

Fotos, vídeos e músicas a partir de um dispositivo

USB não aparecem

- Verifique se o dispositivo de armazenamento USB está configurado como compatível com Classe de armazenamento em massa, conforme descrito na documentação do dispositivo de armazenamento.
- Verifique se o dispositivo de armazenamento USB é compatível com a TV.
- Verifique se os formatos de arquivo de áudio e imagem são suportados pela TV.

Reprodução cortada de arquivos USB

- O desempenho de transferência do dispositivo de armazenamento USB pode limitar a taxa de transferência de dados para a TV, causando uma reprodução de má qualidade.

18.3

Ajuda

Essa TV oferece ajuda na tela.

Abra Ajuda

Pressione a tecla **■** (azul) para abrir a Ajuda imediatamente. A Ajuda abrirá no capítulo relevante ao que você está fazendo ou ao que está selecionado na TV. Para procurar tópicos em ordem alfabética, selecione **Palavras-chave**.

Para ler a Ajuda como um livro, selecione **Livro**.

Antes de executar as instruções de Ajuda, feche a Ajuda.

Para fechar a Ajuda, pressione a tecla colorida **■** **Fechar**.

Para algumas atividades, as teclas coloridas têm funções específicas e não podem abrir a Ajuda.

Ajuda da TV no seu tablet, smartphone ou computador

Para executar sequências estendidas de instruções de maneira mais fácil, baixe a Ajuda da TV em formato PDF para ler no smartphone, tablet ou computador. Ou então imprima a página de Ajuda necessária.

Para baixar a Ajuda (manual do usuário), acesse www.philips.com/support

18.4

Ajuda online

Para solucionar qualquer problema relacionado à TV Philips, você pode consultar nosso suporte online. Selecione seu idioma e digite o número do modelo do seu produto.

Visite www.philips.com/support.

No site de suporte você pode encontrar o número de telefone do seu país para encontrar em contato, bem como respostas a perguntas frequentes (FAQs). Em alguns países, você pode conversar com uma de nossos colaboradores e fazer perguntas diretamente ou enviar uma pergunta por e-mail.

Você pode baixar o novo software da TV ou o manual para ler no seu computador.

18.5

Reparo

Para obter suporte e reparo, ligue para a Central de Atendimento ao Cliente no seu país. Encontre o número do telefone na documentação impressa fornecida com a TV.

Ou consulte nosso site www.philips.com/support.

Números do modelo e de série da TV

Você pode ser solicitado a fornecer os números do modelo e de série da TV. Esses números estão na identificação da embalagem ou na identificação de tipo existente na parte traseira ou inferior da TV.

Aviso

Não tente consertar a TV por conta própria. Isso poderá provocar ferimentos graves, danos irreparáveis à TV ou anular sua garantia.

Segurança e cuidados

Segurança

Importante

Antes de usar a TV, leia todas as instruções de segurança. Se você causar danos à TV por não ter seguido as instruções corretamente, a garantia não será aplicável.

Certifique-se de que a TV não irá cair

Sempre use o suporte de parede para certificar-se de que a TV não cairá. Monte o suporte e encaixe a TV no suporte, mesmo que você coloque a TV no chão.

Você pode encontrar as instruções de montagem no Guia de Início Rápido que veio com a TV. No caso de perda deste guia, você pode fazer o download do guia em www.philips.com. Use o número do tipo de produto da TV para procurar o Guia de Início Rápido para download.

Risco de choque elétrico ou incêndio

- Nunca exponha a TV à chuva ou água. Nunca coloque vasilhas com líquido, como vasos, próximos à TV.
- Se cair líquido na TV, desconecte a TV da tomada de energia imediatamente.
- Entre em contato com o Atendimento ao Cliente Philips TV para que a TV seja verificada antes de ser utilizada novamente.
- Nunca exponha a TV, o controle remoto ou as baterias a chuva, água ou calor excessivo. Nunca coloque-os próximo a fogo exposto ou a outras fontes de calor, incluindo luz solar direta.
- Nunca insira objetos nas aberturas de ventilação ou em outras aberturas da TV.
- Nunca coloque objetos pesados sobre o cabo de alimentação.
- Não force as tomadas elétricas. Tomadas frouxas podem provocar faíscas ou incêndio. Certifique-se de que o cabo de alimentação não sofra qualquer tensão quando a tela da TV for girada.
- Para cessar totalmente o fornecimento de energia à TV, o plugue de alimentação da TV deve ser desconectado da rede elétrica. Ao desconectar o cabo de alimentação, sempre o puxe pelo plugue, nunca pelo cabo. Mantenha sempre acesso livre ao

