

BeoVision Avant

BeoVision Avant-55

BeoVision Avant-75

BeoVision Avant-85

Cher client, 4

Télécommande 5

- Comment utiliser votre télécommande 5
- Application BeoRemote 6

Fonctionnement de base 7

- Manuels 7
- Fonctionnement du menu 7
- Utilisation de la télécommande 7
- Navigation dans les menus 8
- Personnalisation de l'expérience télévisuelle 8
- Menu Accueil 9
- Témoin lumineux 10

Installation de votre téléviseur 11

- Installation de votre téléviseur : introduction 11
- Placement 11
- Maniement 11
- Pieds et support muraux 11
- Présentation 12
- Tirage des câbles 12

Maintenance 13

Connectique 14

- Connexion des produits 14
- Panneaux de connexion 14
- Connecter des sources numériques 16
- Connecter un ordinateur 17
- Connecter une source audio analogique 17
- Émetteurs IR 17
- Connecter des enceintes au téléviseur 18

Configurer des appareils connectés 19

- Configurer une source 19
- Appareils connectés à l'entrée HDMI IN 19
- Mode sonore 20
- Groupe d'enceintes 21
- Image Off 21
- Mode d'image 21
- Format d'image 21
- Corrections d'image 22
- Sélection automatique 22
- Niveau sonore 22
- Extinction 22
- Listes BeoRemote 22
- Réinitialiser tous les paramètres d'une source 22

Réglages du pied 23

- Configurer le pied 23
- Définir la position du pied 23

- Régler le pied 24
- Transport du pied 24

Utilisation quotidienne 26

- Regarder la télévision 26
- Pivoter ou incliner le téléviseur 26
- Utilisation quotidienne des modes sonores et des groupes d'enceintes 27
- Regarder la télévision 3D 28
- Faire fonctionner des appareils connectés 29
- Applications 29
- Services de musique et de vidéo 31
- Jeux 32
- Internet 32
- Recherche vocale 32
- Casque Bluetooth 33
- HomeMedia 33
- Smartphones et tablettes 37

Menu Paramètres 38

Paramètres d'image 39

- Régler les paramètres d'image 39
- Modes d'image 39
- Activation 3D 40
- Annulation des saccades 41
- Adaptation à la pièce 41
- Distance de visionnage 41
- Informations sur le signal vidéo 41
- Rétablir les paramètres d'image 41

Paramètres sonores 42

- Configuration des enceintes : son surround 42
- Modes sonores 42
- Groupes d'enceintes 45
- Volume 48
- Basses et aigus 48
- Activer l'intensité 48
- Informations sur le son 48
- Mode éco 48
- Connexion des enceintes 49

Paramètres généraux 50

- Définir des paramètres généraux 50
- Disque dur USB 50
- Configurer un clavier USB 50
- Système de code PIN 50
- Temporisateur d'arrêt 52
- Réglages d'usine 52
- Réinstaller votre téléviseur 52

Région et langues 53

- Paramétrer la région et les langues 53

Langues 53
Heure et date 54

Accès universel 55

Accès universel : introduction 55
Accès universel 55
Malentendants 55
Description audio 55

Paramètres réseau et Bluetooth 57

Définir les paramètres réseau et Bluetooth 57
Avec ou sans fil 57
Configurer votre réseau 60
Configurer l'adresse IP statique 60
Allumer avec votre réseau 60
Digital Media Renderer 60
Marche/Arrêt Wi-Fi 61
Nom du réseau TV 61
Effacer mémoire Internet 61
Bluetooth 61

Paramètres Android 63

Intégrer votre appareil dans un système 64

Intégrer votre appareil : introduction 64
Lien vers d'autres appareils 65
Distribuer le son des sources vidéo 66
Matrice HDMI Matrix 66

Service et mise à jour du logiciel 67

Service et mise à jour du logiciel : introduction 67
Afficher les informations sur le logiciel 67
Mettre à jour le logiciel 67
Tables PUC 68
Retour d'expérience 70

Open Source License 71

Index 99

Cher client,

Ce manuel contient des informations complémentaires concernant l'utilisation quotidienne de votre produit Bang & Olufsen et des appareils connectés à celui-ci, ainsi qu'une description détaillée des fonctions et caractéristiques de votre produit. Vous y trouverez notamment des informations sur les paramètres, vous y apprendrez à utiliser une télécommande Bang & Olufsen pour contrôler votre produit ou encore à configurer une connexion réseau câblée ou sans fil. Nous attendons de votre revendeur qu'il livre, installe et configure votre produit.

Ce manuel fera l'objet de mises à jour régulières, en particulier pour que les nouvelles fonctions apportées par les mises à jour logicielles y figurent.

Vous trouverez de plus amples informations en cherchant votre produit dans la rubrique FAQ (Foire Aux Questions) de la page www.bang-olufsen.com/faq.

Votre magasin Bang & Olufsen est l'endroit idéal pour toutes vos demandes de service. Pour trouver le revendeur le plus proche de chez vous, consultez notre site web ... www.bang-olufsen.com

Télécommande

Comment utiliser votre télécommande

Ce manuel décrit l'utilisation à l'aide de la BeoRemote One. Pour commander votre téléviseur, celui-ci doit préalablement être associé à la BeoRemote One. Votre téléviseur passe en mode d'association dès que vous le branchez sur le secteur. Pour en savoir plus sur la façon d'associer la BeoRemote One, reportez-vous au manuel de votre télécommande à l'adresse www.bang-olufsen.com/guides/beoremotonebt. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et chercher l'option [Bluetooth](#) pour en savoir plus sur l'association.

Écran

L'écran affiche une liste des sources ou fonctions lorsqu'il est allumé.

TV

Permet d'afficher les sources télévisées disponibles à l'écran pour pouvoir les activer. Appuyez sur **▲** ou **▼** pour parcourir la liste*.

MUSIC

Permet d'afficher les sources musicales disponibles à l'écran pour pouvoir les activer. Appuyez sur **▲** ou **▼** pour parcourir la liste*.

⦿, ⦿, ⦿, ⦿ (MyButtons)

Une pression prolongée permet d'enregistrer la configuration actuelle, comme les paramètres sonores et les positions du pied, une pression brève de l'activer.



0-9

Permet de sélectionner des chaînes et d'entrer des informations dans les menus à l'écran.

LIST

Permet d'afficher des fonctions supplémentaires à l'écran. Appuyez sur **▲** ou **▼** pour parcourir la liste.

GUIDE

Permet d'afficher le programme TV.

← (bouton Retour)

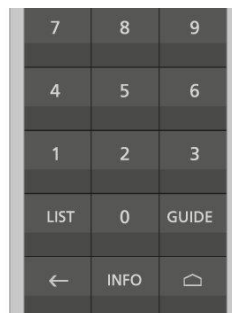
Permet de quitter ou de revenir en arrière dans les menus du téléviseur et les listes de la BeoRemote One.

INFO

Permet d'afficher les informations sur un menu ou une fonction.

⏠ (bouton Accueil)

Permet d'afficher le menu Accueil, depuis lequel vous pouvez accéder aux différentes applications, dont une application de configuration, une application TV et une application musicale.



^, v, < et >

Boutons fléchés vers la gauche, la droite, le haut et le bas. Permet de parcourir les menus et l'écran de la BeoRemote One.

● (bouton central)

Permet de sélectionner et d'activer, par exemple, des paramètres.

●, ●, ● et ● (boutons de couleur)

Permet de sélectionner des fonctions spécifiques à une couleur.

▶

Permet de lancer la lecture d'une piste, d'un fichier ou d'un enregistrement ou de reprendre la lecture.

⏮ et ⏭

Permet de rechercher en arrière ou en avant, étape par étape.

P+ et P-

Permet de parcourir les chaînes et stations.

⏸

Permet de mettre la lecture d'un programme ou d'un enregistrement sur pause.

🔊+ et 🔊-

Permet de régler le volume. Pour couper le son, appuyez au milieu de la touche.

⦿ (bouton de veille)

Permet de passer en veille.



*Certaines sources affichées à l'écran peuvent être reconfigurées lors de la procédure d'installation. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Configurer les appareils connectés](#) ».

Pour des informations générales sur le fonctionnement de la télécommande, reportez-vous au manuel correspondant à l'adresse www.bang-olufsen.com/guides/beoremoveonebt.

Application BeoRemote

Il se peut qu'il ne soit pas possible de faire fonctionner votre téléviseur avec l'application BeoRemote dans la version logicielle actuelle.

Vous pouvez télécharger l'application BeoRemote App au moyen du code QR illustré.*

Pour pouvoir utiliser l'application BeoRemote, votre smartphone ou tablette doit être sur le même réseau que votre téléviseur.

L'application BeoRemote vous permet de télécommander votre téléviseur à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette iOS et se montre particulièrement utile pour parcourir les pages web et les applications.* Votre téléviseur et votre smartphone ou tablette doivent se trouver sur le même réseau, et la fonction **Allumer avec Wi-Fi (WoWLAN)** doit être **activée** (voir menu **Sans fil et réseaux** du téléviseur). Cette fonction vous permet d'allumer votre téléviseur lorsqu'il est en veille. Notez que sa consommation électrique en veille va légèrement augmenter.

*L'application BeoRemote est compatible avec les smartphones équipés de la dernière version d'iOS ou d'Android (version 4.0 ou ultérieure) ainsi qu'avec les tablettes iOS (équipées de la version la plus récente d'iOS).

L'application BeoRemote s'intègre à votre téléviseur. Elle ne prend cependant pas en charge toutes les fonctions de la BeoRemote One.

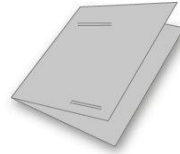
Notez que la configuration initiale doit être effectuée à l'aide d'une BeoRemote One. Pour utiliser l'application BeoRemote, le téléviseur doit être connecté à un réseau.



Fonctionnement de base

Manuels

Votre téléviseur est accompagné d'un guide rapide imprimé qui vous présente le téléviseur.






Le présent manuel disponible à l'écran et en ligne vous fournit des connaissances approfondies concernant le téléviseur et ses nombreuses particularités et fonctions. L'expression « Aide à l'écran » est aussi utilisée.



Fonctionnement du menu

Un exemple de fonctionnement du menu est illustré ci-dessous.








Le diagramme ci-contre illustre votre cheminement dans une série de menus au sein desquels vous pouvez régler différents paramètres. Appuyez sur la touche  de votre télécommande et utilisez les touches fléchées, puis le bouton **central** pour sélectionner et ouvrir, par exemple, l'application **Paramètres**. Utilisez les touches fléchées  et  pour sélectionner et ouvrir le menu de votre choix. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **bleu** pour afficher ce manuel lorsque celui-ci est disponible.

Utilisation de la télécommande

Un exemple de fonctionnement de la télécommande est illustré ci-dessous.

Pour activer directement un mode d'image...

1. Appuyez sur LIST, puis sur  ou  pour afficher IMAGE sur la BeoRemote One, et appuyez sur le bouton **central**.
2. Utilisez les touches  et  pour parcourir les modes, et appuyez sur le bouton **central** pour sélectionner un mode.
3. Appuyez sur la touche  pour faire disparaître IMAGE de l'écran.

Les manipulations à effectuer à l'aide de la télécommande sont indiquées lorsqu'elles sont applicables. Les boutons de la télécommande sont marqués et indiquent soit une touche physique sur laquelle vous devez appuyer, soit du texte affiché sur la BeoRemote One. Appuyez sur la touche LIST, TV ou MUSIC de la BeoRemote One pour afficher du texte sur la BeoRemote One. Le texte des menus LIST, TV et MUSIC peut être renommé, et vous pouvez masquer le texte dont vous n'avez pas besoin et afficher celui

dont vous avez besoin. Pour obtenir des informations complémentaires, consultez le manuel de votre BeoRemote One à l'adresse www.bang-olufsen.com/guides/beoremoveonebt

Pour afficher une liste d'options se rapportant à la source active, appuyez sur LIST, puis sur **^** ou **v** pour afficher les Options sur la BeoRemote One, et appuyez sur le bouton central.

Navigation dans les menus

Naviguez dans les menus et sélectionnez les réglages à l'aide de la télécommande. Appuyez sur la touche **☰** pour afficher le menu Accueil, qui donne un aperçu des applications et des différentes fonctionnalités disponibles.

Naviguer dans les menus

Lorsqu'un menu est affiché à l'écran, vous pouvez passer d'une option à l'autre, afficher des réglages ou entrer des données.

1. Utilisez les touches fléchées pour mettre un menu en surbrillance, afficher un sous-menu, revenir au niveau de menu précédent ou modifier un paramètre.
2. Utilisez les touches numériques pour saisir des données.
3. Appuyez sur le bouton **central** pour enregistrer un réglage.
4. Utilisez les touches de couleur pour sélectionner une option.
5. Appuyez sur **←** pour quitter le menu.

Parcourir les pages du menu

Certains menus ne passent pas dans l'espace disponible à l'écran du téléviseur. Vous pouvez les faire défiler.

1. Appuyez sur **<** ou **>** pour parcourir les pages.
2. Appuyez sur **^** ou sur **v** pour faire défiler les éléments de menu.

Sélectionner la source

Vous pouvez afficher une source en appuyant sur la touche **TV** ou **MUSIC** et sélectionner une source sur l'écran de la télécommande ou vous pouvez sélectionner une source via le menu du téléviseur.

1. Appuyez sur **☰** pour afficher le menu Accueil.
2. Utilisez les touches fléchées pour mettre en surbrillance **TV** ou **MUSIC** et appuyez sur le bouton **central**.
3. Appuyez sur **^** ou **v**, puis sur le bouton **central** pour sélectionner une source.

Afficher l'aide à l'écran

Dans certains menus et sous-menus, vous pouvez afficher l'aide à l'écran contenant des explications sur les fonctionnalités disponibles en appuyant sur le bouton **bleu**.



Personnalisation de l'expérience télévisuelle

Vous pouvez personnaliser votre BeoRemote One à l'aide des touches MyButtons et des boutons **TV** et **MUSIC**.* Vous pouvez enregistrer un "instantané" d'une expérience de visionnage et de lecture en cours et ainsi personnaliser cette expérience pour la restaurer rapidement sur simple pression d'un bouton. L'instantané peut contenir les paramètres

de la source sélectionnée, par exemple les positions du support, le mode sonore et les groupes d'enceintes. Vous pouvez aussi l'utiliser pour activer une source spécifique à l'aide d'une touche MyButton.

*Les touches **TV** et **MUSIC** peuvent être personnalisées de la même façon que les touches MyButtons. Vous pourrez toujours sélectionner des sources parmi les listes qui s'affichent sur la télécommande.

Pour en savoir plus sur la façon d'activer une source directement à l'aide de la touche **TV** ou **MUSIC**, reportez-vous au manuel de la BeoRemote One.

Sauvegarder un instantané

Vous pouvez sauvegarder des instantanés qui peuvent être activés à l'aide des touches MyButtons, de la touche **TV** et de la touche **MUSIC**. Votre téléviseur doit être sous tension, et une source doit être sélectionnée.

1. Maintenez enfoncée l'une des touches MyButtons, la touche **TV** ou la touche **MUSIC** pour afficher une liste d'éléments que vous pouvez inclure dans l'instantané.
2. Mettez les différents éléments en surbrillance et appuyez sur le bouton **central** pour les activer ou les désactiver.
3. Mettez l'option **Enregistrer** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central** pour enregistrer les paramètres.

Si tous les éléments sont décochés, vous pouvez sélectionner **Effacer** pour retirer l'instantané du bouton.

Si vous sauvegardez un instantané à l'aide d'une touche à laquelle était déjà affecté un instantané, l'instantané existant sera remplacé par le nouvel instantané.

Utiliser un instantané

Utilisez un instantané spécifique pour regarder la télévision.

1. Appuyez sur le bouton correspondant à l'instantané souhaité.

Lorsque vous activez un instantané sauvegardé, les réglages sont temporaires et se maintiennent jusqu'à ce que vous les modifiez, sélectionnez une autre source ou mettiez le téléviseur en veille.

Si un élément sauvegardé dans l'instantané n'est plus disponible, l'instantané sera tout de même activé, mais l'élément lu correspondra au comportement normal pour la source sélectionnée.

Menu Accueil

Exemple de menu d'accueil.

Le menu Accueil contient plusieurs rubans et diverses applications différentes qui vous permettent, par exemple, de lancer une application ou de basculer soit vers une chaîne de télévision soit vers un périphérique connecté. Vous y trouverez aussi les **Paramètres**.


Présentation des rubans

- Les **Recommandations** montrent les applications recommandées d'après l'utilisation récente et fréquente et les contenus préférés.
- Les **Applications** montrent les applications par défaut et toutes les applications que vous avez choisi d'installer.
- Les **Jeux** montrent les jeux que vous avez choisi d'installer.
- Les **Paramètres** montrent les différentes options utilisées pour paramétrer







l'appareil telles que Paramètres, Recherche des enceintes sans fil, Configuration du groupe d'enceintes, Sans fil et réseaux, Accès universel et Aide.

Navigation de base

1. Appuyez sur  pour afficher le menu Accueil.
2. Utilisez les touches fléchées pour parcourir le menu Accueil.
3. Appuyez sur le bouton **central** pour sélectionner une application ou une fonction spécifique.



Recherche

Si le téléviseur est connecté à Internet, vous pouvez utiliser le champ de recherche dans le menu Accueil. Vous pouvez saisir du texte pour effectuer une recherche précise pour une chanson, une émission de télévision, une vidéo sur YouTube ou tout ce que vous voulez sur Internet. Utilisez la touche  pour accéder à l'icône du microphone et appuyez sur  pour accéder au champ de recherche. Utilisez le clavier à l'écran pour saisir du texte et sélectionnez le bouton **central**. Après quelques secondes, les résultats de votre recherche s'affichent. Appuyez sur la touche  ou  pour consulter les différents types de contenu trouvés.

La recherche vocale et les recommandations personnalisées vous permettent de passer plus de temps à vous divertir et moins à chercher du contenu intéressant. Pour utiliser la recherche vocale, vous devez télécharger l'application **Android TV Remote Control** de la boutique Google Play et l'associer à votre téléviseur.

Pour en savoir plus sur la recherche et la recherche vocale, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [Recherche vocale](#) ».

Options

Vous pouvez afficher une liste d'options correspondant à une fonction spécifique en appuyant sur **LIST**, puis sur  ou  pour afficher les **Options** et en sélectionnant le bouton **central**.

Témoin lumineux

Le témoin de veille placé dans le coin supérieur droit du téléviseur vous renseigne sur l'état du téléviseur.

 (Vert non clignotant)

Le téléviseur est sous tension, mais aucune image ne s'affiche à l'écran.

 (Rouge clignotant lentement)

Le téléviseur a été débranché du secteur. Il a ensuite été rebranché, et vous devez saisir le code PIN. Pour obtenir des informations sur le code PIN, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [Système de code PIN](#) ».

 (Rouge clignotant rapidement)

Ne débranchez pas le téléviseur du secteur. Peut être dû à l'activation d'un nouveau logiciel ou à un nombre trop élevé de tentatives infructueuses de saisie du code PIN.

Installation de votre téléviseur

Installation de votre téléviseur : introduction

Le téléviseur doit être installé par un technicien qualifié conformément au manuel du pied ou du support. Le téléviseur peut être placé à différents endroits. Les instructions relatives au positionnement et aux branchements doivent être respectées.

Pour garantir une ventilation adéquate, laissez suffisamment d'espace autour de l'écran. En cas de surchauffe (voyant de veille qui clignote ou avertissement à l'écran), mettez le téléviseur en veille, sans le débrancher du secteur, pour lui permettre de refroidir. Vous ne pouvez pas utiliser le téléviseur pendant cette période.