plugue de alimentação, ao cabo de alimentação e à tomada elétrica.

Risco de ferimentos ou danos à TV

- Duas pessoas são necessárias para levantar e transportar a TV, que pesa mais de 25 kg ou 55 lb.
- Se você montar a TV em um suporte, use somente o suporte fornecido. Fixe bem firme o suporte na TV. Coloque a TV em uma superfície plana e nivelada que suporte o peso da TV.
- Ao montar a TV na parede, certifique-se de que a instalação na parede possa suportar o peso da TV. A Envision não se responsabiliza por uma instalação inadequada na parede que provoque acidentes, ferimentos ou danos.
- É possível que partes deste produto sejam feitas de vidro. Manuseie com cuidado para evitar ferimentos e danos.

Risco de danos à TV!

Antes de conectar a TV à tomada elétrica, confirme se a tensão corresponde ao valor impresso na parte traseira da TV. Nunca conecte a TV à tomada elétrica se a tensão for diferente.

Risco de ferimentos

Obedeça a estas precauções para impedir que a TV caia e provoque ferimentos:

- Nunca coloque a TV em uma superfície coberta por tecido ou outro material que possa ser puxado.
- Nenhuma parte da TV deverá passar da borda da superfície de instalação.
- Nunca coloque a TV em um móvel alto (como uma estante) sem prender o móvel e a TV à parede ou a um suporte adequado.
- Explique às crianças os riscos de subir nos móveis para alcançar a TV.

Risco de engolir baterias!

O controle remoto pode conter baterias do tipo botão, que podem ser facilmente engolidas por crianças pequenas. Mantenha sempre baterias desse tipo fora do alcance de crianças!

Risco de superaquecimento

Nunca instale a TV em um ambiente com restrições de espaço. Sempre deixe um espaço de pelo menos 10 cm em volta da TV para ventilação. Certifique-se de que as aberturas de ventilação da TV não fiquem encobertas por cortinas ou outros objetos.

Tempestades com raios

Desconecte a TV do cabo de alimentação e a antena, quando houver tempestades com raios.

Durante tempestades com raios não toque em nenhuma parte da TV, do cabo de alimentação ou do cabo da antena.

Risco de danos auditivos

Evite usar fones de ouvido com volume alto ou durante longos períodos.

Baixas temperaturas

Se a TV for transportada em temperaturas abaixo de 5°C, desembale-a e aguarde até que atinja a temperatura ambiente antes de ligá-la na tomada elétrica.

Umidade

Em raras ocasiões, dependendo da temperatura e umidade, um pouco de condensação pode se formar no interior da parte frontal da tela da TV (em alguns modelos). Para evitar que isso aconteça, não exponha a TV à luz solar direta, calor ou a níveis extremos de umidade. Caso ocorra condensação, ela desaparecerá naturalmente durante o funcionamento da TV por algumas horas.

A condensação por umidade não irá afetar ou causar o mau funcionamento da TV.

19.2

Manutenção da tela

- Nunca toque, empurre, esfregue ou bata na tela com nenhum objeto.
- Desligue a tomada da TV antes de limpar.
- Limpe a TV e a envolva com um pano macio e esfregue gentilmente. Evite tocar nos LEDs Ambilight na parte traseira da TV. Nunca use substâncias como álcool, produtos químicos ou produtos de limpeza domésticos na TV.
- Para evitar deformações ou desbotamento das cores, seque as gotas de água assim que possível.
- Evite imagens estáticas, sempre que possível. Imagens estáticas são as que permanecem paradas por muito tempo na tela. Alguns exemplos são: menus na tela, barras pretas, relógios, etc. Se for necessário usar imagens estáticas, reduza o contraste e o brilho para evitar danos à tela.

Termos de uso

2015 © TP Vision Europe B.V. Todos os direitos reservados.

Esse produto é comercializado pela TP Vision Europe B.V. ou uma de suas empresas afiliadas, referida neste documento como Envision, que é fabricante do produto. A Envision oferece garantia em relação à TV com a qual esse folheto foi embalado. Philips e o emblema com o escudo da Philips são marcas comerciais registradas da Koninklijke Philips N.V.

As especificações estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. As marcas comerciais são propriedade da Koninklijke Philips N.V ou de seus respectivos proprietários. A Envision se reserva o direito de alterar produtos a qualquer momento sem a obrigação de ajustar estoques anteriores.

O material escrito embalado com a TV e o manual armazenado na memória da TV ou baixado pelo site da Philips são considerados adequados ao uso pretendido do sistema.

O material contido neste manual é considerado adequado para o fim a que se destina o sistema. Se o produto, os seus módulos ou procedimentos individuais forem utilizados para outros fins além dos aqui especificados, deve ser obtida confirmação da sua validade e conformidade. A TP Vision Europe B.V. garante que o material não infringe patentes dos Estados Unidos da América. Não está expressa ou implícita qualquer outra garantia. A TP Vision Europe B.V. não será responsável por erros no conteúdo deste documento nem por quaisquer problemas resultantes do conteúdo deste documento. Erros relatados à Philips serão adaptados e publicados no site de suporte da Philips o mais cedo possível.

Termos da garantia - Risco de ferimentos, danos no televisor ou anulação da garantia!

Jamais tente reparar a TV por conta própria. Utilize o televisor e os acessórios de acordo com as instruções do fabricante. O sinal de aviso existente na parte posterior do televisor indica risco de choque elétrico. Nunca remova a tampa da TV. Sempre entre em contato com a Atendimento ao Cliente da Philips TV para obter assistência ou efetuar reparos. Qualquer operação expressamente proibida neste manual ou ajustes e procedimentos de montagem não recomendados ou não autorizados neste manual também anulam a garantia.

Características de pixels

Este LCD/LED possui um elevado número de pixels de cor. Embora possua um nível de pixels efetivos de 99,999% ou mais, podem aparecer pontos pretos ou pontos brilhantes de luz constantes (de cor vermelha, verde ou azul) na tela. Trata-se de uma característica estrutural do visor (em conformidade com as normas

comuns da indústria) e não de uma avaria.

Conformidade com CE

Este produto está em conformidade com os requisitos essenciais e outras disposições relevantes das Diretivas 2006/95/EC (baixa tensão), 2004/108/EC (EMC) e 2011/65/UE (ROHS).

Conformidade com as normas EMF

A TP Vision Europe B.V. fabrica e vende muitos produtos destinados a consumidores que, como qualquer aparelho eletrônico, em geral têm a capacidade de emitir e receber sinais eletromagnéticos. Um dos mais importantes princípios empresariais da Philips é a implementação de todas as medidas de saúde e segurança necessárias para os nossos produtos, de forma a cumprir todos os requisitos legais aplicáveis e a permanecer dentro das normas de campo eletromagnético (EMF) aplicáveis no momento à fabricação dos produtos.

A Philips está empenhada em desenvolver, produzir e comercializar produtos que não causem efeitos adversos à saúde. A TP Vision confirma que, desde que seus produtos forem manipulados corretamente para o uso a que foram planejados, os aparelhos podem ser usados seguramente de acordo com evidências científicas atualmente disponíveis. A Philips tem um papel ativo no desenvolvimento de padrões internacionais de segurança e de EMF, possibilitando a antecipação de desenvolvimentos adicionais em termos de padronização para integração precoce em seus produtos.

Direitos autorais

MHL

MHL, Mobile High-Definition Link e o logotipo MHL são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da MHL, LLC.