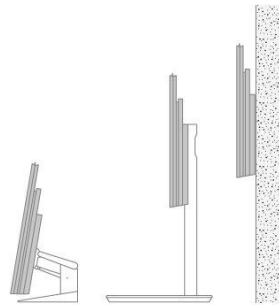
AVERTISSEMENT ! Ne levez et ne déplacez pas le téléviseur lorsqu'il est monté sur le support sur pied. vous risqueriez d'endommager l'écran du téléviseur. Contactez votre revendeur.

Si votre téléviseur est monté sur un support de table, veillez à ce qu'il soit placé sur une table capable de supporter le poids important du téléviseur et du support de table.

Placement

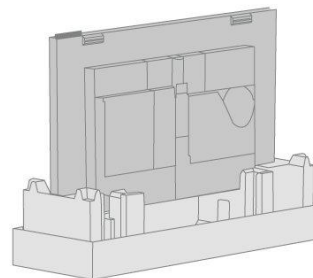
Le téléviseur peut être placé à différents endroits.

Pour plus d'informations sur les pieds et supports muraux disponibles, consultez le site www.bang-olufsen.com ou contactez votre revendeur Bang & Olufsen. Différents pieds sont disponibles en fonction de la taille de votre téléviseur. En raison du poids du téléviseur, l'appareil ne doit être déplacé ou soulevé que par du personnel qualifié – doté d'un équipement approprié.



Maniement

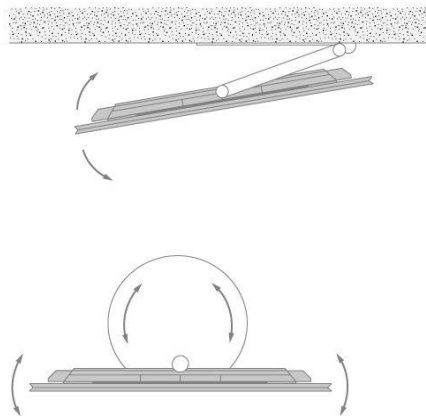
Le téléviseur n'est pas conçu pour être installé de façon autonome. Jusqu'à son montage, il doit être soutenu soit par l'emballage, soit par le pied de transport. Pour éviter toute blessure, utilisez uniquement les supports ou pieds agréés Bang & Olufsen !



Pieds et support muraux

Définissez l'angle de rotation maximal du téléviseur sur le support mural ou pied motorisé. Laissez suffisamment d'espace autour du téléviseur pour lui permettre de tourner librement. Si votre téléviseur est monté sur le support de table motorisé, il peut être légèrement incliné pour éviter certains reflets gênants. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Définir la position du pied](#) ».

Si le téléviseur doit être déplacé alors qu'il est monté sur le support sur pied, il doit être déplacé par du personnel qualifié. Il est également important que le pied soit réglé sur le mode transport. Il est nécessaire d'étalonner à nouveau le pied une fois le téléviseur installé à son nouvel emplacement. Ouvrez l'option **Paramètres**, puis **Pied** pour le reconfigurer.

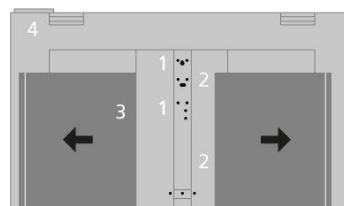


Présentation

Repérez le panneau de connexion et d'autres éléments importants :

1. Orifices pour le montage d'un support mural.
2. Orifices pour le montage d'un pied.
3. Caches du panneau de connexion. Faire glisser les caches sur le côté pour révéler le panneau de connexion.
4. Témoin de veille.

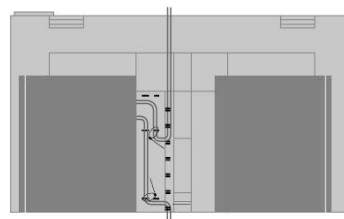
Différents caches de pied ou de support mural peuvent être utilisés selon votre installation. Voir le manuel de votre pied ou support mural pour plus d'informations sur le montage des caches.



Tirage des câbles

Rassemblez les câbles des parties supérieure et inférieure du panneau, fixez-les avec les attaches prévues à cet effet et faites-les passer vers le haut ou vers le bas derrière les supports de câbles selon l'emplacement du support mural ou du pied. Voir l'exemple illustré.

En cas d'utilisation d'un support mural ou d'un pied motorisé, assurez-vous de disposer d'une longueur de câble suffisante pour permettre au téléviseur de pivoter dans un sens comme dans l'autre ou de s'incliner avant de fixer les câbles avec les attaches prévues à cet effet pour les regrouper de manière ordonnée.



Maintenance

L'entretien normal, qui comprend le nettoyage, incombe à l'utilisateur.

N'utilisez jamais d'alcool ou d'autres solvants pour nettoyer le téléviseur.

Écran

Utilisez un détergent liquide doux et nettoyez légèrement l'écran sans laisser de rayures ou de traces. Certains chiffons en microfibre peuvent endommager le revêtement optique en raison de leur fort effet abrasif.

Coffret et commandes

Retirez la poussière à l'aide d'un chiffon doux et sec. Pour éliminer les taches, utilisez un chiffon doux et légèrement humide imbibé d'une solution d'eau et de détergent doux (par exemple du liquide vaisselle).

Connectique

Connexion des produits

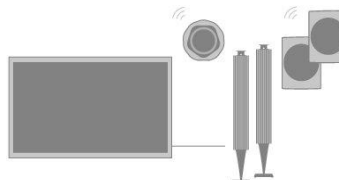
Le panneau de connexion du téléviseur vous permet de connecter divers appareils supplémentaires, tels qu'un lecteur Blu-ray ou un système audio.

Les appareils connectés à ces prises peuvent être enregistrés dans le menu Liste des sources. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Configurer les appareils connectés](#) ».

Un exemple de connexions aux prises PL1-4 est illustré.

Avant de connecter un appareil à votre téléviseur, n'oubliez pas de débrancher ce dernier du secteur, à moins que vous ne branchiez une source sur la prise HDMI IN ou USB.

Suivant le type d'appareil que vous connectez au téléviseur, vous aurez besoin de différents câbles et peut-être d'adaptateurs. Ces câbles et adaptateurs sont disponibles auprès de votre revendeur Bang & Olufsen.



Enceintes

Utilisez des enceintes Bang & Olufsen. Ces câbles sont disponibles auprès de votre revendeur Bang & Olufsen.

Vous pouvez également connecter jusqu'à huit enceintes sans fil. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Paramètres sonores](#) ».

Pour bénéficier de la meilleure connexion sans fil possible, nous vous recommandons de placer toutes les enceintes sans fil à moins de 9 mètres environ du téléviseur.

Veillez à éviter tout obstacle entre le téléviseur et les enceintes, car ceux-ci peuvent interférer avec la connexion sans fil. Les enceintes sans fil doivent être installées dans une même pièce et en vue directe du téléviseur. Pour savoir si vos enceintes peuvent bénéficier de la connexion sans fil ou non, consultez le manuel correspondant.

Appareils avec sortie™ HDMI

Les appareils avec sortie HDMI, par exemple les décodeurs, peuvent être branchés sur l'une des prises HDMI IN disponibles du téléviseur. Pour en savoir plus sur la configuration des appareils connectés, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Configurer les appareils connectés](#) ».

Pour sélectionner une source configurée, appuyez sur la touche correspondante de la BeoRemote One ou choisissez-la dans le menu Accueil du **téléviseur**.

Pour contrôler les appareils connectés, vous pouvez utiliser leur télécommande ou télécharger la table PUC (Peripheral Unit Controller) correspondante, si elle est disponible, pour votre télécommande Bang & Olufsen. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Tables PUC](#) ».

Panneaux de connexion

Tout appareil connecté de manière permanente au panneau de connexion peut être enregistré dans le menu **Liste des sources** en appuyant sur la touche **>** pour chacune des sources. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Configurer une source](#) ».

Nous vous recommandons de connecter votre téléviseur à Internet afin d'utiliser les fonctions de Smart TV, de recevoir les mises à jour logicielles et de pouvoir télécharger les tables PUC. Les tables PUC vous permettent de contrôler les appareils d'une autre marque que Bang & Olufsen à l'aide de la télécommande Bang & Olufsen.

Connectez la prise secteur (⌚) du panneau de connexion de votre téléviseur à la prise

secteur.

Le câble secteur et la fiche fournis sont spécialement conçus pour cet appareil. Ne changez pas la fiche. Si le câble secteur est endommagé, achetez-en un autre auprès de votre revendeur Bang & Olufsen.

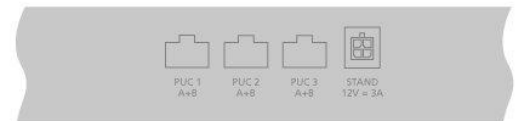
~ Alimentation secteur

Connexion à l'alimentation secteur.



PIED

Pour la connexion d'un support mural ou d'un pied motorisé. Appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Réglage du pied](#) » pour savoir comment étalonner un support sur pied ou un support mural.

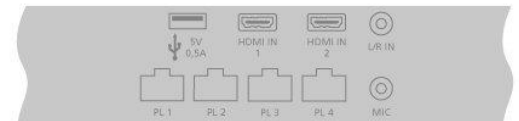


PUC 1-3 (A+B)

Pour des signaux de contrôle IR vers des appareils externes connectés à une prise HDMI IN. Vous permet de contrôler les appareils d'une autre marque que Bang & Olufsen à l'aide de la télécommande Bang & Olufsen.

MIC

Pour la connexion d'un microphone d'étalonnage uniquement, afin de pouvoir étalonner automatiquement des enceintes connectées.



PL1-4 (Power Link)

Prises pour la connexion d'enceintes externes dans une installation audio surround. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Connecter des enceintes au téléviseur](#) ».

L/R IN

Entrée de ligne gauche et droite.

HDMI IN 1-2

La prise HDMI (High Definition Multimedia Interface) permet de connecter diverses sources, du décodeur aux lecteurs multimédia en passant par les lecteurs Blu-ray ou encore un ordinateur.

USB (↔)

Pour la connexion d'un périphérique USB, afin de parcourir vos photos numériques, vos vidéos ou vos fichiers de musique.

🌐 Ethernet

Prise de raccordement à Internet. Prise pour accéder à Internet, à Smart TV, aux mises à jour du logiciel et aux téléchargements des tables PUC.

Vérifiez que la connexion câblée entre l'appareil et le routeur ne quitte pas le bâtiment afin d'éviter tout contact avec un câble haute tension.

Il est vivement recommandé que vous configurez votre téléviseur pour qu'il mette automatiquement à jour les logiciels système. Pour ce faire, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [MàJ automatiques du système](#) ».



AERIAL

Pas utilisée.

SAT 1-2 (satellite)

Pas utilisée.

HDMI IN 3-4

La prise HDMI (High Definition Multimedia Interface) permet de connecter diverses sources, du décodeur aux lecteurs multimédia en passant par les lecteurs Blu-ray ou encore un ordinateur. La prise HDMI IN 4 permet de connecter des appareils compatibles MHL.

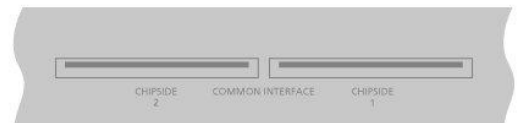


USB x 2 (↔)

Pour la connexion d'un périphérique USB, afin de parcourir vos photos numériques, vos vidéos ou vos fichiers de musique.

COMMON INTERFACE x 2

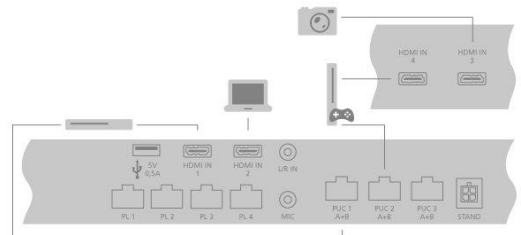
Pas utilisée.



Connecter des sources numériques

Les entrées HDMI vous permettent de connecter les sources externes (décodeur, ordinateur, console de jeu...) à votre téléviseur. Tous les appareils connectés au téléviseur peuvent être configurés. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Configurer une source](#) ».

Suivant l'appareil que vous connectez au téléviseur, vous aurez besoin de différents câbles et peut-être d'adaptateurs. Si vous avez plusieurs appareils nécessitant une prise PUC, vous devez acheter un câble PUC supplémentaire. Ces câbles et adaptateurs sont disponibles auprès de votre revendeur Bang & Olufsen.



Connecter une source numérique

1. Branchez le câble à la prise correspondante de l'appareil numérique.
2. Reliez le câble à l'une des prises HDMI IN du téléviseur.
3. Pour pouvoir contrôler l'appareil numérique à l'aide de votre télécommande Bang & Olufsen, reliez un émetteur IR à l'une des prises PUC et connectez-le au récepteur IR de l'appareil numérique. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Émetteurs IR](#) ».
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour configurer la source.*

*Lorsque vous sélectionnez la source **Console de jeu**, le mode d'image **Jeu** s'active par défaut. Pour changer temporairement de mode, passez par le menu **Image**. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Paramètres d'image](#) ».

Connecter un appareil photo

1. Branchez le câble à la prise correspondante de l'appareil photo.
2. Reliez le câble à l'une des prises HDMI IN du téléviseur.
3. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour configurer la source.

Connecter un ordinateur

Avant de connecter un ordinateur, vous devez débrancher du secteur le téléviseur, l'ordinateur et tous les appareils connectés à ceux-ci.

1. À l'aide du type de câble approprié, branchez une extrémité à la prise de sortie DVI ou HDMI de votre ordinateur et l'autre extrémité à l'une des prises HDMI IN du téléviseur.
2. Si vous passez par la sortie DVI de l'ordinateur, vous devez utiliser le câble approprié et connecter la sortie son de l'ordinateur à l'entrée L/R IN du téléviseur pour entendre le son de l'ordinateur dans les enceintes connectées au téléviseur.
3. Rebranchez sur le secteur le téléviseur, l'ordinateur et tous les appareils connectés à ceux-ci. N'oubliez pas que, conformément aux instructions d'installation, l'ordinateur doit être branché sur une prise secteur reliée à la terre.
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour configurer la source.

Connecter une source audio analogique

Vous pouvez connecter une source audio analogique à votre téléviseur, par exemple un lecteur MP3. Pour savoir comment configurer des appareils connectés au téléviseur, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Configurer les appareils connectés](#) ».

Débranchez du secteur tous les appareils avant d'en raccorder d'autres.

1. Branchez le câble à la prise correspondante de l'appareil que vous souhaitez connecter.
2. Reliez le câble à la prise L/R IN du téléviseur.
3. Rebranchez sur le secteur le téléviseur et tous les appareils connectés à celui-ci.
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour configurer la source.

Vous aurez besoin de divers adaptateurs et câbles. Ces câbles et adaptateurs sont disponibles auprès de votre revendeur Bang & Olufsen.

Émetteurs IR

Pour contrôler un appareil d'une autre marque que Bang & Olufsen à l'aide d'une BeoRemote One ou de l'application BeoRemote, branchez un émetteur IR Bang & Olufsen à l'appareil en question, puis reliez cet émetteur à l'une des prises PUC du panneau de connexion. Placez l'émetteur à proximité du récepteur IR de l'appareil connecté pour garantir le bon fonctionnement de la télécommande. Avant de procéder à la connexion permanente, vérifiez que vous êtes bien en mesure d'utiliser le menu de l'appareil via l'écran du téléviseur et à l'aide de la BeoRemote One ou de l'application BeoRemote. Il se peut qu'il ne soit pas possible de faire fonctionner votre téléviseur avec l'application BeoRemote dans la version logicielle actuelle.

Lorsque vous configurez l'émetteur à une prise PUC sélectionnée dans le menu **Liste des sources**, les réglages de l'émetteur IR s'effectuent automatiquement. Il est cependant possible de configurer manuellement la prise si d'autres réglages sont nécessaires.

Si vous avez besoin de câbles PUC supplémentaires, contactez votre revendeur Bang & Olufsen.

Pour en savoir plus sur le téléchargement des tables PUC (Peripheral Unit Controller) pour décodeurs STB, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Tables PUC](#) ».

Connecter des enceintes au téléviseur

Vous pouvez connecter jusqu'à huit enceintes et subwoofers câblés à votre téléviseur à l'aide de câbles Power Link.

Vous pouvez en outre y connecter jusqu'à huit enceintes et subwoofers sans fil. Pour en savoir plus sur la configuration d'enceintes sans fil, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Paramètres sonores](#) ».

Débranchez du secteur tous les appareils avant d'en raccorder d'autres.

Suivant le type d'enceintes que vous connectez au téléviseur, vous aurez besoin de différents câbles et peut-être d'adaptateurs. Ces câbles et adaptateurs sont disponibles auprès de votre revendeur Bang & Olufsen.

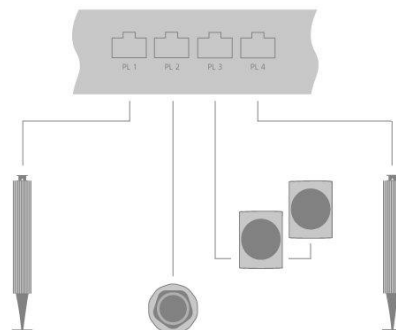
Un exemple d'installation comportant deux enceintes avant, deux enceintes arrière branchées en série et un subwoofer est illustré.

Connecter des enceintes

1. Branchez un câble Power Link à la prise correspondante des enceintes que vous souhaitez connecter au téléviseur.*
2. Reliez les câbles aux prises PL 1-4 disponibles du téléviseur.
3. Raccordez un câble Power Link aux prises correspondantes du subwoofer.
4. Reliez ce câble à l'une des prises PL 1-4 disponibles du téléviseur.
5. Rebranchez sur le secteur le téléviseur et toutes les enceintes connectées à celui-ci.

*N'oubliez pas de régler le commutateur des enceintes sur gauche ou droite en fonction de leur emplacement par rapport à votre position d'écoute.

En cas d'impossibilité de brancher le câble en boucle entre deux enceintes que vous souhaitez relier à une même prise PL du téléviseur, vous aurez besoin d'un répartiteur supplémentaire ; contactez votre revendeur Bang & Olufsen pour plus d'informations.



Configurer des appareils connectés

Configurer une source

Si vous connectez des appareils vidéo supplémentaires à votre téléviseur, vous pouvez les configurer dans le menu Liste des sources au moyen de l'option Paramètres lorsque vous trouvez la source et appuyez sur la touche >.

Si le téléviseur est allumé lorsque vous branchez un appareil supplémentaire sur une prise HDMI IN, il détecte une source non configurée. Un message s'affiche alors à l'écran et vous invite à suivre une série d'instructions pour configurer la source en question.

L'enregistrement de l'appareil connecté au téléviseur permet de le faire fonctionner via votre BeoRemote One.

Les sources ont des paramètres par défaut adaptés à la plupart des situations, par exemple en matière de son et d'image, mais vous pouvez les modifier si vous le souhaitez.



Paramètres ●
Liste des sources >
...

Sélectionnez la source dans la Liste des sources et appuyez sur la touche >.

Vous pouvez donner à la source le nom que vous voulez voir apparaître dans la liste des sources en appuyant sur le bouton jaune et en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Vous pouvez également définir un groupe d'enceintes qui s'activera lorsque vous sélectionnez la source.

Appareils connectés à l'entrée HDMI IN

Vous pouvez enregistrer les appareils connectés dans le téléviseur.

Si vous avez une connexion Internet, vous pouvez télécharger des tables PUC (Peripheral Unit Controller) vous permettant de télécommander les appareils connectés, par exemple vos décodeurs, à l'aide de la BeoRemote One. Il existe des tables PUC pour de nombreux appareils de marques tierces : projecteurs, lecteurs Blu-ray, décodeurs, consoles de jeu, etc. La liste des tables PUC disponibles sur Internet est régulièrement étoffée et mise à jour.

Table PUC

Sélectionnez une table PUC dans la liste qui s'affiche. Si l'unité périphérique n'est pas présente dans la liste, sélectionnez Recherche pour télécharger une table appropriée pour l'appareil connecté.