Ultra HD

O logotipo de exibição DIGITALEUROPE UHD é uma marca comercial da DIGITALEUROPE.



HDMI



HDMI®

Os termos HDMI e Interface Multimídia HDMI de Alta definição, e a Logomarca HDMI são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da HDMI Licensing LLC nos Estados Unidos e em outros países.

Dolby Digital Plus



Dolby®

Fabricada sob licença da Dolby Laboratories. Dolby e o símbolo "D Duplo" são marcas comerciais da Dolby Laboratories.

DTS Premium Sound™



DTS Premium Sound™

Para patentes DTS, consulte <http://patents.dts.com>. Fabricado sob licença da DTS Licensing Limited. DTS, o símbolo, e DTS e o símbolo são marcas comerciais registradas, e DTS 2.0 Channel é uma marca comercial da DTS, Inc. © DTS, Inc. Todos os direitos reservados.

Certificado para DLNA®

(Se aplicável)



DLNA®, o logotipo DLNA e DLNA CERTIFIED® são marcas comerciais, marcas de serviço ou marcas de certificação da Digital Living Network Alliance.

ANATEL



Este produto está homologado pela ANATEL de acordo com os procedimentos regulamentados pela Resolução 242/2000, e atende aos requisitos técnicos aplicados.

Este equipamento opera em caráter secundário, isto é, não tem direito à proteção contra interferência prejudicial, mesmo de estações do mesmo tipo, e não pode causar interferência a sistemas operando em caráter primário.

Wi-Fi



21.8

Microsoft



Windows Media

Windows Media é uma marca comercial registrada ou marca comercial da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.

Microsoft PlayReady

Proprietários de conteúdo usam a tecnologia de acesso a conteúdo da Microsoft, PlayReady™, para proteger sua propriedade intelectual, incluindo conteúdo com copyright.

Este dispositivo usa a tecnologia PlayReady para acessar conteúdo protegido pelo PlayReady e/ou WMDR. Se o dispositivo não for capaz de aplicar apropriadamente as restrições sobre o uso de conteúdo, os proprietários do conteúdo pode exigir que a Microsoft revogue a capacidade do dispositivo de consumir conteúdo protegido pelo PlayReady. A revogação não deve afetar conteúdo não protegido ou conteúdo protegido por outras tecnologias de acesso ao conteúdo. Os proprietários de conteúdo podem exigir que você atualize o PlayReady para acessar seu conteúdo. Se você recusar uma atualização, não será possível acessar o conteúdo que requer a atualização.

21.9

Wi-Fi Alliance



Wi-Fi®, o logotipo Wi-Fi CERTIFIED, o logotipo Wi-Fi são marcas comerciais registradas da Wi-Fi Alliance.

21.10

Kensington

(Se aplicável)



Kensington e Micro Saver são marcas registradas norte-americanas da ACCO World Corporation com registros publicados e requerimentos pendentes em outros países do mundo.

21.11

Outras marcas comerciais

Todas as outras marcas comerciais registradas e não registradas são de propriedade dos respectivos proprietários.

Índice

A

Agora na TV 34
Agudos 46
Aparelho de DVD 17
Aparelho de DVD, conectar 17
Arquivos de mídia, de uma unidade USB 39
Arquivos de mídia, em um computador ou NAS 39
Arquivos de mídia, em um smartphone ou tablet 39
Assistir TV 27
Ativ. e Desat. 22
Atraso da saída de áudio 16

B

Blu-ray Disc player, conectar 17
Botão vermelho 32
Brilho, logotipo da Philips 22

C

Canal 27
Canal, classificação etária 28
Canal, guia de programação 30
Canal, mudar para um canal 27
Canal, opções 28
Câmera fotográfica, conectar 20
Celulares e tablets, conectar 17
Classificação de faixa etária 28
Clear Sound 46
Como ligar 22
Computador, conectar 20
Conexão CVBS, dicas 14
Conexão da antena, dicas 12
Conexão de antena 7
Conexão de energia 6
Conexão HDMI, DVI 14
Console de jogos, conectar 18
Contraste 41
Contraste luz de fundo 41
Contraste, contraste dinâmico 43
Contraste, gama 43
Contraste, modo de contraste 43
Contraste, sensor de luz 43
Controle remoto, pilhas 25
Cor 41
Cor, matiz 42
Cor, reforço de cor 42
Cor, temperatura personalizada da cor 42
Cor, tom de cor 42

D

Decodificador, conectar 14
Desligamento automático 23
Desligar temporizador 23
Deslocamento sem áudio 16
Digital Natural Motion 44
Disco rígido USB, conectar 18
Disco rígido USB, espaço em disco 18
Disco rígido USB, instalação 19
Distância para visualização 6
DMR, Digital Media Renderer 10

E

Em espera 22

Estilo de imagem 41

Estilo de som 45

F

Filmadora, conectar 20
Fones de ouvido, conectar 17
Formato da imagem 44
Formato de imagem, avançado 44
Formato de imagem, básico 44
Formato de saída de áudio 16

G

Gama 43
Gamepad, conectar 18
Gravação, dados do guia de programação 30
Graves 45
Guia de conectividade 12
Guia de programação 30
Guia de programação, dados e informações 30

H

HDMI, ARC 12
HDMI, EasyLink 13
HDMI, MHL 12
HDMI, Ultra HD 13

I

Imagem, configurações rápidas 45
Imagem, contraste luz de fundo 41
Imagem, cor 41
Imagem, formato da imagem 44
Imagem, nitidez 41
Incredible Surround 46
Instalação da rede 8

I

iTV 32

J

Jogo ou computador, configuração 41

L

legendas 32

L

Limpar conexão Miracast 10
Limpar memória da Internet 11
Lista de canais, abrir 27
Lista de canais, sobre 27
Logotipo da Philips, brilho 22

M

Memória da Internet, limpar 9
Menu Inicial 26
Miracast™ 39
Miracast™, ligar 39
Modo surround 46
Movimento, Digital Natural Motion 44

N

Nitidez 41
Nitidez, redução de artefato MPEG 44
Nitidez, redução de ruído 44
Nitidez, ultrarresolução 43

Nivelador automático de volume 46
Nivelamento de saída de áudio 16
Nome da rede de TV 9

Wi-Fi Certified Miracast™ 39
WoWLAN 10

O

Opções em um canal 28

P

Pilhas, controle remoto 25
Posicionamento da TV 6
Programas, recomendações 34

R

Rede com fio 9
Rede sem fio 8
Rede, ajustes 9
Rede, com fio 9
Rede, conectar 8
Rede, IP estático 9
Rede, ligar Wi-Fi 10
Rede, limpar conexão Wi-Fi Miracast 10
Rede, limpar memória da Internet 11
Rede, nome da rede de TV 11
Rede, sem fio 8
Rede, tela inteligente Wi-Fi 10
Rede, visualizar configurações 9
Rede, WoWLAN 10
Rede, WPS 8
Redução de artefato MPEG 44
Redução de ruído 44

S

Saída de áudio - óptica, dicas 14
Sensor de infravermelho 25
Sensor de luz 43
SimplyShare (computador ou NAS) 39
Sincronização de áudio para vídeo 16
Sincronizar áudio e vídeo 16
Sistema de Home Theater, conectar 15
Sistema de Home Theater, multicanal 16
Sistema de Home Theater, problemas 17
Sistema de Home Theatre, nivelamento de volume 16
Som, agudos 46
Som, Clear Sound 46
Som, graves 45
Som, modo surround 46
Som, nivelador automático de volume 46
Som, volume do fone de ouvido 47

T

Teclado USB 19
Teclado USB, conectar 19
Teclas da TV 22
Tela inteligente Wi-Fi 10
Timer de desligamento automático 22
TV interativa, o que você precisa 33
TV interativa, sobre 32
TV sob demanda 34

U

Ultra HD, Conexão 13
Unidade flash USB, conectar 20

V

Video on Demand 35
Volume dos fones de ouvido 47

W

Wi-Fi 8



User Manual



FAQ



Chat



Forum



Call



Email



Warranty

www.philips.com/support

България

Грижа за клиента
02 4916 273
(Национален номер)

België/Belgique

Klantenservice/
Service Consommateurs
02 700 72 62
(0.15€/min.)