Vous pouvez aussi sélectionner Depuis un support USB pour télécharger une table depuis une clé USB connectée.

Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Télécharger des tables PUC](#) ».

Prise PUC

Lorsque vous avez trouvé l'unité périphérique voulue, vous devez sélectionner la prise sur laquelle connecter et configurer l'appareil. Les réglages pour la prise PUC sont effectués automatiquement en appuyant sur le bouton Suivant. Toutefois, si vous devez

réglé manuellement le type de commande et le mode de modulation, vous devez sélectionner l'option Configuration manuelle et suivre les instructions à l'écran.

Type de commande

Si vous avez sélectionné l'option **Configuration manuelle**, vous devez sélectionner un type de commande.

Pour faire fonctionner des appareils d'une marque autre que Bang & Olufsen avec votre télécommande Bang & Olufsen, connectez un émetteur IR Bang & Olufsen à ces appareils. Sélectionnez **Blaster IR** si la transmission infrarouge se fait via un blaster IR. Sélectionnez **Prise** si la transmission IR a lieu via un câble branché à l'appareil.

Mode de modulation

Si vous avez sélectionné **Configuration manuelle** et défini le type de commande sur **Prise**, vous devez sélectionner un mode de modulation. Sélectionnez **Modulation activée** si l'appareil connecté nécessite un signal modulé. Sélectionnez **Modulation désactivée** si l'appareil connecté nécessite un signal non modulé. Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur Bang & Olufsen.

Options de mise en veille

Configurez le moment d'extinction de l'appareil.

- **Extinction sur veille TV** : L'appareil connecté doit s'éteindre en même temps que le téléviseur.
- **Extinction lors du changement de source** : L'appareil connecté doit s'éteindre lorsque vous sélectionnez une autre source de votre installation.
- **Toujours allumé** : L'appareil connecté doit rester allumé en permanence. Cette option se révèle utile si l'appareil a une très longue durée de démarrage.
- **Contrôle manuel** : Cette option permet d'allumer et d'éteindre manuellement l'appareil connecté.

L'appareil connecté est à présent prêt à l'usage. Vous devez sélectionner **Terminer**.

Mode sonore

Définissez un mode sonore pour la source. Le téléviseur possède différents modes sonores optimisés pour chaque type d'émission et de source. Cependant, vous pouvez, si vous le souhaitez, ajuster les valeurs de ces modes sonores selon vos préférences.

- **Automatique** : S'adapte à la source sélectionnée ou à l'entrée reçue. Si, par exemple, vous regardez un film, le mode sonore correspondant à un film sera utilisé. Cela veut aussi dire que si vous avez réglé le mode sonore pour un **Film**, vos réglages sont inclus.
- **Film** : Conçu pour les films : DVD, Blu-ray, streaming ou télévision.
- **Jeu** : S'utilise pour le son des consoles de jeu.
- **Voix** : S'utilise pour les signaux afin d'améliorer l'intelligibilité des paroles dans le cas, par exemple, de programmes d'information.
- **Drame** : S'utilise principalement dans le cas d'émissions de télévision. Les réglages liés au timbre sont plats et la gestion des basses est activée.
- **Sport** : S'utilise pour regarder des émissions sportives.
- **Musique** : S'utilise pour l'écoute des sources musicales, avec ou sans vidéo.
- **Écoute nocturne** : S'utilise dans les cas où il est préférable d'entendre tous les composants du signal audio sans grands vides dans la dynamique ou les basses.
- **Réglages personnalisés** : Créez votre propre mode sonore à l'aide de paramètres personnalisés. Vous pouvez également renommer ce mode.

Pour en savoir plus sur la configuration des modes sonores, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Paramètres sonores](#) ».

Groupe d'enceintes

Sélectionnez le groupe d'enceintes à utiliser pour cette source.

Pour en savoir plus sur la configuration des groupes d'enceintes, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Paramètres sonores](#) ».

Image Off

Cette option permet d'éteindre l'image sur l'écran du téléviseur lorsque vous sélectionnez une source audio. Les options sont les suivantes : **Délai d'attente** pour éteindre l'image lorsqu'une source est inactive depuis un certain temps, **Jamais** pour que l'image reste allumée et **Toujours** pour que l'image s'éteigne dès que la source est sélectionnée.

Le son de la source est encore perceptible même si l'image est éteinte. Si vous avez sélectionné **Délai d'attente** et que l'image s'est fermée en fondu, vous pouvez la réactiver en appuyant sur **INFO** ou sur le bouton **central**.

Mode d'image

Sélectionnez un mode d'image qui sera utilisé pour la source sélectionnée.

- **Général** : Ce mode règle continuellement et automatiquement l'image au signal et aux conditions de visionnage.
- **Film** : Ce mode règle continuellement et automatiquement l'image au signal et aux conditions de visionnage. La température de couleur est définie sur 6 500 K.
- **Jeu** : Ce mode règle l'image en vue d'une utilisation comme écran d'ordinateur ou de console de jeu connecté. Il limite le délai d'affichage et ajoute un traitement du signal pour obtenir une image optimale.
- **Moniteur** : Ce mode règle l'image en vue d'une utilisation comme écran d'ordinateur. Il limite le délai d'affichage et désactive tout traitement du signal afin d'afficher une image non altérée. La température de couleur est définie sur 6 500 K.

Format d'image

Cette option permet de configurer un format d'image à utiliser chaque fois que la source est activée.

- **Auto** : Cette option permet de réduire les barres noires en haut et en bas de l'écran. L'image est mise à l'échelle sans changer sa géométrie. Néanmoins, si une source au format 4:3 ne précise pas correctement son format, l'image sera étirée horizontalement.
- **Élargir automatiquement** : Cette option permet de réduire les barres noires en haut et en bas de l'écran. L'image est mise à l'échelle et étirée horizontalement afin de remplir l'écran le plus possible et de réduire les barres noires en haut et en bas de celui-ci.

Vous pouvez sélectionner d'autres formats d'image dans le menu **Options** qui apparaît en appuyant sur la touche **LIST** de votre télécommande.

Si l'option **Auto** ou **Élargir automatiquement** ne donne pas un résultat satisfaisant parce que les informations de format de la source ne sont pas correctes, vous pouvez sélectionner d'autres formats d'image dans le menu **Options** qui apparaît lorsque vous appuyez sur la touche **LIST** de votre télécommande. Sélectionnez l'un des formats **Fixe A**

– Fixe D jusqu'à obtenir le format d'image optimal. Si vous avez sélectionné Fixe C ou Fixe D, vous pouvez utiliser les touches  et  pour déplacer l'image vers le haut et le bas.

Corrections d'image

Vous pouvez corriger la luminosité et le contraste, mais aussi déplacer et zoomer sur l'image dans le sens horizontal et vertical, sur l'écran du téléviseur pour éviter que des zones indésirables ne soient visibles à l'écran. Les options disponibles varient selon la source sélectionnée.

Sélection automatique

Si elle est disponible pour la source connectée, sélectionnez cette option si la source doit être sélectionnée automatiquement dès que le téléviseur détecte un signal, pour autant que le téléviseur soit allumé à ce moment-là.

Niveau sonore

Cette option permet de définir le niveau sonore de la source connectée. Elle vous permet aussi d'aligner le niveau sonore des différents appareils connectés au téléviseur.

Extinction

Si elle est disponible pour la source connectée, cette option permet de sélectionner le laps de temps pendant lequel l'écran du téléviseur doit rester vide avant d'afficher le signal de l'appareil connecté. Si, par exemple, le démarrage d'un décodeur connecté prend un certain temps, vous pouvez définir le temps d'extinction de sorte que l'image soit prête avant de s'afficher sur le téléviseur.

Listes BeoRemote

Sélectionnez si une source doit être présente dans la liste de sources vidéo de l'écran de votre télécommande lorsque vous appuyez sur **TV**, dans la liste de sources de musique lorsque vous appuyez sur **MUSIC**, dans les deux listes ou dans aucune des deux.

Si vous sélectionnez **Aucune**, la source sélectionnée ne sera pas visible dans les listes du téléviseur et de musique de votre télécommande.

Réinitialiser tous les paramètres d'une source

Si vous avez connecté et configuré une source à une prise spécifique du téléviseur, puis que vous la déconnectez de manière permanente, vous devez réinitialiser les paramètres de la source en question. Pour ce faire, sélectionnez-la dans le menu **Liste des sources**, appuyez sur **>**, puis sélectionnez **Rétablir les valeurs par défaut**. Lorsque vous sélectionnez **Oui**, la source n'est plus configurée sur sa prise. La prochaine fois que vous brancherez une source sur cette prise, vous serez invité à la configurer.

Vous pouvez supprimer les tables PUC inutilisées dans le menu **Service**. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Mises à jour logicielles et de maintenance](#) ».

Réglages du pied

Configurer le pied

Si votre téléviseur est équipé d'un support mural ou d'un support sur pied motorisé en option, vous pouvez le faire tourner par l'intermédiaire de la télécommande.

Vous pouvez également régler le téléviseur de façon à ce qu'il tourne automatiquement pour qu'il soit orienté selon votre position de visionnage préférée lorsque vous l'allumez, qu'il pivote vers une position différente pour écouter, par exemple, une radio connectée, et qu'il revienne à un angle de veille lorsque vous l'éteignez. Vous pouvez également configurer d'autres positions pour l'écoute et le visionnage.

Si votre téléviseur est équipé d'un support de table motorisé en option, vous pouvez le régler pour qu'il s'incline légèrement dans le menu Réglages du pied qui se trouve dans le menu Pied, par exemple pour éviter certains reflets gênants.



Définir la position du pied

Définir la position du pied : introduction

Si votre téléviseur est équipé d'un support mural ou d'un support sur pied motorisé, définissez une position pour le mode démarrage et une pour le mode veille. Vous pouvez également configurer vos propres positions prédéfinies, par exemple pour les moments où vous êtes assis dans votre fauteuil ou lorsque vous êtes assis à la table de la salle à manger. Pour enregistrer, nommer ou supprimer une position, ouvrez le menu **Positions du pied**.

Notez que les positions **Démarrage** et **Veille** ne peuvent être ni supprimées ni renommées.

Créer une position du pied

Dans le menu **Positions du pied**, réglez **Démarrage** sur la position dans laquelle vous voulez que votre téléviseur tourne lorsqu'il est allumé. Réglez **Veille** sur la position dans laquelle vous voulez que votre téléviseur tourne lorsqu'il est éteint. Vous pouvez aussi définir une nouvelle position pour le pied.

1. Dans le menu **Positions du pied**, appuyez sur le bouton **vert** pour définir une nouvelle position pour le pied.
2. Utilisez les touches fléchées pour déplacer le téléviseur dans la position voulue.
3. Appuyez sur le bouton **central** pour mémoriser le réglage.

Pour supprimer une position du pied, appuyez sur le bouton **rouge** dans le menu et suivez les instructions à l'écran. Pour renommer une position du pied, appuyez sur le bouton **jaune** et suivez les instructions à l'écran. Il est possible de modifier les positions du pied préalablement nommées, mais pas de les renommer ni de les supprimer.

Régler le pied

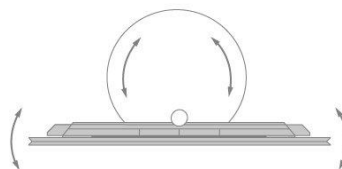
Lors de la première installation, si votre système comprend un support mural ou un support sur pied motorisé, vous êtes invité à régler les positions extérieures du mouvement motorisé. Pour le support sur pied, il faut pour cela entrer la distance entre le support et le mur ; suivez les instructions affichées à l'écran. Le mouvement motorisé du téléviseur ne fonctionne pas tant que le réglage n'est pas terminé. Si, ultérieurement, vous déplacez le téléviseur (par exemple dans un coin), vous devez réétalonner le mouvement motorisé. Pour obtenir des informations sur le déplacement du téléviseur, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [Placement](#) ».

Suivant votre installation, vous pouvez afficher le menu **Réglage du pied** pour les positions du pied ou les positions du support mural.

Le processus d'étalonnage vous permet de définir l'angle de rotation maximal du téléviseur – vers la gauche et vers la droite.

Installation du téléviseur avec un support sur pied motorisé

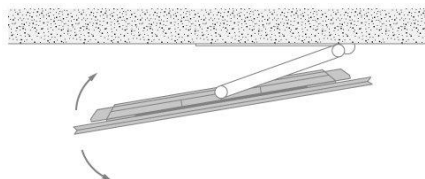
1. Dans le menu **Réglages du pied**, utilisez les touches **<** et **>** pour faire pivoter le téléviseur sur l'axe du support sur pied et les touches **^** et **v** pour faire pivoter le téléviseur sur la base du support sur pied. Placez le téléviseur parallèle au mur derrière lui.
2. Appuyez sur le bouton **central** pour passer à l'étape suivante.
3. Utilisez les touches **^**, **v** ou les touches fléchées pour définir la distance entre le pied et le mur.
4. Mettez l'option **Enregistrer** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.



Si vous venez de déplacer votre téléviseur, il vous sera aussi demandé de configurer de nouvelles positions pour le pied. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Définir la position du pied](#) ».

Installer le téléviseur avec un support mural motorisé

1. Dans le menu **Réglages du pied**, appuyez sur **<** ou **>** pour faire pivoter le téléviseur vers la position de votre choix lorsqu'il est totalement fermé.
2. Appuyez sur le bouton **central** pour passer à l'étape suivante.
3. Appuyez sur **<** ou **>** pour faire pivoter le téléviseur vers la position de votre choix lorsqu'il est totalement ouvert.
4. Appuyez sur le bouton **central** pour mémoriser le réglage.



Installer le téléviseur avec un support de table

Lorsque le téléviseur est posé sur un support de table, vous pouvez le faire pivoter vers la position de votre choix.

1. Dans le menu **Réglages du pied**, appuyez sur **^** ou **v** pour incliner le téléviseur vers la position de votre choix.
2. Appuyez sur le bouton **central** pour mémoriser le réglage.

Transport du pied

Le déplacement de votre téléviseur et de son support sur pied doit être effectué par du personnel qualifié. Le mode transport doit être activé. Lorsque vous rallumez le téléviseur, le menu d'étalonnage s'affiche pour vous permettre de déterminer de nouveau la distance par rapport au mur. Toutes les positions du pied mémorisées sont supprimées lorsque vous activez le mode transport.

AVERTISSEMENT ! Ne levez et ne déplacez pas le téléviseur lorsqu'il est monté sur le

support sur pied. vous risqueriez d'endommager l'écran du téléviseur. Contactez votre revendeur.

1. Dans le menu **Transport du pied**, sélectionnez **Oui** et appuyez sur le bouton **central** pour activer le mode transport. Pour désactiver le mode transport, sélectionnez **Non**.

Une fois le pied déplacé, vous devez le réétalonner et reconfigurer ses positions.

Utilisation quotidienne

Regarder la télévision

Selon les options de votre tuner, vous pouvez regarder les chaînes terrestres, câblées et satellites analogiques et numériques. Consultez les informations relatives aux programmes et allumez le téléviseur.

Pour afficher une source favorite rapidement, vous pouvez l'enregistrer sur l'une des touches **MyButtons** de la BeoRemote One. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Personnalisation de l'expérience télévisuelle](#) ».

Sélectionner une source

1. Appuyez sur **TV**, puis sur **^** ou **v** pour afficher la source voulue sur la BeoRemote One et appuyez sur le bouton **central**, ou ...
2. ... appuyez sur la touche **☰** pour afficher le menu Accueil.
3. Utilisez les touches fléchées pour mettre **TV** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.
4. Appuyez sur **^** ou **v** pour mettre la source voulue en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.*

*Vous pouvez définir l'activation d'une source vidéo directement du mode veille avec la touche **TV** de la BeoRemote One. Reportez-vous au manuel de votre BeoRemote One.

Sélectionner une chaîne

1. Appuyez sur les touches **P +** et **P -** ou utilisez les touches numériques pour sélectionner une chaîne, ou ...
2. ... appuyez sur **←** pour sélectionner la chaîne précédente.

Afficher et utiliser des fonctions spécifiques à la source

1. Appuyez sur la touche **LIST**, puis sur **^** ou **v** pour passer d'une fonction spécifique à la source à l'autre sur l'écran de la BeoRemote One.
2. Mettez en surbrillance la fonction de votre choix, puis appuyez sur le bouton **central**.

Pivoter ou incliner le téléviseur

Pivotez ou inclinez votre téléviseur.

Faire pivoter le téléviseur monté sur un support sur pied...

1. Appuyez sur **LIST**, puis sur **^** ou **v** pour afficher la fonction **PIED** sur l'écran de la BeoRemote One, et appuyez sur le bouton **central**.
2. Appuyez sur **<** ou **>** pour faire pivoter le téléviseur sur l'axe du support sur pied.
3. Appuyez sur la touche **^** ou **v** pour faire pivoter le téléviseur sur la base du support sur pied, ou ...
4. ... utilisez les touches numériques pour sélectionner une position d'orientation du téléviseur.

Faire pivoter le téléviseur monté sur un support mural...

1. Appuyez sur LIST, puis sur **▲** ou **▼** pour afficher la fonction PIED sur l'écran de la BeoRemote One, et appuyez sur le bouton **central**.
2. Appuyez sur **<** ou **>** pour faire pivoter le téléviseur, ou ...
3. ... appuyez sur **▲** ou **▼** pour mettre en surbrillance une position d'orientation du téléviseur et appuyez sur le bouton **central**.

Incliner le téléviseur monté sur un support de table...

1. Appuyez sur LIST, puis sur **▲** ou **▼** pour afficher la fonction PIED sur l'écran de la BeoRemote One, et appuyez sur le bouton **central**.
2. Appuyez sur **▲** ou **▼** pour incliner le téléviseur.

Pour utiliser la fonction de support mural ou de support sur pied motorisé, vous devez tout d'abord étalonner le support sur pied ou mural. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Réglages du pied](#) ».

Utilisation quotidienne des modes sonores et des groupes d'enceintes

Vous pouvez transformer votre téléviseur en installation surround en lui ajoutant des enceintes BeoLab et des subwoofers.

Lorsque vous activez une source, le téléviseur sélectionne automatiquement le mode sonore qui correspond à la source en question. Vous pouvez cependant sélectionner un autre mode sonore à tout moment.

Par ailleurs, lorsque vous allumez le téléviseur, le groupe d'enceintes TV est automatiquement sélectionné. Cependant, vous pouvez toujours sélectionner un autre groupe d'enceintes activées si vous désirez écouter de la musique sans devoir vous asseoir en face du téléviseur, par exemple pour les occasions où vous vous trouvez à table ou dans votre fauteuil.

Vous pouvez régler les paramètres des modes sonores et configurer les groupes d'enceintes. Pour en savoir plus sur les modes sonores et les groupes d'enceintes, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Modes sonores](#) » et « [Créer un groupe d'enceintes](#) ».

Sélectionner un mode sonore

Vous pouvez sélectionner le mode sonore qui correspond le mieux à la source utilisée.

1. Appuyez sur LIST, puis sur **▲** ou **▼** pour afficher l'option SON sur l'écran de la BeoRemote One, et appuyez sur le bouton **central**.
2. Appuyez sur **▲** ou **▼** pour mettre en surbrillance le mode sonore voulu et appuyez sur le bouton **central**.
3. Appuyez sur **<** ou **>** pour passer d'un mode à l'autre.
4. Appuyez sur la touche **⏏** pour faire disparaître l'option de l'écran.

Lorsque vous configurez une source, vous pouvez indiquer le mode sonore à utiliser par défaut lors de sa sélection. Pour obtenir des informations sur la sélection des préréglages, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [Créer un groupe d'enceintes](#) ».

Sélectionner un groupe d'enceintes

Vous pouvez sélectionner le groupe d'enceintes qui correspond le mieux à votre position d'écoute.