Bosna i Hercegovina

Potpora potrošačima
033 941 251
(Lokalni poziv)

Republika Srbija

Potpora potrošačima
011 321 6840
(Lokalni poziv)

Česká republika

Zákaznická podpora
228 880 895
(Místní tarif)

Danmark

Kundeservice
3525 8314

Deutschland

Kundendienst
069 66 80 10 10
(Zum Festnetztarif ihres
Anbieters)

Ελλάδα

Τμήμα καταναλωτών
2111983028
(Διεθνής κλήση)

Eesti

Klienditugi
668 30 61
(Kohalikud kõned)

España

Atención al consumidor
913 496 582
(0,10€ + 0,08€/min.)

France

Service Consommateurs
01 57 32 40 50
(coût d'un appel local sauf
surcoût éventuel selon
opérateur réseau)

Hrvatska

Potpora potrošačima
01 777 66 01
(Lokalni poziv)

Indonesia

Consumer Care
0800 133 3000

Ireland

Consumer Care
015 24 54 45
(National Call)

Italia

Servizio Consumatori
0245 28 70 14
(Chiamata nazionale)

Қазақстан Республикасы

байланыс орталығы
810 800 2000 00 04
(стационарлық нөмірлерден
Қазақстан Республикасы
бойынша қоңырау шалу тегін)

Latvija

Klientu atbalsts
6616 32 63
(Vietēlais tarifs)

Lietuva

Klientų palaikymo tarnyba
8 521 402 93
(Vietiniais tarifais)

Luxembourg

Service Consommateurs
2487 11 00
(Appel nat./Nationale Ruf)

Magyarország

Ügyfélszolgálat
(061) 700 81 51
(Belföldi hívás)

Malaysia

Consumer Care
1800 220 180

Nederland

Klantenservice
0900 202 08 71
(1€/gesprek)

Norge

Forbrukerstøtte
22 97 19 14

Österreich

Kundendienst
0150 284 21 40
(0,05€/Min.)

Республика Беларусь

Контакт Центр
8 10 (800) 2000 00 04
(бесплатный звонок по
Республике Беларусь со
стационарных номеров)

Российская Федерация

Контакт Центр
8 (800) 220 00 04
(бесплатный звонок по
России)

Polska

Wsparcie Klienta
22 397 15 04
(Połączenie lokalne)

Portugal

Assistência a clientes
800 780 068
(0,03€/min. – Móvel
0,28€/min.)

România

Serviciul Clienți
031 630 00 42
(Tarif local)

Schweiz/Suisse/Svizzera

Kundendienst/ Service
Consommateurs/Servizio
Consumatori
0848 000 291
(0,04 CHF/Min)

Slovenija

Skrb za potrošnike
01 88 88 312
(Lokalni klic)

Slovensko

Zákaznická podpora
02 332 154 93
(vnútroštátny hovor)

Suomi

Finland Kuluttajapalvelu
09 88 62 50 40

Sverige

Kundtjänst
08 57 92 90 96

Türkiye

Tüketici Hizmetleri
0 850 222 44 66

Україна

Служба підтримки
споживачів
0-800-500-480
(дзвінки зі стаціонарних
телефонів безкоштовні)

United Kingdom

Consumer Care
020 79 49 03 19
(5p/min BT landline)

Argentina

Consumer Care
0800 444 77 49
- Buenos Aires
0810 444 7782

Brasil

Suporte ao Consumidor
0800 701 02 45
- São Paulo
29 38 02 45



All registered and unregistered trademarks are property of their respective owners. Specifications are subject to change without notice. Philips and the Philips' shield emblem are trademarks of Koninklijke Philips N.V. and are used under license from Koninklijke Philips N.V. 2015 © TP Vision Europe B.V. All rights reserved.
philips.com