1. Appuyez sur LIST, puis sur **^** ou **v** pour afficher l'option **ENCEINTE** sur l'écran de la BeoRemote One, et appuyez sur le bouton **central**.
2. Appuyez sur **^** ou **v** pour mettre en surbrillance le groupe d'enceintes voulu, et appuyez sur le bouton **central**. Les enceintes sélectionnées sont automatiquement activées.
3. Appuyez sur **<** ou **>** pour passer d'un groupe à l'autre.
4. Appuyez sur cette touche pour faire disparaître l'option de l'écran.

Lorsque vous configurez une source, vous pouvez indiquer le groupe d'enceintes à utiliser par défaut lors de sa sélection. Pour obtenir des informations sur la sélection des préréglages, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [Créer un groupe d'enceintes](#) ».

Regarder la télévision 3D

Que vous regardiez un film, du sport ou un documentaire, découvrez un tout nouvel univers grâce à la technologie 3D.

Consignes de sécurité et informations de santé importantes concernant les images 3D
 Certaines personnes peuvent éprouver une sensation d'inconfort lorsqu'elles regardent la télévision 3D, qui peut s'exprimer par des vertiges, des nausées ou des maux de tête. Si vous ressentez ce type de symptômes, arrêtez de regarder la télévision 3D, retirez les lunettes 3D et reposez-vous. Il se peut qu'un visionnage prolongé de la télévision 3D entraîne une fatigue oculaire. Si tel est le cas, arrêtez de regarder la télévision 3D, retirez les lunettes 3D et reposez-vous. Si vous portez des lunettes de vue ou des lentilles, mettez les lunettes 3D par-dessus. Les lunettes 3D ne doivent être utilisées dans aucun autre contexte. Les enfants qui regardent la télévision 3D doivent rester sous la surveillance d'adultes, qui doivent s'assurer qu'aucun des symptômes d'inconfort décrits ci-dessus ne survient. Il est recommandé de ne pas laisser les enfants de moins de 3 ans regarder la télévision 3D.

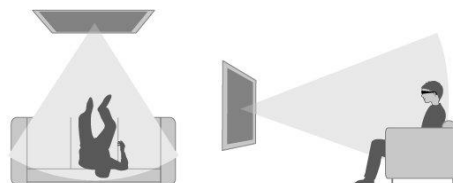
Si deux sources sont affichées à l'écran en même temps ou si le télétexte est affiché dans une image et une source dans l'autre, le téléviseur utilise toujours le mode 2D.

Il est possible que les sous-titres ne soient pas pris en charge.

Conditions de visionnage

Placez-vous face à l'écran, un peu plus près que lorsque vous regardez la télévision 2D, puis chaussez vos lunettes 3D. La distance recommandée dépend de la taille de l'écran et de la résolution de l'image. Si vous vous placez trop loin sur la gauche ou sur la droite par rapport au centre de l'écran, la qualité de l'image 3D diminue ; il en va de même si vous vous placez trop haut ou trop bas.

Pour bénéficier d'une expérience 3D optimale, nous vous conseillons de plonger la pièce dans le noir, par exemple en éteignant les lumières et en tirant les rideaux. Les lumières placées derrière et autour de l'écran peuvent être particulièrement gênantes. Nous vous recommandons de ne pas regarder la télévision 3D en étant directement exposé à la lumière du soleil ou dans un environnement très lumineux.



Activer la télévision 3D ou 2D

Pour regarder un film ou tout autre programme adapté à la 3D, vous devez activer la fonction 3D du téléviseur et mettre des lunettes 3D, que vous trouverez chez votre revendeur. Repassez en mode 2D pour regarder des programmes non adaptés à la 3D, tels que les bulletins d'informations.

La télévision 2D ou 3D s'active au moyen de la touche LIST. Si l'activation du signal 3D est disponible, le téléviseur passe automatiquement en 3D lorsque vous sélectionnez **3D** et en 2D lorsque vous sélectionnez **2D**. Si l'activation du signal 3D n'est pas disponible, un menu permettant de choisir le mode 3D ou 2D s'affiche à l'écran.

Si l'activation du signal 3D n'est plus disponible, le téléviseur revient automatiquement au dernier mode utilisé par la source active. Lors du changement de chaîne ou de source, le téléviseur repasse en mode 2D standard.

Faire fonctionner des appareils connectés

Le contrôleur PUC (Peripheral Unit Controller) intégré joue le rôle d'interprète entre les appareils vidéo connectés (par exemple un décodeur, un enregistreur ou un lecteur Blu-ray) et votre télécommande Bang & Olufsen.

Téléchargez une table PUC (Peripheral Unit Controller) et utilisez la télécommande Bang & Olufsen pour accéder aux fonctions proposées par votre appareil non Bang & Olufsen. Pour savoir comment télécharger une table PUC, appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Télécharger des tables PUC](#) ».

Pour obtenir les instructions relatives aux différentes fonctions proposées par votre appareil, reportez-vous au manuel d'utilisation correspondant.

Certaines fonctions du téléviseur peuvent ne pas être disponibles si l'appareil connecté n'est pas de la marque Bang & Olufsen. Tous les appareils vidéo connectés ne sont pas pris en charge par Bang & Olufsen. Pour plus d'informations sur les appareils pris en charge, contactez un revendeur Bang & Olufsen.

Faire fonctionner d'autres appareils avec la BeoRemote One

Certaines fonctions sont disponibles directement par l'intermédiaire de la BeoRemote One lorsque vous mettez les appareils en marche. Le bouton LIST de la télécommande permet d'accéder à des fonctions supplémentaires.

1. Appuyez sur la touche TV pour afficher des sources sur l'écran de la BeoRemote One, puis sur **▲** ou **▼** pour mettre en surbrillance le nom de source configuré pour un appareil connecté, par exemple HDMI IN 1.
2. Appuyez sur le bouton **central** pour l'activer.
3. Appuyez sur la touche LIST pour afficher une liste des fonctions liées à la source.
4. Appuyez sur la touche **▲** ou **▼**, puis sur le bouton **central** pour activer la fonction voulue.

Pour afficher une source favorite rapidement, vous pouvez l'enregistrer sur l'une des touches MyButtons de la BeoRemote One. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Personnalisation de l'expérience télévisuelle](#) ».

Applications

Le ruban Applications dans le menu Accueil montre l'ensemble des applications installées sur votre téléviseur. A l'instar des applications sur votre smartphone ou tablette, les applications sur votre téléviseur offrent des fonctions spécifiques pour améliorer l'expérience télévisuelle. Il peut s'agir d'applications telles que YouTube, Twitter, des jeux, des sites de location de vidéos ou des prévisions météo. Vous pouvez aussi utiliser l'application Internet pour surfer.







Les applications peuvent provenir de la Galerie d'applications ou de la boutique Google Play™. Pour vous aider au début, plusieurs applications sont préinstallées sur votre téléviseur. Pour installer des applications à partir de la Galerie d'applications ou de la boutique Google Play, le téléviseur doit être raccordé à Internet.

Pour utiliser les applications de la Galerie d'applications, vous devez accepter les conditions d'utilisation. Vous en saurez davantage plus loin dans ce chapitre. Vous devez vous connecter avec un compte Google pour utiliser les applications Google Play et la boutique Google Play.


La panoplie d'applications à télécharger peut varier avec le temps. De même, nous ne

sommes pas responsables de la disponibilité ni du fonctionnement des applications téléchargées, car les fournisseurs d'applications peuvent les modifier ou les retirer. Nous nous référons aussi aux Conditions d'utilisation, décrites plus loin dans ce chapitre.

Sélectionner une application

1. Appuyez sur , puis sur  ou  pour accéder au ruban **Applications**.
2. Appuyez sur la touche  ou  pour parcourir les applications disponibles.
3. Appuyez sur le bouton **central** pour sélectionner l'application voulue.
4. Pour fermer une application, appuyez sur la touche .

Installer une application

1. Appuyez sur la touche , puis utilisez les touches fléchées pour accéder à l'icône Galerie d'applications ou à l'icône Google Play, et appuyez sur le bouton **central**.
2. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner une application et appuyez sur le bouton **central**.
3. Si nécessaire, mettez l'option **Installer** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**. Le téléviseur installe l'application.

Une fois celle-ci installée, l'icône de l'application apparaît dans le ruban **Applications**. Les applications installées à partir de la Galerie d'applications s'ouvrent automatiquement après leur installation.

Si vous rencontrez des difficultés pour installer des applications, vérifiez d'abord les paramètres dans la boutique Google Play.

Verrouiller des applications

Verrouillez les applications inappropriées pour les enfants.

Applications pour adultes

Vous pouvez verrouiller les applications pour adultes à partir de la Galerie d'applications. Le verrouillage des applications pour adultes vous contraindra à entrer un code d'accès lorsque vous essayerez de lancer une application pour adultes. Pour savoir comment verrouiller des applications pour adultes, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Verrou parental](#) ».

Âge

Dans la boutique Google Play, vous pouvez masquer des applications en fonction de l'âge de l'utilisateur. Vous devez entrer un code d'accès pour sélectionner ou modifier le classement par âge. Cela détermine les applications qui peuvent être installées ou non.

Gérer les applis

Lorsque vous arrêtez une application et revenez au menu Accueil, l'application n'est pas réellement arrêtée. L'application continue de tourner en arrière-plan de manière à être immédiatement disponible lorsque vous la redémarrez. Pour une exécution fluide, la plupart des applications doivent enregistrer certaines données dans la mémoire cache du téléviseur. Il est peut-être judicieux d'arrêter totalement une application ou d'effacer les données en mémoire cache d'une application particulière pour optimiser le fonctionnement global des applications et limiter l'utilisation de la mémoire de votre téléviseur. De même, il vaut mieux désinstaller les applications que vous n'utilisez plus.

Dans le menu Accueil, sélectionnez **Paramètres**, **Paramètres généraux**, puis **Paramètres Android** pour accéder à une fonction de gestion des applications et à d'autres fonctions, par exemple liées à la capacité de stockage.

Pour en savoir plus sur les paramètres Android, appuyez sur le bouton **rouge** et cherchez

l'option « [Paramètres Android](#) ».




Disque dur USB

En cas de connexion d'un disque dur USB, vous pouvez utiliser le disque pour augmenter la mémoire du téléviseur et enregistrer davantage d'applications. Autorisez l'utilisation du disque dur USB comme mémoire supplémentaire du téléviseur pendant le processus de formatage. Le téléviseur va d'abord essayer de stocker les nouvelles applications sur le disque dur USB. Certaines applications ne permettent pas le stockage sur disque dur USB.

Conditions d'utilisation : applications

Lorsque vous connectez le téléviseur à Internet, vous êtes invité à accepter les Conditions d'utilisation. Pour utiliser les applications de la Galerie d'applications, vous devez accepter les Conditions d'utilisation. Vous pouvez ouvrir les Conditions d'utilisation et les relire.

Pour lire les Conditions d'utilisation...

1. Appuyez sur la touche , utilisez les touches fléchées pour aller à l'application Galerie d'applications et appuyez sur le bouton **central**.
2. Appuyez sur la touche LIST, puis sur  ou  pour afficher le menu **Options** sur la BeoRemote One.
3. Appuyez sur le bouton **central** pour afficher le menu **Options** sur l'écran du téléviseur.
4. Mettez l'option Conditions d'utilisation en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.

Services de musique et de vidéo




Si vous disposez des abonnements requis, accédez à des services tels que Spotify, Deezer et Tuneln, cherchez les morceaux qui vous plaisent et écoutez-les en streaming.

Vous pouvez accéder à YouTube pour regarder toute une série de contenus vidéo, tels que des films et des clips télévisés, des vidéos musicales, des vidéos courtes et d'autres contenus chargés par des utilisateurs. Pour utiliser des services de musique ou de vidéo, votre téléviseur doit être connecté à Internet. Appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Se connecter à un réseau](#) ».

Tous les services ne sont pas disponibles sur tous les marchés.

Afficher un service de vidéo ou de musique

Affichez et activez un service pour regarder la vidéo ou écouter la musique de votre choix. Les services sont disponibles via votre télécommande ou les applications dans le menu Accueil.

1. Appuyez sur la touche  et utilisez les touches fléchées pour mettre en surbrillance un service disponible sous la forme d'une application, puis appuyez sur le bouton **central**, ou...
2. ...appuyez sur la touche TV ou MUSIC pour afficher les sources sur l'écran de la BeoRemote One et sur  ou  pour mettre en surbrillance le nom de source dédié au service que vous voulez activer, puis appuyez sur le bouton **central**.
3. Si nécessaire, entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe correspondant au compte concerné.

Jeux

Vous pouvez jouer à des jeux que vous avez téléchargés et installés.


Pour installer des jeux, le téléviseur doit être raccordé à Internet.

Pour en savoir plus sur la connexion à Internet, appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Paramètres réseau et Bluetooth](#) ».

Pour obtenir des informations sur le réglage du téléviseur en mode jeu, appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [Mode d'image](#) ».

Lire un jeu

Pour lancer un jeu à partir du menu Accueil...


1. Appuyez sur la touche , mettez un jeu en surbrillance et appuyez sur le bouton central.
2. Pour arrêter l'application, appuyez sur la touche ou TV et sélectionnez une source.

Internet

Vous pouvez surfer sur Internet sur votre téléviseur. Vous pouvez consulter n'importe quel site Web, mais la plupart ne sont pas conçus pour être affichés sur un écran de téléviseur.

- Certains plug-ins, par exemple pour consulter des pages ou regarder des vidéos, ne sont pas disponibles sur votre téléviseur.
- Vous ne pouvez ni envoyer ni télécharger des fichiers.
- Les pages Internet s'affichent une par une et en plein écran.

Lancer le navigateur Internet

1. Appuyez sur la touche , mettez l'application **Internet** en surbrillance et appuyez sur le bouton central.
2. Entrez une adresse Internet et appuyez sur le bouton central.
3. Pour quitter Internet, appuyez sur la touche ou TV et sélectionnez une source.

Options sur Internet

Il existe des options supplémentaires pour Internet.

1. Lorsque l'application Internet est ouverte, appuyez sur la touche LIST, puis sur ou pour afficher le menu **Options** sur l'écran de la BeoRemote One.
2. Appuyez sur le bouton central pour afficher le menu **Options** sur l'écran du téléviseur.
3. Sélectionnez l'une des options et appuyez sur le bouton central.
4. Appuyez sur pour quitter le menu.





Recherche vocale

Vous pouvez chercher des vidéos, de la musique ou n'importe quel autre contenu sur Internet simplement à l'aide de votre voix. Vous pouvez aussi utiliser un clavier à l'écran pour saisir du texte. Pour utiliser la recherche vocale, vous devez télécharger


l'application Android TV Remote Control de la boutique Google Play et l'associer à votre téléviseur.

Consultez également www.support.google.com/androidtv

Pour utiliser le clavier pour effectuer une recherche






1. Appuyez sur la touche  et déplacez l'icône du microphone en haut de l'écran.
2. Appuyez sur le bouton **central** pour activer la fonction de recherche.
3. Appuyez sur la touche  pour mettre le champ de recherche en surbrillance.
4. Tapez ce que vous cherchez.
5. Appuyez sur la touche  pour masquer le clavier à l'écran.
6. Dans la liste des résultats de la recherche, sélectionnez l'élément de votre choix.
7. Si nécessaire, appuyez sur la touche  pour fermer les résultats de la recherche.

Pour utiliser la voix

1. Appuyez sur la touche haut-parleur de la télécommande.
2. Énoncez clairement ce que vous cherchez. L'affichage des résultats peut demander un peu de temps.
3. Dans la liste des résultats de la recherche, sélectionnez l'élément de votre choix.
4. Si nécessaire, appuyez sur la touche  pour fermer les résultats de la recherche.

Casque Bluetooth

Vous pouvez utiliser un casque Bluetooth ou d'autres appareils Bluetooth si vous les associez à votre téléviseur. N'oubliez pas de régler votre casque ou votre appareil sur le mode d'association avant de l'associer.

1. Appuyez sur la touche  et utilisez les touches fléchées pour mettre **Sans fil et réseaux** en surbrillance, et appuyez sur le bouton **central**.
2. Appuyez sur la touche  ou  pour mettre **Bluetooth** en surbrillance, et appuyez sur le bouton **central**.
3. Appuyez sur la touche  ou  pour mettre l'option **Recherche périphériques** en surbrillance, et appuyez sur le bouton **central**.
4. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour associer votre casque.

Si votre appareil sort de portée, vous devez l'associer à nouveau.

Pour en savoir plus sur l'association d'appareils Bluetooth, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option [Bluetooth](#).

HomeMedia

HomeMedia : introduction

Vous pouvez lire de la musique et des vidéos et parcourir des photos stockées sur un périphérique externe ou sur un autre appareil connecté via un serveur multimédia compatible DLNA/UPnP. Dès que vous connectez un support de stockage au téléviseur, vous accédez aux fichiers.

Appuyez sur la touche TV ou MUSIC et mettez en surbrillance le nom de source dédié à HomeMedia, par exemple HomeMedia, puis appuyez sur le bouton central.

Si ce support contient à la fois des fichiers musicaux et des photos, vous pouvez lancer la musique, puis revenir au menu principal pour afficher un diaporama des photos. Vous pourrez alors écouter de la musique tout en regardant vos clichés.

Vous pouvez aussi lire des fichiers à partir d'un ordinateur ou d'un smartphone. Pour en savoir plus sur la fonction de moteur de rendu multimédia numérique, appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Digital Media Renderer](#) ».

Les supports de stockage peuvent être des clés USB, des disques durs classiques connectés via le port USB ou Ethernet, etc.

Vous trouverez la liste des formats pris en charge à l'adresse www.bang-olufsen.com/guides.



Connexion USB

Vous pouvez regarder vos photos ou lire de la musique et des fichiers vidéo à partir d'une clé USB ou d'un disque dur USB connecté.

Une fois le téléviseur allumé, branchez une clé USB ou un disque dur USB via l'une des connexions USB. Le téléviseur détecte l'appareil et établit la liste de vos fichiers multimédias. Si la liste des fichiers n'apparaît pas automatiquement, appuyez sur la touche **TV** et sélectionnez le nom de source dédié à HomeMedia, puis sélectionnez le lecteur USB.

Vous pouvez parcourir vos fichiers dans la structure de dossiers que vous avez organisée sur le lecteur.

Pour arrêter la lecture de fichiers vidéo, de photos et de morceaux de musique, appuyez sur la touche **←** ou **⏏** et sélectionnez une autre activité.

Important ! Si vous formatez un disque dur USB connecté, tous les fichiers en cours sont supprimés.

Connexion à un ordinateur ou à un NAS

Vous pouvez consulter vos photos, écouter de la musique et lire des fichiers vidéo à partir d'un ordinateur ou d'un NAS (Network Attached Storage) sur votre réseau domestique.

Le téléviseur et l'ordinateur ou le NAS doivent se trouver sur le même réseau domestique. Sur votre ordinateur ou NAS, vous devez installer un logiciel serveur multimédia tel que Twonky™. Votre serveur multimédia doit être défini pour partager vos fichiers avec le téléviseur. Le téléviseur affiche vos fichiers et dossiers tels qu'ils sont organisés par le serveur multimédia ou tels qu'ils sont structurés sur votre ordinateur ou NAS.

Tous les sous-titres des flux vidéo venant d'un ordinateur ou d'un NAS ne sont pas pris en charge par le téléviseur.

Si le serveur multimédia prend en charge la recherche de fichiers, un champ de recherche est disponible.

Pour parcourir et lire les fichiers sur votre ordinateur, appuyez sur la touche **TV** et sélectionnez le nom de source dédié à votre ordinateur.

Pour arrêter la lecture de fichiers vidéo, de photos et de morceaux de musique, appuyez sur la touche **←** ou **⏏** et sélectionnez une autre activité.

Depuis un service de stockage dans le cloud

Vous pouvez parcourir les photos, écouter la musique ou regarder les vidéos que vous avez chargées sur un service de stockage dans le cloud.* Avec l'application **Cloud Explorer**, vous pouvez vous connecter à des Cloud Hosting Services. Vous devez utiliser votre nom d'utilisateur et votre mot de passe pour vous connecter si nécessaire.

1. Appuyez sur la touche **⏏**, mettez l'application **Cloud Explorer** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.
2. Sélectionnez le service d'hébergement souhaité.

3. Connectez-vous au service d'hébergement avec votre nom d'utilisateur et votre mot de passe.
4. Mettez en surbrillance la photo ou la vidéo que vous voulez regarder et appuyez sur le bouton **central**.
5. Appuyez sur **←** pour quitter le menu.

*Dropbox est l'un des services de stockage disponibles™.

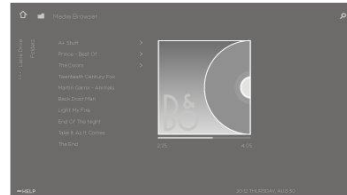
Écouter de la musique

La façon d'ouvrir une liste de fichiers multimédias sur le téléviseur dépend du type d'appareil sur lequel les fichiers sont stockés.

Pour lire un morceau, sélectionnez le nom de fichier du morceau dans la liste des fichiers multimédias.

Si un dossier contient plusieurs morceaux de musique, vous pouvez les écouter les uns après les autres.

1. Pour mettre un morceau en pause, appuyez sur la touche **II**. Appuyez sur le bouton **central** pour continuer.
2. Appuyez sur la touche **⏮** ou **⏭** pour avancer ou reculer parmi les morceaux en cours de lecture. Maintenez la touche enfoncée pour avancer ou reculer en cours de lecture. Appuyez à nouveau pour changer de vitesse.
3. Pour revenir au dossier, appuyez sur la touche **←**. La lecture de la musique continue.
4. Pour arrêter la musique, appuyez deux fois sur **II**.



Barre de progression

Pour afficher une barre de progression pendant la lecture d'un morceau, appuyez sur la touche **INFO**. Des informations telles que la position de lecture, la durée, le titre et la date sont indiquées. Appuyez de nouveau sur **INFO** pour masquer ces informations.

Options musicales

Pendant la lecture d'un fichier de musique, vous pouvez appuyer sur la touche **LIST**, afficher les **Options** et appuyer sur le bouton **central** pour accéder aux options musicales disponibles. Certaines des options sont également disponibles lorsque vous parcourez les fichiers de musique.

Parcourir les photos

La façon d'ouvrir une liste de fichiers multimédias sur le téléviseur dépend du type d'appareil sur lequel les fichiers sont stockés.

Pour regarder une photo, sélectionnez le nom de fichier de la photo dans la liste des fichiers multimédias.

Si un dossier contient plusieurs photos, vous pouvez lancer un diaporama.


Pour lancer un diaporama...

1. Sélectionnez le dossier contenant les photos.
2. Appuyez sur le bouton **rouge** pour lancer le diaporama.
3. Pour passer à la photo suivante ou revenir à la précédente, appuyez sur la touche **⏮** ou **⏭**.
4. Pour mettre le diaporama en pause, appuyez sur **II**. Pour relancer le diaporama, appuyez sur le bouton **central**.
5. Pour arrêter le diaporama, maintenez la touche **II** enfoncée ou appuyez sur le

bouton **central**, puis sur ← .

Pour lire de la musique avec un diaporama...

Vous pouvez regarder un diaporama de vos photos tout en écoutant de la musique. Vous devez lancer la musique avant le diaporama.

1. Sélectionnez un morceau de musique ou un dossier contenant des pistes musicales et appuyez sur le bouton **central**.
2. Appuyez sur la touche **INFO** pour masquer les infos sur le fichier et la barre de progression.
3. Appuyez sur .
4. Utilisez les touches fléchées pour mettre en surbrillance le dossier voulu contenant les photos et appuyez sur le bouton **central**.
5. Appuyez sur le bouton **rouge** pour lancer le diaporama.
6. Pour arrêter le diaporama, maintenez la touche **II** enfoncée ou appuyez sur le bouton **central**, puis sur ← .

Informations

Pour consulter des informations sur une photo, comme la taille, la date de création et le chemin menant au fichier, sélectionnez une photo et appuyez sur la touche **INFO**. Appuyez de nouveau sur la touche pour masquer ces informations.

Options photo

Pendant la consultation de photos, vous pouvez appuyer sur la touche **LIST**, afficher les **Options** et appuyer sur le bouton **central** pour accéder aux options photo disponibles. Certaines des options sont également accessibles lorsque vous parcourez vos fichiers photos. Vous y trouverez aussi une liste de miniatures.

Lire des vidéos

La façon d'ouvrir une liste de fichiers multimédias sur le téléviseur dépend du type d'appareil sur lequel les fichiers sont stockés.

Pour lire une vidéo, sélectionnez le nom de fichier du fichier vidéo dans la liste des fichiers multimédias.

1. Pour mettre le fichier en pause, appuyez sur la touche **II**. Appuyez à nouveau sur le bouton **central** pour continuer.
2. Appuyez sur la touche **◀** ou **▶** pour avancer ou reculer parmi les fichiers en cours de lecture. Maintenez la touche enfoncée pour avancer ou reculer en cours de lecture. Appuyez à nouveau pour changer de vitesse.
3. Pour arrêter la lecture de la vidéo, appuyez deux fois sur la touche **II**.
4. Pour revenir au dossier, appuyez sur la touche ← .

Barre de progression

Pour afficher une barre de progression pendant la lecture d'un fichier, appuyez sur la touche **INFO**. Des informations telles que la position de lecture, la durée, le titre et la date sont indiquées. Appuyez de nouveau sur **INFO** pour masquer ces informations.

Options vidéo

Pendant la lecture d'un fichier vidéo, vous pouvez appuyer sur la touche **LIST**, afficher les **Options** et appuyer sur le bouton **central** pour accéder aux options vidéo disponibles. Certaines des options sont également accessibles lorsque vous parcourez vos fichiers vidéo. Vous y trouverez aussi une liste de miniatures.

Smartphones et tablettes

Utilisez votre smartphone ou tablette avec votre téléviseur.

Google Cast

Si une application de votre périphérique est équipée de Google Cast, vous pouvez la diffuser sur le téléviseur. Cherchez l'icône Google Cast sur l'application.

Votre appareil doit être connecté au même réseau domestique que le téléviseur.

Applications avec Google Cast

Certains appareils et fonctionnalités Google Play sont disponibles sur certains marchés uniquement.

Pour en savoir plus, consultez www.support.google.com/androidtv.

Diffuser une application sur l'écran de votre téléviseur

1. Sur votre smartphone ou tablette, ouvrez une application prenant en charge Google Cast.
2. Mettez l'icône Google Cast en onglet.
3. Sélectionnez le téléviseur sur lequel vous voulez diffuser l'application.
4. Lancez la lecture sur votre smartphone ou tablette. La lecture du contenu que vous avez sélectionné devrait commencer sur le téléviseur.

AirPlay

Pour ajouter la fonctionnalité AirPlay sur votre téléviseur Android, vous pouvez télécharger et installer l'une des applications Android qui en sont capables. Vous trouverez plusieurs de ces applications dans la boutique Google Play.

MHL™

Si votre appareil mobile est compatible MHL, vous pouvez le connecter au téléviseur au moyen d'un câble MHL. Une fois le câble MHL connecté, vous pouvez partager le contenu de votre appareil mobile sur l'écran du téléviseur. La batterie de votre appareil mobile se charge en même temps. La connexion MHL est idéale pour regarder des films ou jouer à des jeux depuis votre appareil mobile sur le téléviseur pendant une période prolongée.

Chargement

Lorsque le câble MHL est connecté, votre appareil se charge tandis que le téléviseur est allumé, mais pas en veille.

Câble MHL

Vous avez besoin d'un câble MHL passif (HDMI vers Micro USB) pour connecter votre appareil mobile au téléviseur. Vous devrez peut-être connecter un adaptateur supplémentaire à votre appareil mobile. Pour connecter le câble MHL au téléviseur, utilisez la connexion **HDMI IN 4**.

Menu Paramètres

Effectuez tous types de réglages pour votre appareil. Vous pouvez, par exemple, indiquer au téléviseur les appareils auxquels il est connecté, savoir comment activer le matériel connecté, régler les paramètres vidéo et audio et définir beaucoup d'autres fonctions.



Réglages ● ▼

...

Paramètres d'image

Régler les paramètres d'image

Les paramètres d'image (contraste, luminosité, couleur, distance de visionnage, etc.) sont prédéfinis en usine sur des valeurs neutres qui conviennent à la plupart des types d'émissions. Vous pouvez cependant, si vous le souhaitez, ajuster ces réglages selon vos préférences. Vous pouvez utiliser différents modes d'image, par exemple le mode Jeu si vous branchez une console de jeu à votre téléviseur.

Ajustez les réglages de l'image par l'intermédiaire du menu **Image**.



Le menu **Image** vous permet de définir différents paramètres pour la source sélectionnée, mais aussi de réinitialiser les paramètres d'image. Appuyez sur le bouton **bleu** pour obtenir de l'aide.

Pour désactiver temporairement l'image, appuyez sur **LIST**, puis sur **^** ou **v** jusqu'à ce que **Image Off** s'affiche sur l'écran de la BeoRemote One, et appuyez sur le bouton **central**. Pour rétablir l'image, appuyez sur **TV**.

Pour obtenir des informations sur les formats d'image, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [Format d'image](#) ».

Modes d'image

Configurer un mode d'image

Dans le menu **Modes d'image**, choisissez un mode d'image à configurer.

Vous pouvez sélectionner différents modes d'image à utiliser dans différentes situations de visionnage. Si, par exemple, vous avez branché une console de jeu et que vous utilisez le téléviseur comme écran, vous avez la possibilité d'activer le mode **Jeu**.

Le téléviseur se souvient du mode d'image activé la dernière fois que chaque source a été sélectionnée jusqu'à la mise en veille du téléviseur.

Pour obtenir des informations sur les différents modes d'image, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [Mode d'image](#) ».

Saturation des couleurs

Appuyez sur la touche **^** ou **v** pour diminuer ou augmenter la saturation des couleurs.

Température de couleur

Appuyez sur la touche **^** ou **v** pour diminuer ou augmenter la température de couleur. Si vous augmentez la température de couleur, le point blanc se déplace de la zone rouge vers la zone bleue.

Rétro-éclairage

Appuyez sur la touche **^** ou **v** pour diminuer ou augmenter l'intensité du rétro-éclairage de l'écran du téléviseur.

Amélioration du contraste

Appuyez sur la touche **^** ou **v** pour diminuer ou augmenter l'amélioration du contraste. La commande d'amélioration du contraste ajuste la combinaison du contraste dynamique, du noir dynamique et du contrôle de la luminosité.

Netteté

Appuyez sur la touche **^** ou **v** pour diminuer ou augmenter la netteté de l'image. Une netteté excessive rend l'image granuleuse et artificielle.

Réduction du bruit

Appuyez sur la touche **^** ou **v** pour diminuer ou augmenter la réduction du bruit. Vous perdrez une partie des détails de l'image en augmentant la réduction du bruit.

Gamma

Appuyez sur la touche **^** ou **v** pour diminuer ou augmenter la valeur gamma afin de régler l'équilibre entre les zones claires et foncées de l'image. Si la valeur gamma est trop faible, l'image semblera pâle. Si elle est trop élevée, les détails des ombres proches du noir disparaîtront.

Rétablir un mode d'image

Le menu **Rétablir** vous permet de rétablir les valeurs par défaut du mode d'image.

Activation 3D

Vous pouvez régler vos préférences concernant la télévision en 3D dans le menu **Activation 3D**.

Vous pouvez décider si le téléviseur doit activer le mode 3D automatiquement (en vous posant la question ou non) lorsqu'il détecte un signal 3D pour la première fois après un changement de source ou de chaîne. Le réglage par défaut est **Demander**.

- **Auto** : Le téléviseur passe automatiquement en mode 3D lorsque l'activation du signal 3D est disponible.
- **Demander** : Vous êtes averti de la disponibilité du signal 3D, et vous pouvez alors passer au visionnage 3D au moyen de la télécommande. Pour en savoir plus, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Regarder la télévision 3D](#) ».
- **Toujours en mode 2D** : Bien que le signal 3D soit disponible, le contenu en 3D reste affiché en 2D.

Vous trouverez des options 3D supplémentaires dans le menu **Options** en appuyant sur **LIST**.

Annulation des saccades

Réglez le comportement de la fonction d'annulation des saccades du téléviseur.

- **Désactivé** : L'annulation des saccades n'est pas utilisée. Dans ce mode, vous risquez de rencontrer des saccades dans les films, en particulier lorsque l'image est très lumineuse.
- **Dynamique** : Cette option demande au téléviseur de mesurer le niveau lumineux de l'image et règle l'annulation des saccades en fonction de celui-ci. L'œil humain est plus sensible aux saccades lorsque l'image est vive. Le mouvement est donc davantage compensé dans les images vives. L'annulation des saccades élimine le 'flou' et la perturbation autour des bords de l'image.
- **Complet** : Supprime toutes les saccades du film. Les saccades naturelles du film telles que vous les verriez dans un vrai cinéma disparaissent. Il peut arriver que des effets secondaires négatifs tels que des halos deviennent visibles.

Adaptation à la pièce

Activez la fonction **Adaptation à la pièce** pour que le téléviseur mesure la lumière ambiante et adapte l'image en fonction de celle-ci.

- **Désactivé** : Désactive l'adaptation à la pièce.
- **Standard** : Permet au téléviseur de mesurer l'intensité de la lumière ambiante et d'adapter le contraste de l'image en fonction de celle-ci.
- **Complet** : Permet au téléviseur de mesurer l'intensité et la couleur de la lumière ambiante et d'adapter la température de couleur et le contraste de l'image en fonction de celles-ci.

Distance de visionnage

Saisissez la distance entre l'écran et l'endroit où vous êtes assis (votre fauteuil ou canapé). Vous pouvez entrer la distance manuellement ou suivre les paramètres audio.

- **Suivre les paramètres audio** : La distance est définie en fonction de celle configurée pour une enceinte intégrée activée, et elle change de manière dynamique en fonction du groupe d'enceintes sélectionné.
- **Manuel** : Pour entrer la distance manuellement, utilisez les touches **▲**, **▼** ou numériques.

Informations sur le signal vidéo

Consultez les informations à propos du signal vidéo reçu.

Rétablir les paramètres d'image

Vous pouvez rétablir tous les paramètres d'image par défaut dans le menu **Rétablir tous les paramètres d'image**.

Paramètres sonores

Configuration des enceintes : son surround

Ajoutez des enceintes et des subwoofers BeoLab câblés ou sans fil à votre téléviseur pour obtenir un système surround à la fois discret et compact. La qualité du son est optimale dans la zone délimitée par les enceintes.

Lorsque vous ajoutez des enceintes à votre téléviseur, celui-ci détecte automatiquement celles qui sont câblées. Il est nécessaire de chercher préalablement les enceintes sans fil pour que le téléviseur les détecte. Un message s'affiche alors à l'écran et vous invite à suivre une série d'instructions pour configurer l'enceinte en question.

Vous pouvez également créer des groupes d'enceintes pour personnaliser votre installation en fonction de positions d'écoute différentes de celle de base (face au téléviseur), par exemple pour les occasions où vous vous trouvez à table ou dans votre fauteuil.



Paramètres ● ▼

Son > ▼

...

Les réglages du son sont prédéfinis en usine sur des valeurs neutres qui conviennent à la plupart des types d'émissions. Vous pouvez cependant, si vous le souhaitez, ajuster ces réglages selon vos préférences.

Vous pouvez régler les paramètres sonores tels que le volume, les basses, les aigus et l'intensité ; pour les enceintes câblées, vous pouvez également activer le mode économie. Vous pouvez aussi consulter des informations sur les paramètres de son choisis et rétablir les valeurs par défaut des paramètres sonores.

Dans le menu Son, vous trouverez aussi le menu Connexion des enceintes, où vous pourrez configurer des enceintes câblées et sans fil.

Pour en savoir plus sur l'utilisation quotidienne des groupes d'enceintes, appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Utilisation quotidienne des modes sonores et des groupes d'enceintes](#) ».

Votre fournisseur de contenu peut avoir interdit la diffusion du son numérique sur vos enceintes sans fil. Si tel est le cas, vous avez besoin d'enceintes Power Link câblées.

Pour des informations plus poussées sur les paramètres sonores, consultez le manuel technique consacré au son disponible à l'adresse www.bang-olufsen.com/guides.

Modes sonores

Configurer les modes sonores

Le téléviseur possède différents modes sonores optimisés pour chaque type d'émission et de source. Les modes sonores sont conçus par les ingénieurs du son pour convenir à toutes les situations. Vous pouvez cependant, si vous le souhaitez, ajuster les valeurs de ces modes sonores selon vos préférences dans le menu **Modes sonores**. Les modes sonores ont des noms prédéfinis. Le mode **Film**, par exemple, s'utilise lorsque vous regardez un disque Blu-ray ; le mode **Jeu** améliore le son lorsque vous utilisez une console de jeu. Le mode sonore **Personnalisé** vous permet de définir un nouveau type d'utilisation ; il s'agit du seul mode que vous pouvez renommer. Pour renommer le mode **Personnalisé**, appuyez sur le bouton **jaune** et suivez les instructions à l'écran.

Si vous souhaitez rétablir les paramètres par défaut d'un mode sonore, sélectionnez **Rétablir le mode <...>** dans le menu de configuration du mode en question, puis

confirmez.

Vous pouvez afficher sur l'écran du téléviseur la liste des modes sonores ; pour ce faire, affichez **Son** dans le menu **LIST** de la BeoRemote One, puis appuyez sur le bouton **central**. Cette option vous permet de sélectionner un mode sonore souhaité.

Pour en savoir plus sur la sélection d'un mode sonore spécifique pour une source, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Mode sonore](#) ».

Gestion des basses

Lorsque cette fonction est activée, les fréquences basses du signal audio peuvent être redirigées vers d'autres enceintes selon leurs capacités. La gestion des basses redirige les basses fréquences vers les enceintes les plus adaptées de votre installation. Si, par exemple, vous possédez deux petites enceintes et un subwoofer, les basses sont redirigées vers ce dernier plutôt que vers les petites enceintes.

Inclinaison des fréquences

L'inclinaison des fréquences peut être considérée comme une combinaison de commandes des graves et des aigus dans un seul paramètre. Lorsque l'inclinaison des fréquences est définie sur une valeur faible, le contenu de basse fréquence du signal audio est augmenté et le niveau de la teneur en haute fréquence est réduit. L'inclinaison des fréquences peut être définie pour chaque mode sonore.

Amélioration du son

Cette fonction permet d'ajuster les bandes basse et haute fréquence à l'aide d'un seul curseur. L'augmentation de l'amélioration du son augmente le niveau de graves et d'aigus tout en réduisant les bandes moyennes. La diminution de l'amélioration du son diminue le niveau de graves et d'aigus, mais augmente les bandes moyennes.

Amélioration de la voix

Permet de rendre les dialogues plus intelligibles. Sur sa valeur la plus faible, ce paramètre n'a aucun effet sur le signal audio.

Balance et fondu

Redirigez le signal d'entrée vers des canaux de sortie différents dans la configuration de votre enceinte. Par exemple, régler la balance G/D au maximum vers la gauche dirigera tous les signaux uniquement vers les enceintes de votre installation qui ont un rôle à gauche (avant gauche, surround gauche, etc.). Régler le fondu arrière/avant au maximum vers la gauche dirigera les signaux uniquement vers les enceintes de votre installation qui ont un rôle d'enceintes arrière (arrière droite, arrière gauche, etc.).

Style d'écoute

Le signal audio peut être modifié en fonction de votre style d'écoute. Si votre activité principale est d'écouter le signal audio, vous devriez définir l'option sur **Actif**. Toutefois, si l'écoute est une activité secondaire, par exemple dans le cas d'une musique de fond lors d'un dîner, l'option doit être réglée sur **Passif**.

Entrée LFE

Les effets basse fréquence (LDFE) sont utilisés pour créer des effets sonores supplémentaires pour les films. Cependant, certaines versions musicales multicanaux contiennent un signal sur le canal LFE. En conséquence, en cas d'écoute de ce type de musique, l'entrée LFE doit être désactivée pour éviter des sons indésirables.

Augmentation de l'intensité

La fonction d'intensité augmente le niveau des basses et hautes fréquences lorsque vous réduisez le volume sonore. L'augmentation maximale du niveau des graves et des aigus peut être définie sous **Graves max.** et **aigus max.**

L'**amplification** de l'intensité ne sera effective que si l'option **Intensité** dans le menu **Son** est activée.

Contrôle spatial

La fonction de contrôle spatial vous permet de régler de nombreux aspects du son perçu, tels que les paramètres du son surround, la largeur de scène, l'enveloppement, etc.

- **Balance et fondu** : Redirigez le signal d'entrée vers des canaux de sortie différents dans la configuration de votre enceinte. Par exemple, régler la balance G/D au maximum vers la gauche dirigera tous les signaux uniquement vers les enceintes de votre installation qui ont un rôle à gauche (avant gauche, surround gauche, etc.). Régler le fondu arrière/avant au maximum vers la gauche dirigera les signaux uniquement vers les enceintes de votre installation qui ont un rôle d'enceintes arrière (arrière droite, arrière gauche, etc.).
- **Traitement** : Il arrive très souvent que le nombre de canaux d'entrées du signal audio ne corresponde pas au nombre d'enceintes de votre installation. Si, par exemple, vous écoutez un Blu-ray 7.1 alors que vous ne possédez que deux enceintes, le signal est « downmixé » sur ces deux enceintes afin que vous puissiez entendre toutes ses composantes. Pour ce faire, vous devez sélectionner **Downmix**. À l'inverse, si vous possédez une installation de grande taille avec sept enceintes et un subwoofer (7.1 canaux) alors que vous écoutez un CD enregistré en stéréo, le signal doit être « upmixé » sur toutes les enceintes. Le dispositif de traitement qui se charge dynamiquement de ces tâches s'appelle « **True image** ». En sélectionnant le paramètre 1:1, les signaux seront transmis directement par les enceintes.
- **Surround** : Détermine la balance entre la scène sonore (à l'avant) et les informations surround provenant du processeur True Image. Veuillez noter que le contrôleur surround n'a aucun effet sur le signal lorsque l'option **Traitement** est réglée sur 1:1 ou sur **Downmix**.
- **Hauteur** : Ce paramètre détermine le niveau de diffusion à toutes les enceintes de votre configuration avec un rôle de l'enceinte "hauteur". Il n'a aucun effet sur les autres enceintes de votre système. Si le contrôleur est réglé sur la valeur minimale, aucun signal ne sera envoyé aux enceintes "hauteur". Si le paramètre **Diriger l'entrée LFE vers le plafond** dans le menu **Groupes d'enceintes** est **Oui**, la commande de hauteur déterminera le niveau de l'enceinte au plafond. Dans ce cas, pour vous assurer que l'enceinte au plafond est étalonnée au niveau approprié, le paramètre **Hauteur** doit être réglé au maximum.
- **Largeur de la scène** : Détermine la largeur des images avant de la scène sonore. Au réglage minimal, les images seront concentrées dans la partie centrale avant. Au réglage maximal, des images seront poussées vers les côtés de l'avant de la scène sonore. Vous pouvez ainsi commander la largeur perçue d'un groupe ou d'un ensemble de musique sans affecter les informations dans les enceintes surround et arrière.
- **Enveloppement** : Cette option vous permet de définir la quantité souhaitée de largeur perçue ou d'espace depuis vos enceintes surround et arrière. Au réglage minimal, les informations surround sembleront être concentrées dans un emplacement arrière central.

Contrôle de la dynamique

De nombreuses bandes originales et enregistrements musicaux ont une très large gamme dynamique. Il y a donc de très grandes différences entre les moments les plus silencieux et les moments les plus bruyants. Par conséquent, si vous réglez le niveau du volume de manière à pouvoir entendre les passages silencieux, les passages bruyants deviennent très forts. L'option **Contrôle de la dynamique** vous permet de réduire la différence en augmentant le son calme et en baissant le son fort.

- **Compression** : Le volume des publicités télévisées est généralement beaucoup plus fort que l'émission qu'elles interrompent, et les films présentent souvent de grandes différences entre les moments les plus silencieux et les moments les plus bruyants. La fonction **Compression** permet ainsi au téléviseur de réduire (ou de comprimer) la portée dynamique des signaux audio.
- **Protection du cadrage** : Chacun des circuits de signal audio est également doté d'un limiteur de pics qui protège ses sorties et fait en sorte que les signaux envoyés aux enceintes ne soient pas cadrés à volume élevé. La désactivation de ces limiteurs de pics dans l'option **Protection du cadrage** permet l'envoi d'un signal de haut niveau non modifié au convertisseur DAC. Toutefois, si elle est désactivée, certains signaux de sortie sont cadrés, et la distorsion est audible. Par conséquent, la protection du cadrage doit être activée.

Rétablir un mode sonore

Rétablissez les paramètres par défaut du mode sonore sélectionné.

Groupes d'enceintes



Groupes d'enceintes : introduction

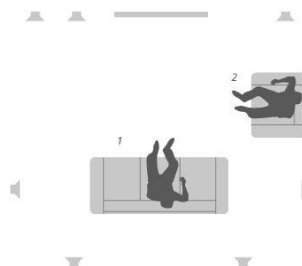
Vous pouvez créer différents groupes d'enceintes en fonction de vos positions d'écoute ou des combinaisons d'enceintes que vous souhaitez utiliser dans le menu **Groupes d'enceintes**. Vous pouvez donc utiliser vos enceintes différemment en fonction de la situation.

Dans la situation illustrée en 1, l'enceinte droite en haut peut être configurée comme une enceinte avant droite lorsque vous regardez la télévision depuis le canapé, alors que dans la situation n° 2, la même enceinte peut servir d'enceinte arrière droite lorsque vous êtes assis dans le fauteuil pour écouter de la musique. La même enceinte a des rôles différents dans les différents groupes d'enceintes et peut ne pas être incluse dans certains groupes d'enceintes.

Dans chaque groupe, vous devez attribuer un rôle aux enceintes, régler la distance séparant les enceintes de votre position d'écoute et étalonner le niveau des enceintes. Il est possible de régler les distances et les niveaux des enceintes pour chaque groupe d'enceintes soit manuellement via le menu **Groupes d'enceintes**, soit automatiquement si vous connectez un microphone d'étalonnage.

Dans le menu **Groupes d'enceintes**, vous pouvez aussi voir si un groupe d'enceintes a été défini pour une ou plusieurs touches MyButtons.

Le menu **Configuration du groupe d'enceintes** est accessible depuis le menu Accueil sur pression de la touche . Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour créer ou éditer un groupe d'enceintes. Pour des paramètres de groupe d'enceintes plus avancés, appuyez sur la touche  et sélectionnez **Paramètres**, puis **Son**, et configurez les groupes d'enceintes de la manière décrite dans ce chapitre.



Créer un groupe d'enceintes

Créer un groupe d'enceintes : introduction

Sélectionnez un groupe d'enceintes à configurer. Vous pouvez nommer les groupes d'enceintes et supprimer ceux que vous ne souhaitez pas conserver. Le groupe d'enceintes de **Démarrage** a un nom prédéfini. Vous pouvez configurer ce groupe pour une position d'écoute face au téléviseur.

Vous pouvez régler les distances et les niveaux des enceintes pour chaque groupe d'enceintes soit automatiquement si vous connectez un microphone d'étalonnage, soit manuellement via les menus **Distance enceinte** et **Niveau enceinte**. Vous devez acheter séparément un microphone d'étalonnage chez votre revendeur Bang & Olufsen. Pour plus d'informations, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran, et cherchez « [Étalon auto enceintes](#) », « [Distance enceinte](#) » et « [Niveau enceinte](#) ».

Certaines enceintes Bang & Olufsen avancées gèrent la présélection des combinaisons. Le numéro de combinaison est indiqué dans l'application que vous avez utilisée pour régler les enceintes. Vous pouvez décider quelle combinaison activer lors de la sélection de ce groupe d'enceintes.

Pour afficher les paramètres d'un groupe d'enceintes, mettez le groupe voulu en surbrillance et appuyez sur **>**.

Pour créer un groupe d'enceintes, appuyez sur le bouton **vert**. Les paramètres du nouveau groupe correspondent à ceux du groupe d'enceintes en cours d'utilisation. Vous pouvez les remplacer par vos paramètres préférés.

Pour renommer un groupe d'enceintes, appuyez sur le bouton **jaune** et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Pour supprimer un groupe d'enceintes, appuyez sur le bouton **rouge** dans le menu et suivez les instructions à l'écran.

Vous ne pouvez ni renommer ni supprimer le groupe d'enceintes de **Démarrage**.

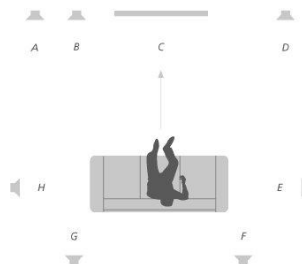
Pour activer un groupe d'enceintes, appuyez sur la touche **LIST** de la télécommande, sélectionnez **Enceinte**, puis le groupe souhaité.

Rôles des enceintes

L'attribution de rôles aux enceintes connectées vous permet de spécifier la fonction des enceintes dans un système son surround, ainsi que le nombre d'enceintes à utiliser. Utilisez les touches fléchées pour sélectionner chacune des enceintes connectées et pour mettre en surbrillance un rôle d'enceinte, puis appuyez sur le bouton **central**. Un son retentit pour indiquer l'enceinte à configurer lorsque vous passez d'une enceinte à l'autre.

Exemple de configuration d'enceintes :

- Enceinte A - Avant gauche
- Enceinte B - Subwoofer
- Enceinte C - Avant centre
- Enceinte D - Avant droite
- Enceinte E - Surround droite
- Enceinte F - Arrière droite
- Enceinte G - Arrière gauche
- Enceinte H - Surround gauche



Distance enceinte

Saisissez la distance entre votre position d'écoute et chaque enceinte. Utilisez les touches **▲**, **▼** ou numériques pour entrer les distances.


Niveau enceinte

Un son de référence est produit en alternance dans chacune des enceintes connectées à votre installation sonore. Votre tâche consiste à régler le niveau sonore de toutes les enceintes connectées afin qu'il corresponde à celui des autres enceintes du groupe. Utilisez les touches ▲, ▼ ou numériques pour entrer les niveaux.

Étalon. auto enceintes

Vous pouvez régler les distances et les niveaux des enceintes pour chaque groupe d'enceintes automatiquement si vous connectez un microphone d'étalonnage à la prise MIC du téléviseur. Vous devez acheter séparément un microphone d'étalonnage chez votre revendeur Bang & Olufsen. Le microphone d'étalonnage s'utilise uniquement pour étalonner les enceintes.

Placez le microphone connecté dans la position d'écoute principale correspondant au groupe d'enceintes actuel, commencez à étalonner les enceintes connectées en appuyant sur le bouton **central** et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Pour accéder au menu **Étalon. auto enceintes**, appuyez sur , sélectionnez l'option **Configuration du groupe d'enceintes**, puis sélectionnez un groupe d'enceintes.

Il est conseillé de réduire au minimum les bruits de fond pendant l'étalonnage.

Gestion des basses

Lorsque cette fonction est activée, les fréquences basses du signal audio peuvent être redirigées vers d'autres enceintes selon leurs capacités. La gestion des basses redirige les basses fréquences vers les enceintes les plus adaptées de votre installation. Si, par exemple, vous possédez deux petites enceintes et un subwoofer, les basses sont redirigées vers ce dernier plutôt que vers les petites enceintes.

- **Fréquence de recouvrement** : Tous les signaux de sortie utilisent la même fréquence de répartition afin que les signaux de tous les canaux aient une réponse de phase cohérente lorsqu'ils passent par les circuits de gestion des basses et de redirection des basses. Vous pouvez toutefois modifier ou outrepasser ce réglage ici.
- **Activer le filtrage** : Indiquez si le filtrage de gestion des basses doit être activé ou désactivé pour chaque canal de sortie.
- **Panoramisation** : Réglez la panoramisation du signal de gestion des basses dérivé de chaque canal de sortie dans les deux canaux basses fréquences de gestion de basses. Réglez les basses selon votre position d'écoute.
- **Niveaux de redirection** : Réglez le niveau des deux canaux basses fréquences de gestion des basses ajoutés aux canaux de sortie.
- **Balance de redirection** : Réglez le niveau relatif des deux canaux basses fréquences de gestion des basses dans chaque canal de sortie.

Diriger l'entrée LFE vers le plafond

Certaines maisons de disques utilisent le canal LFE (Low Frequency Effect) sur leurs disques pour enregistrer des informations de hauteur plutôt que des effets de basses fréquences. Le canal d'entrée LFE doit donc être dirigé vers une enceinte « pleine portée » placée au-dessus de l'auditeur. Lorsque l'option **Diriger l'entrée LFE vers le plafond** est définie sur **Oui**, le signal audio de l'entrée LFE est dirigé vers une enceinte dotée du rôle d'enceinte de plafond.

Subwoofer

Ici, vous pouvez régler les délais relatifs entre le subwoofer et les canaux des enceintes principales ainsi que la fréquence du filtre passe-tout afin de mieux faire correspondre le subwoofer et les enceintes principales.

- **Alignement temporel** : Cette option vous permet d'ajuster les retards relatifs du subwoofer et des canaux des enceintes principales. Lorsque la valeur est positive, le subwoofer est retardé par rapport aux canaux des enceintes principales. Lorsque la valeur est négative, la sortie subwoofer précède les canaux des enceintes principales de la valeur affichée.
- **Fréquence passe-tout** : Le circuit de sortie du subwoofer contient un filtre passe-tout de premier ordre. Celui-ci peut être réglé afin de mieux faire correspondre le son du subwoofer à celui des enceintes principales si l'emplacement ou les réponses de phase des enceintes engendrent un mauvais appariage des composants à fréquences basses et à fréquences élevées au sein de la bande de répartition.

Volume

Réglez le niveau de volume du téléviseur. Le volume que vous indiquez ici sera employé à chaque démarrage du téléviseur, quel que soit le volume auquel vous l'avez éteint.

Cette option vous permet également de régler le niveau de volume maximal autorisé dans le cas d'une utilisation normale. Elle peut être utilisée pour limiter la sortie maximale du téléviseur.

Basses et aigus

Le menu **Basses et aigus** permet de diminuer ou d'augmenter le niveau des basses et le niveau des aigus.

Activer l'intensité

L'oreille humaine est moins sensible aux basses fréquences lorsqu'elles sont émises à un faible volume. En d'autres termes, plus vous baissez le volume, moins vous pouvez entendre les graves. La fonction **Intensité** neutralise cet effet. Lorsque vous diminuez le volume, les niveaux de basses et d'aigus sont automatiquement augmentés pour compenser la perception réduite dans les bandes de fréquence extérieures. Il est possible d'activer et de désactiver l'intensité pour chaque mode sonore.

Informations sur le son

Consultez les informations sur le système sonore actuel dans le menu **Infos son**.

Mode éco

Réglez les paramètres d'économie d'énergie liés au son dans le menu **Mode éco**. Si vous activez le mode éco, les enceintes qui ne reçoivent pas de signal lorsque le téléviseur est allumé s'éteignent automatiquement. Les enceintes sans fil ne s'éteignent pas lorsqu'elles ne reçoivent pas de signaux du téléviseur.

Connexion des enceintes


Enceintes câblées


Lorsque vous configurez les enceintes câblées, vous devez indiquer quelles enceintes sont connectées aux différentes prises Power Link (PL) via le menu **Connexions enceintes**.

*Si toutes les prises Power Link auxquelles sont connectées des enceintes ne s'affichent pas dans le menu **Connexions enceintes**, vous pouvez appuyer sur le bouton **vert** pour voir toutes les prises Power Link.

Important ! Si vous sélectionnez le type d'enceinte **Line** dans la liste **Connexions d'enceintes**, le volume sera très élevé, et vous ne pourrez pas le régler à l'aide de votre télécommande BeoRemote One. Vous devez utiliser la télécommande de l'appareil. **Line** s'emploie par exemple pour les amplificateurs non fabriqués par Bang & Olufsen.

Enceintes sans fil





Si votre installation comporte des enceintes sans fil, le téléviseur tente automatiquement de les détecter et de les associer aux canaux Power Link correspondants lors de la configuration initiale. Cependant, vous pouvez également relancer la recherche et les associer manuellement aux canaux Power Link sans fil du téléviseur en appuyant sur , en sélectionnant **Rechercher des enceintes sans fil** et en suivant les instructions qui s'affichent à l'écran.

Vous pouvez aussi accéder à une fonction de recherche plus avancée décrite dans ce chapitre en appuyant sur , en sélectionnant **Paramètres**, puis **Son** et **Connexion des enceintes**.

Rechercher et associer les enceintes sans fil...



1. Dans le menu **Connexion des enceintes**, appuyez sur le bouton **rouge** pour relancer la recherche.
2. Lorsque la recherche est terminée, appuyez sur le bouton **central** pour associer les enceintes détectées au téléviseur.

Dissocier une enceinte du téléviseur...

1. Appuyez sur la touche  ou  pour sélectionner une enceinte sans fil dans le menu **Connexions enceintes**.
2. Appuyez sur la touche  ou  pour sélectionner l'option **Déconnecter**.
3. Mettez **Oui** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central** pour dissocier l'enceinte.

Si une enceinte est référencée comme manquante dans le menu **Connexions enceintes**, comme le montre un symbole triangulaire avec un point d'exclamation, cela signifie qu'elle a été associée à un canal sans fil et sera automatiquement détectée de nouveau dès que possible.

Configurer des enceintes câblées et sans fil

1. Dans le menu **Connexions enceintes**, appuyez sur  ou  pour sélectionner une prise PL ou un canal PL sans fil, appuyez sur le bouton **central**, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si vous connectez des enceintes supplémentaires au téléviseur, n'oubliez pas de les ajouter à vos groupes d'enceintes.

Paramètres généraux

Définir des paramètres généraux

Dans le menu Paramètres généraux, vous pouvez définir les paramètres pour des fonctionnalités et fonctions générales, comme pour un clavier USB, le système de code PIN, les temporisateurs d'arrêt et les réglages d'usine.

Disque dur USB

Vous pouvez connecter un disque dur USB à votre téléviseur et parcourir le contenu de formats pris en charge. Si vous souhaitez utiliser un disque dur USB pour télécharger des applications, vous devez connecter et configurer un disque dur USB ou un SSD (Solid State Drive).

La capacité de stockage minimale requise d'un disque dur USB est de 32 Go si vous l'utilisez pour installer des applications.

Important ! Ne connectez pas le disque dur USB que vous utilisez à votre ordinateur ou à d'autres appareils, car il vous est demandé de formater le disque dur et le contenu sera alors perdu.



Réglages ● ▼
Paramètres généraux > ▼
Disque dur USB > ▼
...

Lorsque vous connectez un SSD ou un disque dur USB, il vous est demandé de le configurer. Vous pouvez aussi afficher le menu **Disque dur USB** et suivre les instructions qui s'affichent à l'écran pour formater le disque dur.

Configurer un clavier USB

Connectez un clavier USB à une prise USB du téléviseur et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour le configurer.

Vous pouvez aussi passer par le menu **Paramètres clavier USB** pour le configurer.



Réglages ● ▼
Paramètres généraux > ▼
Paramètres clavier USB > ▼
...

Système de code PIN

Système de code PIN : introduction

La protection par code secret est prévue pour rendre impossible l'utilisation de votre téléviseur par quelqu'un qui ne connaît pas le code. Vous choisissez si ce système de protection doit être activé ou non.

La protection par code PIN s'enclenche lorsqu'elle est activée et que le téléviseur a été

débranché du secteur pendant un certain temps.

Lorsque le téléviseur est rebranché et mis sous tension, il se met hors tension automatiquement après cinq minutes si vous ne saisissez pas le code PIN.

IMPORTANT ! Si votre téléviseur vous invite à entrer un code secret la première fois que vous l'allumez, saisissez le code PIN fourni par votre revendeur Bang & Olufsen.



Réglages ● ▼

Paramètres généraux > ▼

Code PIN > ▼

...

Si, après cinq essais, le code est toujours erroné, le téléviseur est mis complètement hors service pendant trois heures. Le témoin de veille clignote rapidement en rouge. Le téléviseur doit être branché sur le secteur pendant ce temps-là.

Si vous oubliez ou perdez votre code, contactez votre revendeur Bang & Olufsen. Celui-ci peut vous fournir un code service qui désactive votre code PIN.

Pour utiliser votre téléviseur, vous devrez peut-être utiliser des codes PIN différents de celui décrit ici. Les codes PIN sont utilisés pour des motifs de protection, imposés par les fournisseurs et les appareils externes. Le cas échéant, il est peut-être plus facile de choisir le même code pour les différents systèmes.

Désactiver le système de code PIN

Vous pouvez à tout moment activer ou désactiver votre code PIN. Si le système de code PIN est déjà activé, vous êtes invité à saisir votre code PIN lorsque vous ouvrez le menu Code PIN.

Désactiver ou activer le système de code PIN

1. Dans le menu **Code PIN**, sélectionnez **Activer** pour activer le système de code PIN ou **Désactiver** pour le désactiver.
2. Si vous sélectionnez **Activer**, entrez un code PIN à quatre chiffres et appuyez sur le bouton **central**. Saisissez à nouveau votre code, puis appuyez sur le bouton **central** pour le confirmer.
3. Si vous sélectionnez **Désactiver**, entrez le code PIN à quatre chiffres et appuyez sur le bouton **central** pour l'enregistrer.

Si vous appuyez par inadvertance sur une mauvaise touche lors de la saisie du code, appuyez sur le bouton **jaune** pour effacer un chiffre ou sur le bouton **rouge** pour effacer tout le champ.

Modifier le code PIN

Vous pouvez à tout moment changer de code PIN. Si le système de code PIN est déjà activé, vous êtes invité à saisir votre code PIN lorsque vous ouvrez le menu Code PIN.

Changer le code PIN

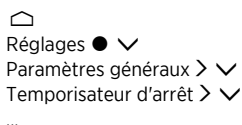
1. Dans le menu **Code PIN**, sélectionnez **Nouveau code PIN**.
2. Saisissez votre code PIN et appuyez sur le bouton **central**.
3. Saisissez un nouveau code PIN à quatre chiffres, puis appuyez sur le bouton **central**.
4. Saisissez à nouveau votre nouveau code PIN, puis appuyez sur le bouton **central** pour le confirmer.

Si vous appuyez par inadvertance sur une mauvaise touche lors de la saisie du code, sélectionnez **Effacer** pour effacer le champ.

Si vous modifiez votre code secret plus de cinq fois au cours d'une période de trois heures, le menu **Code PIN** devient inaccessible pendant trois heures, pour autant que le téléviseur ne soit pas débranché du secteur. Débrancher le téléviseur réinitialise la période de trois heures.

Temporisateur d'arrêt

Le menu **Temporisateur d'arrêt** vous permet de faire en sorte que votre téléviseur se mette en veille automatiquement après une période d'inactivité. Par défaut, il le fait après 4 heures. Cette fonction ne s'active qu'en mode vidéo, non en mode audio.

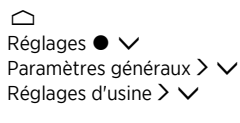


Si la fonction **Temporisateur d'arrêt** est activée, un message s'affiche sur l'écran de votre téléviseur lorsque vous n'avez pas utilisé celui-ci pendant la durée précisée dans le menu. Si vous n'effectuez aucune action, le téléviseur se met alors en veille.

Il se peut également que le téléviseur se mette en veille si aucun signal source n'est perçu pendant 10 minutes.

Réglages d'usine

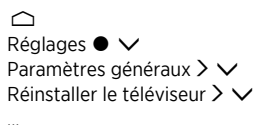
Rétablissez les paramètres d'image et de son par défaut.



Réinstaller votre téléviseur

Pour réinstaller votre téléviseur, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Après sa réinstallation, le téléviseur démarre en mode de configuration initiale. Si, pour une raison quelconque, vous deviez modifier le paramètre du pays du téléviseur, vous devez réinstaller le téléviseur et recommencer la procédure de configuration initiale.

Important ! Si vous réinstallez votre téléviseur, le contenu d'un disque dur connecté ne sera plus accessible.



Région et langues

Paramétrer la région et les langues

Paramétrez la langue, l'heure et la date.

Si, pour une raison quelconque, vous devez modifier le paramètre du pays du téléviseur, vous devez réinstaller le téléviseur et recommencer la procédure de configuration initiale. Appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Réinstaller votre téléviseur](#) ».

Langues

Configurer une langue

Sélectionnez une langue qui sera utilisée pour le menu, les langues audio et les langues pour les sous-titres.



Réglages ● ▼

Région et langues > ▼

Langues > ▼

...

Définir la langue des menus

Dans le menu **Langues des menus**, sélectionnez la langue à utiliser dans les menus.

Définir une langue audio préférée

Dans le menu **Langue audio préférée**, choisissez la langue audio à utiliser de préférence si l'opérateur la propose.

Définir une langue audio alternative

Dans le menu **Langue audio alternative**, choisissez la langue à utiliser si votre premier choix n'est pas disponible.

Définir une langue des sous-titres préférée

Dans le menu **Langue sous-titres préférée**, choisissez la langue des sous-titres à utiliser de préférence si l'opérateur la propose.

Définir une langue des sous-titres alternative

Dans le menu **Langue sous-titres alternative**, choisissez la langue à utiliser si votre premier choix n'est pas disponible.

Heure et date

Heure et date : introduction

Le menu **Horloge** vous permet de régler l'heure, la date et le fuseau horaire, et de choisir la façon dont vous voulez que l'heure avancée soit activée et désactivée.

⏏
Paramètres ● ▼
Région et langues > ▼
Horloge > ▼
...

Configurer le mode horloge

Dans le menu **Mode horloge auto**, vous pouvez décider de basculer automatiquement, manuellement ou en fonction du pays vers et depuis l'heure avancée.

Régler le fuseau horaire

Dans le menu **Fuseau horaire**, sélectionnez le fuseau horaire dans lequel vous habitez.

Régler la date

Dans le menu **Date**, utilisez les touches numériques pour entrer la date.

Régler l'heure

Dans le menu **Heure**, utilisez les touches numériques pour entrer l'heure.

Arrêt programmé

Votre téléviseur est équipé d'un arrêt programmé, qui permet d'éteindre automatiquement le téléviseur après un laps de temps prédéfini réglé en minutes.

Pour activer l'arrêt programmé ...

1. Dans le menu **Arrêt programmé**, appuyez sur la touche **▲** ou **▼**, puis sur le bouton **central** pour sélectionner le nombre de minutes après lequel vous voulez que le téléviseur s'éteigne.

Pour activer l'Arrêt programmé via la télécommande ...

Il se peut que cette fonction ne soit pas disponible dans la version actuelle du logiciel.

1. Appuyez sur **LIST**, puis sur **▲** ou **▼** pour afficher **Veille** sur l'écran de la BeoRemote One, puis appuyez sur **>**.
2. Appuyez sur **▲** ou **▼** pour mettre en surbrillance le nombre de minutes souhaité ou **Off**, puis appuyez sur le bouton **central**.

Accès universel

Accès universel : introduction

Pour les personnes malentendantes et malvoyantes, le téléviseur peut décrire les éléments sonores et visuels au moyen de sons et de sous-titres lorsque l'opérateur propose cette fonction.



Accès universel

Activez ou désactivez les fonctionnalités d'accessibilité.

Lorsque l'option **Accès universel** est activée, elle est ajoutée au menu **Options** qui s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche **LIST** et sélectionnez **Options**.

Malentendants

Certaines chaînes de télévision numériques diffusent un son et des sous-titres spéciaux adaptés aux personnes malentendantes. Lorsque l'option **Malentendants** est activée, le téléviseur bascule automatiquement au son et aux sous-titres adaptés si cette fonction est disponible. Pour pouvoir activer l'option **Malentendants**, vous devez activer la fonction **Accès universel**.

Lorsque la fonction **Accès universel** est activée et que vous regardez une chaîne de télévision, vous pouvez aussi appuyer sur **LIST** et sélectionner **Options** pour afficher un menu à l'écran, où vous pouvez sélectionner **Accès universel** et afficher et activer la fonction **Malentendants**.

Description audio

Les chaînes TV numériques peuvent diffuser un commentaire audio spécial décrivant ce qui se passe à l'écran. Pour pouvoir définir les effets et le son pour les personnes malvoyantes, vous devez d'abord activer la fonction **Description audio**.

Pour pouvoir activer la **Description audio**, vous devez activer la fonction **Accès universel**. La **Description audio** ajoute le commentaire d'un narrateur au son normal.

Lorsque la fonction **Accès universel** est activée et que vous regardez une chaîne de télévision, vous pouvez aussi appuyer sur **LIST** et sélectionner **Options** pour afficher un menu à l'écran, où vous pouvez sélectionner **Accès universel** et afficher et activer la fonction **Description audio**.

Les commentaires audio disponibles sont aussi affichés dans **Langues audio** sous **Options** dans la fonction **LIST**.

- **Volume mixte** : Si vous activez la fonction **Description audio**, vous pouvez mélanger le volume du son normal avec le commentaire audio dans le menu **Volume mixte**. Le menu **Volume mixte** est également disponible dans l'option **Accès universel** qui s'affiche parmi les **Options** dans la fonction **LIST**.
- **Effets audio** : Certains commentaires audio peuvent contenir des effets audio supplémentaires, comme le son stéréo ou fondu extérieur. Vous pouvez activer cette fonction dans le menu **Effets audio**.
- **Voix** : Le commentaire audio peut aussi contenir des sous-titres pour les mots

qui sont prononcés. Dans le menu **Voix**, vous avez le choix entre **Descriptif** et **Sous-titres**.

Paramètres réseau et Bluetooth

Définir les paramètres réseau et Bluetooth

Vous pouvez configurer votre téléviseur pour qu'il utilise une connexion filaire ou une connexion à large bande sans fil. Pour bénéficier d'une connexion réseau la plus fiable possible, Bang & Olufsen recommande d'opter pour une connexion filaire.

Bang & Olufsen conseille également d'utiliser un routeur et point d'accès distinct (-routeur Network Link-) afin d'améliorer la qualité de lecture des fichiers numériques.

Vous pouvez aussi connecter un ou plusieurs appareils Bluetooth à votre téléviseur.

Pour plus d'informations sur la configuration réseau Bang & Olufsen, contactez votre revendeur Bang & Olufsen.

Dans certains pays, il n'est pas possible de mettre en place une connexion réseau sans fil. Il est donc obligatoire de passer par une connexion filaire.

Les paramètres réseau et Bluetooth sont accessibles via l'option **Sans fil et réseaux** dans le menu Accueil, et des paramètres plus avancés via l'option **Sans fil et réseaux** dans **Paramètres**, qui se trouve dans le menu Accueil et dont la description figure dans ce chapitre.

🏠
Réglages ● ▼
Sans fil et réseaux > ▼
...

Avec ou sans fil

Avec ou sans fil : introduction

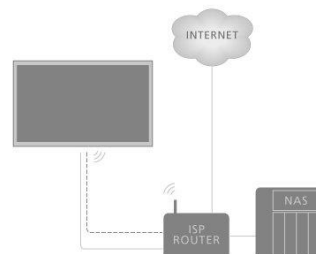
Sélectionnez le réseau auquel vous voulez connecter votre téléviseur et consultez les informations sur le réseau dans le menu **Avec ou sans fil**.

Se connecter à un réseau

Connectez votre téléviseur à un réseau, soit filaire, soit sans fil, dans le menu **Connexion au réseau**.


Pour plus d'informations sur votre routeur, reportez-vous à sa documentation.

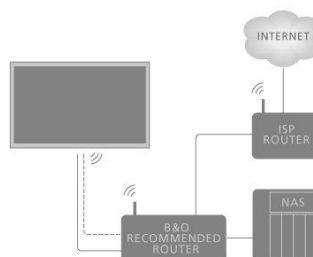
Exemple de réseau simple (avec ou sans fil).




Exemple de configuration recommandée (avec ou sans fil). Vous pouvez ajouter ici un routeur recommandé par Bang & Olufsen.

Configuration filaire

Branchez une extrémité du câble Ethernet sur le routeur et l'autre extrémité sur la prise Ethernet  du téléviseur.* La connexion filaire peut alors être établie. Ce manuel part du principe que vous avez activé le service DHCP sur votre réseau.




1. Assurez-vous que le routeur est allumé.
2. Appuyez sur , mettez **Paramètres** en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **central**.
3. Mettez **Sans fil et réseaux** en surbrillance et appuyez sur **>**.
4. Mettez **Avec ou sans fil** en surbrillance et appuyez sur **>**.
5. Mettez l'option **Connexion au réseau** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.
6. Sélectionnez **Câblé**. Le téléviseur cherche en permanence la connexion réseau.
7. Un message s'affiche lorsque la connexion a réussi.

*Utilisez un câble Ethernet blindé.

Configuration sans fil


Si votre routeur dispose de la fonction WPS (Wireless Protected Setup), vous pouvez établir une connexion sans fil à votre réseau de manière directe. Vous pouvez aussi rechercher un réseau. Ce manuel part du principe que vous avez activé le service DHCP sur votre réseau et que le SSID n'est pas masqué.

Sans fil

1. Appuyez sur , mettez **Paramètres** en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **central**.
2. Mettez l'option **Sans fil et réseaux** en surbrillance et appuyez sur **>**.
3. Mettez **Avec ou sans fil** en surbrillance et appuyez sur **>**.
4. Mettez l'option **Connexion au réseau** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.
5. Sélectionnez **Sans fil**.
6. Dans la liste des réseaux trouvés, sélectionnez votre réseau sans fil. Si votre réseau ne figure pas dans la liste parce que le nom du réseau est masqué (vous avez désactivé l'émission SSID du routeur), sélectionnez **Saisir le nom** pour entrer manuellement le nom du réseau.
7. Selon le type de routeur, entrez votre clé de chiffrement (WEP, WPA ou WPA2). Si vous avez déjà saisi la clé de chiffrement pour ce réseau, vous pouvez utiliser le bouton **central** pour accepter et établir immédiatement la connexion.
8. Un message s'affiche lorsque la connexion a réussi.


WPS

Si votre routeur est doté d'un WPS, vous pouvez vous connecter directement au routeur sans chercher de réseaux. Si votre réseau sans fil comporte des appareils qui utilisent le système de chiffrement de sécurité WEP, vous ne pouvez pas utiliser le WPS.

1. Appuyez sur , mettez **Paramètres** en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **central**.
2. Mettez l'option **Sans fil et réseaux** en surbrillance et appuyez sur **>**.
3. Mettez **Avec ou sans fil** en surbrillance et appuyez sur **>**.
4. Mettez l'option **Connexion au réseau** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.
5. Sélectionnez **WPS**.
6. Sur le routeur, appuyez sur le bouton WPS. Vous avez deux minutes pour revenir au téléviseur.
7. Sélectionnez **Connecter** pour établir la connexion.
8. Un message s'affiche lorsque la connexion a réussi.

WPS avec code PIN

Si votre routeur est doté d'un WPS avec un code PIN, vous pouvez vous connecter directement au routeur sans chercher de réseaux. Si votre réseau sans fil comporte des appareils qui utilisent le système de chiffrement de sécurité WEP, vous ne pouvez pas utiliser le WPS.

1. Appuyez sur , mettez **Paramètres** en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **central**.
2. Mettez l'option **Sans fil et réseaux** en surbrillance et appuyez sur **>**.
3. Mettez **Avec ou sans fil** en surbrillance et appuyez sur **>**.
4. Mettez l'option **Connexion au réseau** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.
5. Sélectionnez **WPS avec code PIN**.
6. Inscrivez le code PIN à 8 chiffres affiché à l'écran et saisissez-le dans le logiciel du routeur sur votre ordinateur. Pour savoir où saisir le code PIN dans le logiciel du routeur, consultez le manuel.
7. Sélectionnez **Connecter** pour établir la connexion.
8. Un message s'affiche lorsque la connexion a réussi.

Pour utiliser votre téléviseur, vous devrez peut-être utiliser des codes PIN différents de celui décrit ici. Les codes PIN sont utilisés pour des motifs de protection, imposés par les fournisseurs et les appareils externes. Le cas échéant, il est peut-être plus facile de choisir le même code pour les différents systèmes.

Dépannage

Réseau sans fil introuvable ou déformé

- Les fours à micro-ondes, les téléphones DECT ou d'autres appareils 802.11b/g/n sans fil à proximité peuvent perturber le réseau sans fil.
- Assurez-vous que les pare-feux de votre réseau permettent l'accès à la connexion sans fil du téléviseur.
- Si le réseau sans fil ne fonctionne pas correctement chez vous, essayez d'utiliser l'installation réseau filaire.

Internet ne fonctionne pas

- Si la connexion au routeur est normale, vérifiez la connexion du routeur à Internet.

L'ordinateur et la connexion Internet sont lents

- Consultez la documentation de votre routeur sans fil pour connaître la portée intérieure, le débit et d'autres facteurs de qualité du signal.
- Utilisez une connexion Internet haut débit (large bande) pour votre routeur.

DHCP

- En cas d'échec de la connexion, vous pouvez vérifier le paramètre DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) du routeur. La fonction DHCP doit être activée.

Votre téléviseur prend en charge les fréquences de 2,4 GHz et 5 GHz. Pour de plus amples informations, contactez votre revendeur Bang & Olufsen.

Afficher les informations sur le réseau

Vous pouvez afficher les informations relatives à votre connexion réseau dans le menu **Afficher les paramètres réseau**.

Remarque : Une configuration ayant toujours bien fonctionné peut présenter des

problèmes avec le temps, si son environnement change. Vérifiez votre connexion Ethernet ou votre routeur. Si le problème persiste, contactez votre revendeur Bang & Olufsen.

Configurer votre réseau

Dans le menu **Configuration réseau**, vous pouvez choisir entre une configuration réseau DHCP ou IP statique.

Si l'option **Configuration réseau** est définie sur DHCP, l'adresse IP, le masque réseau, la passerelle et les serveurs DNS sont attribués automatiquement. Dans le cas contraire, sélectionnez **IP statique** pour configurer manuellement le réseau.

Configurer l'adresse IP statique

Dans le menu **Configuration IP statique**, vous pouvez configurer manuellement votre réseau.

Dans le cas contraire ou si, pour une raison ou pour une autre, l'adresse IP, le masque réseau, la passerelle ou les serveurs DNS ne sont pas déterminés de manière automatique, vous devez saisir ces informations manuellement.

Allumer avec votre réseau

Vous pouvez allumer le téléviseur depuis votre smartphone ou tablette si celui-ci est en veille. Le paramètre **Allumer avec Wi-Fi (WoWLAN)** doit être activé.

Pour en savoir plus sur les smartphones et les tablettes, appuyez sur le bouton rouge dans l'aide à l'écran et cherchez « [Smartphones et tablettes](#) ».

Digital Media Renderer

Vous pouvez activer ou désactiver la fonctionnalité de moteur de rendu dans le menu **Digital Media Renderer**.

La fonction Digital Media Renderer vous permet de lire des photos, de la musique ou des vidéos à partir d'un ordinateur ou d'un smartphone. Cette fonction est activée par défaut. Si vous ne souhaitez pas que votre téléviseur puisse être utilisé comme moniteur pour un ordinateur, un smartphone ou un autre appareil, vous pouvez désactiver cette fonction.

Partage de fichiers

Le téléviseur peut se connecter à d'autres appareils sur votre réseau sans fil, comme votre ordinateur ou smartphone. Vous pouvez utiliser un ordinateur sous Microsoft Windows ou Apple OS X.

Sur ce téléviseur, vous pouvez ouvrir des photos, de la musique et des vidéos stockées sur votre ordinateur. Utilisez n'importe quel logiciel pour serveur multimédia certifié DLNA.

Installez le logiciel pour serveur multimédia sur votre ordinateur et configurez-le pour partager vos fichiers multimédias avec le téléviseur. Pour en savoir plus, reportez-vous au manuel du logiciel pour serveur multimédia. Ce logiciel doit être exécuté sur votre ordinateur pour consulter ou lire des fichiers sur le téléviseur.

Marche/Arrêt Wi-Fi

Dans le menu **Marche/Arrêt Wi-Fi**, activez ou désactivez la connexion au réseau sans fil.

Nom du réseau TV

Si vous voulez que votre téléviseur soit facilement reconnaissable sur votre ordinateur ou smartphone, vous pouvez le nommer dans le menu **Nom du réseau TV**.

Effacer mémoire Internet

Dans le menu **Effacer mémoire Internet**, vous pouvez effacer toutes les informations enregistrées dans la fonction mémoire d'Internet. Les informations telles que les paramètres d'enregistrement du serveur et de code parental, vos identifiants de connexion aux applications de la boutique vidéo, tous les favoris de la Galerie d'applications, les signets Internet et l'historique sont effacés. Les applications MHEG interactives peuvent également enregistrer des « cookies » sur votre téléviseur. Ces fichiers aussi seront effacés.

Bluetooth

Vous pouvez connecter plusieurs appareils Bluetooth, par exemple un casque, à votre téléviseur. Pour que le téléviseur et l'appareil Bluetooth puissent fonctionner ensemble, il est nécessaire d'associer l'appareil au téléviseur.

Associer un appareil

Assurez-vous que votre appareil est en mode d'association.

1. Dans le menu **Bluetooth**, mettez l'option **Rechercher des périphériques Bluetooth** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central** pour chercher un appareil à associer au téléviseur.
2. Dans la liste d'appareils trouvés, mettez en surbrillance celui que vous voulez associer à votre téléviseur et appuyez sur le bouton **central**.

Découpler un appareil

1. Dans le menu **Bluetooth**, mettez l'option **Retirer des périphériques Bluetooth** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central** pour afficher une liste d'appareils associés.
2. Mettez en surbrillance l'appareil que vous souhaitez découpler et appuyez sur le bouton **central**.

Lorsque vous recevez la BeoRemote One avec votre téléviseur, vous la mettez en mode d'association lors de sa configuration initiale. Elle sera alors associée automatiquement au téléviseur dès que ce dernier sera branché sur le secteur. Reportez-vous au manuel de la télécommande pour plus d'informations. Toutefois, si pour une raison ou une autre, votre BeoRemote One n'est plus associée au téléviseur et que vous devez l'associer à nouveau, ou si vous ne la retrouvez plus et que vous devez associer une autre BeoRemote One, vous devez mettre le téléviseur et la télécommande en mode d'association pour les associer. Pour mettre le téléviseur en mode d'association, débranchez-le du secteur et reconnectez-le immédiatement. Pour savoir comment mettre la télécommande en mode d'association, reportez-vous à son manuel.

Si aucune télécommande ou aucun appareil n'est associé au téléviseur, celui-ci est

toujours prêt à être associé.

Paramètres Android

Définissez les paramètres de l'appareil et les paramètres personnels et configurez les préférences pour les fonctions Android de votre téléviseur. Vous pouvez aussi consulter des informations spécifiques à Android.



Réglages ● ▾

Paramètres Android > ▾

Pour obtenir des infos supplémentaires sur les fonctions Android, consultez

www.support.google.com/androidtv.

Intégrer votre appareil dans un système

Intégrer votre appareil : introduction

Il se peut que la fonction d'intégration de votre téléviseur dans d'autres appareils ne soit pas disponible avec la version logicielle actuelle.

Network Link vous permet de diffuser le son, mais non l'image, dans d'autres pièces de la maison. Si vous connectez votre téléviseur à un produit Master Link, vous devez également utiliser un BeoLink Converter NL/ML (BLC).

Vous pouvez par exemple connecter le téléviseur de votre salon à un système audio ou vidéo situé dans une autre pièce et ainsi écouter le son dans la pièce en question.

Le menu du téléviseur vous permet d'accéder aux sources configurées sur les autres appareils audio Bang & Olufsen et de partager les enceintes en toute facilité.

Vous pouvez rejoindre une source lue sur un autre appareil en appuyant sur la touche LIST de la BeoRemote One, en mettant **Associer** en surbrillance et en appuyant sur le bouton **central** et en sélectionnant la source souhaitée dans le menu à l'écran.

Certains fournisseurs de contenu peuvent toutefois empêcher la diffusion du son.

Pour plus d'informations sur l'intégration d'autres appareils, reportez-vous au manuel de la télécommande.

Pour obtenir des informations sur la distribution des signaux vidéo, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez l'option « [HDMI Matrix](#) ».

Pour en savoir plus sur les paramètres réseau, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Paramètres réseau et Bluetooth](#) ».




Réglages ● ▼

Intégration du produit > ▼

...

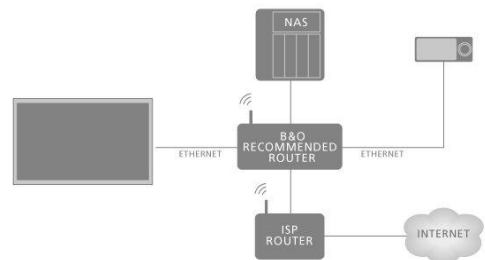
Network Link à Network Link

Un appareil Bang & Olufsen compatible Network Link doit être connecté au même réseau (routeur) que votre téléviseur.

1. Branchez un câble Ethernet sur la prise signalée par  du téléviseur. Branchez ensuite le câble sur un routeur, qui est connecté au routeur par une connexion Internet.
2. Branchez une extrémité d'un autre câble Ethernet sur le routeur et l'autre extrémité sur le système audio ou vidéo.


Vous pouvez aussi établir une connexion sans fil entre vos appareils. Cela peut toutefois occasionner des problèmes de synchronisation labiale. Pour en savoir plus sur la connexion sans fil, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Se connecter à un réseau](#) ».

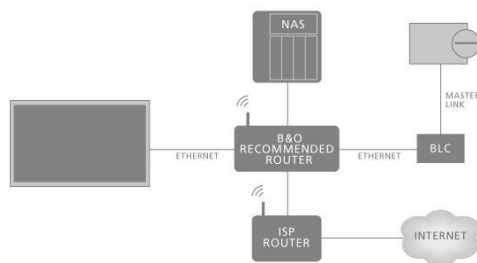
Network Link à Master Link



Un exemple de configuration d'une pièce liée avec un système audio de type Master Link est illustré.

Le téléviseur de la pièce principale doit être connecté au système de la pièce liée via un BeoLink Converter NL/ML si l'installation de la pièce liée est un système audio ou vidéo de type Master Link :

1. Branchez un câble Ethernet sur la prise signalée par  du téléviseur. Branchez ensuite le câble sur un routeur, qui est connecté au routeur par une connexion Internet.
2. Branchez une extrémité d'un autre câble Ethernet sur le routeur et l'autre extrémité sur le BeoLink Converter NL/ML.
3. Branchez une extrémité d'un câble Master Link sur le BeoLink Converter NL/ML et l'autre extrémité sur la prise Master Link du système audio ou vidéo.



Lien vers d'autres appareils

Il se peut que la fonction d'intégration de votre téléviseur dans d'autres appareils ne soit pas disponible avec la version logicielle actuelle.

Vous pouvez connecter des appareils externes à votre téléviseur afin d'écouter sur ce dernier de la musique provenant d'un système audio ou d'un autre téléviseur.

Vous pouvez écouter les sources audio et vidéo d'un autre appareil Bang & Olufsen si celui-ci est connecté au même réseau (routeur) que votre téléviseur. Appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Intégrer votre appareil : introduction](#) ».


Il est possible de lire simultanément une même source sur des enceintes situées dans plusieurs pièces.

Si, par exemple, le téléviseur (et les enceintes qui l'accompagnent) et un système audio sont installés dans une même pièce et un système audio Master Link est installé dans une autre pièce, comme illustré, définissez les paramètres suivants :

- **Lien vers d'autres produits** : sélectionnez le système audio dans la même pièce, puis le BeoLink Converter pour le système audio dans l'autre pièce
- Utiliser les enceintes du téléviseur avec le système audio installé dans la même pièce : **Oui**

Le menu **Intégration produit** vous permet de sélectionner un maximum de deux appareils à linker. La liste des appareils identifiés sur votre réseau domestique s'affiche.

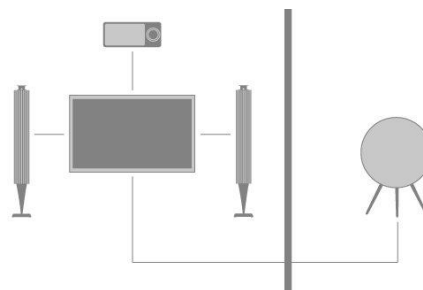
Pour linker les sources de vos appareils, par exemple la radio ou le lecteur CD, vous devez les configurer via le menu **Lien vers d'autres produits** en appuyant sur la touche **>**. Pour pouvoir sélectionner un appareil, celui-ci doit avoir été allumé à un moment ou un autre pour s'afficher dans la liste des produits trouvés. Si vous avez sélectionné deux appareils, celui du haut est l'appareil principal et ses sources apparaissent immédiatement après les sources de télévision lorsque vous sélectionnez **TV** ou **MUSIC** dans le menu Accueil. Si un appareil audio se trouve dans la même pièce que votre téléviseur, vous pouvez le configurer de manière à ce qu'il puisse utiliser les enceintes de ce dernier.

Lorsque vous avez sélectionné un appareil dans le menu **Lien vers d'autres produits**, les sources pouvant être liées s'affichent assorties d'un symbole en forme de 'chaînon' () et du nom de l'appareil d'où elles proviennent dans les listes qui apparaissent lorsque vous sélectionnez **TV** ou **MUSIC** dans le menu Accueil.

Pour plus d'informations sur la configuration d'un système audio ou d'un téléviseur en vue de son intégration dans votre téléviseur, consultez le manuel de la télécommande.

Lorsque le téléviseur fait partie d'une configuration système, le paramètre **Allumer avec Wi-Fi (WoWLAN)** sera automatiquement activé afin de pouvoir être activé à partir d'appareils connectés. Notez que ceci augmente légèrement sa consommation électrique en veille.

Lorsque votre système comporte un BeoLink Converter NL/ML, six sources audio s'affichent comme partageables, que des appareils y soient réellement connectés ou non. Les sources sont **Radio**, **CD**, **A.Mem**, **N.Radio**, **N.Music** et **A.Aux**.



Distribuer le son des sources vidéo

La distribution du son depuis des sources vidéo peut ne pas être disponible dans la version logicielle actuelle.

Dans le menu **Son des sources vidéo**, vous pouvez définir si vos sources vidéo intégrées ou connectées doivent pouvoir distribuer le son vers d'autres sources connectées ou votre réseau domestique ou non.

Si votre installation comporte une connexion sans fil au réseau domestique, vous pourriez rencontrer des problèmes de synchronisation labiale, car le son subit un léger retard avant d'arriver aux enceintes du produit lié. Pour éviter cela, nous vous recommandons de **désactiver** l'option **Son des sources vidéo**. Vous pouvez aussi connecter le téléviseur et tous les produits liés au réseau domestique à l'aide d'un câble Ethernet plutôt que d'une connexion sans fil.

Matrice HDMI Matrix

La matrice HDMI Matrix proprement dite est un appareil physique qui permet de connecter jusqu'à 32 sources externes à autant de téléviseurs se trouvant dans des pièces différentes et d'accéder aux sources soit de manière individuelle via chaque téléviseur, soit dans plusieurs pièces simultanément via la BeoRemote One.

La matrice HDMI doit être branchée et configurée par votre revendeur Bang & Olufsen.

Il n'est possible de connecter qu'une seule matrice HDMI Matrix par installation.

Paramètres du menu HDMI MATRIX

Le menu **HDMI Matrix** permet de paramétrer votre matrice HDMI Matrix.

Connecter une matrice HDMI Matrix ...

1. Dans le menu Intégration produit, mettez l'option **HDMI Matrix** en surbrillance et appuyez sur la touche **>**.
2. Sélectionnez une prise **HDMI IN**, puis appuyez sur le bouton **central**.
3. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Après avoir sélectionné **Terminer**, la matrice HDMI Matrix est configurée, et la **Liste des sources** s'affiche pour que vous puissiez configurer les sources connectées à la matrice HDMI Matrix. L'opération s'effectue de la même manière que pour tout autre appareil connecté. Pour en savoir plus sur la configuration des appareils connectés, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Configurer les produits connectés](#) ».

Si, par la suite, vous souhaitez désactiver la configuration enregistrée pour la matrice HDMI Matrix en réglant l'option **Matrice HDMI** sur **Non**, les autres paramètres que vous avez sélectionnés sont conservés. Par conséquent, si vous réactivez la matrice HDMI Matrix, vos réglages ne sont pas perdus.

Pour annuler la configuration d'une source, appuyez sur le bouton **rouge** dans l'aide à l'écran et cherchez « [Réinitialiser tous les paramètres d'une source](#) ».

Service et mise à jour du logiciel

Service et mise à jour du logiciel : introduction

Nous vous recommandons d'activer la mise à jour automatique du logiciel de votre téléviseur afin de vous assurer que ce dernier possède toujours les dernières caractéristiques et fonctionnalités.

Si votre téléviseur est à relié à votre installation, il est essentiel que vous activiez la mise à jour automatique du système afin que tous les appareils de votre installation soient mis à jour et demeurent en mesure de communiquer entre eux.

Vous pouvez toujours procéder aux mises à jour manuellement.



Réglages ● ▾

Service > ▾

...

Afficher les informations sur le logiciel

Dans le menu **Dernière version**, les informations que vous pouvez afficher concernent la version actuelle du logiciel, sa date de publication, ainsi que les éventuelles notes de publication l'accompagnant.

Mettre à jour le logiciel

Mettre à jour le logiciel : introduction

Le téléchargement des mises à jour logicielles disponibles dans le menu **Mise à jour du logiciel** nécessite que le téléviseur soit connecté à Internet. Nous vous recommandons de régler le téléviseur de manière à ce que la mise à jour ait lieu automatiquement.

Vous pouvez également télécharger les mises à jour logicielles disponibles sur le site www.bang-olufsen.com sur une clé USB. Branchez la clé USB sur le port USB se trouvant sur le panneau de connexion.

Dans certains pays, il est également possible de mettre à jour le logiciel via le signal d'antenne (OAD).

Pour plus d'informations sur les mises à jour logicielles, contactez votre revendeur.

Rechercher les mises à jour

Sélectionnez cette option si le téléviseur doit rechercher les mises à jour sur un support USB connecté, sur Internet ou via le signal d'antenne, si possible. Si des mises à jour sont disponibles, appuyez sur le bouton **central** pour commencer la mise à jour et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Durant les mises à jour, le témoin de veille clignote en rouge et il est conseillé de laisser le téléviseur branché sur le secteur.

Lorsque la mise à jour est terminée, le message **Dernière version** apparaît. Appuyez sur le bouton **central** pour faire disparaître ces informations.

Mises à jour automatiques du système

Mises à jour automatiques du système : introduction

Si vous possédez une installation comportant plusieurs appareils Bang & Olufsen, les mises à jour sont appliquées à l'ensemble de l'installation lorsque vous vérifiez leur présence. Nous recommandons d'activer la mise à jour automatique de l'ensemble de l'installation via le menu du téléviseur. Vous pouvez définir l'heure de la journée à laquelle vous voulez que les mises à jour automatiques du logiciel aient lieu pour vous assurer qu'elles ne perturbent pas l'utilisation du téléviseur. En outre, vous pouvez indiquer si vous voulez ou non être averti des mises à jour. Les mises à jour logicielles de tous les appareils Bang & Olufsen de l'installation seront alors téléchargées automatiquement lorsqu'elles seront disponibles.* Si la configuration système n'est pas disponible dans la version logicielle actuelle, vous pouvez néanmoins effectuer une mise à jour logicielle automatique du téléviseur.

*Vous ne pouvez activer ou désactiver que les mises à jour automatiques de l'ensemble de l'installation, non celles des produits séparés.

Activation

Configurez votre système tout entier pour qu'il se mette automatiquement à jour lors de la disponibilité d'un nouveau logiciel. Il est vivement recommandé de permettre les mises à jour automatiques du logiciel pour optimiser les performances des appareils de votre installation. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si la configuration système n'est pas disponible dans la version logicielle actuelle, vous pouvez néanmoins effectuer une mise à jour logicielle automatique du téléviseur.

Heure du jour

Définissez une heure de la journée à laquelle le téléviseur doit vérifier la disponibilité des mises à jour.

Notifications

Sélectionnez cette option si vous voulez être averti de la disponibilité des mises à jour logicielles. Le menu **Notifications** est uniquement disponible si l'option **Activation** dans le menu **MàJ auto du système** est désélectionnée. Il est toutefois recommandé d'activer le menu **Activation**.

Tables PUC

Tables PUC : introduction

Dans le menu **Gestion des PUC**, téléchargez ou supprimez les tables PUC (Peripheral Unit Controller) ou vérifiez la disponibilité des mises à jour pour des tables déjà téléchargées sur le téléviseur. Le contrôleur d'unités périphériques permet de faire fonctionner un produit autre que Bang & Olufsen connecté à l'aide de la télécommande Bang & Olufsen. Le contrôleur d'unités périphériques intégré dans votre téléviseur « traduit » les signaux de la télécommande en signaux compris par l'appareil connecté. Pour que la « traduction » puisse être effectuée correctement, il est nécessaire de télécharger la table PUC appropriée sur le téléviseur.

Le nombre d'appareils pris en charge est régulièrement mis à jour. Nous ne pouvons cependant pas garantir que votre appareil figure dans la liste.

Téléchargement des tables PUC

Téléchargement des tables PUC : introduction

Le menu **Télécharger plus** vous permet de télécharger des tables PUC soit en ligne à partir d'Internet soit à partir d'un périphérique USB connecté. Les tables PUC vous permettent de contrôler les appareils autres que Bang & Olufsen à l'aide de la télécommande Bang & Olufsen.

Si plusieurs périphériques USB sont connectés, vous devez d'abord sélectionner le périphérique USB voulu.

Vous pouvez rechercher des unités périphériques en saisissant le nom de l'appareil connecté ou rechercher des unités périphériques par marque.

Si votre appareil connecté ne se trouve pas dans la liste des téléchargements, cela signifie qu'il n'existe pour l'instant aucun moyen de le télécommander ; vous devez alors sélectionner **Source non prise en charge**. Vous ne pourrez pas le contrôler à l'aide de votre télécommande Bang & Olufsen. Renseignez-vous sur les sources prises en charge auprès de votre revendeur Bang & Olufsen.

Recherche de tables PUC

Parcourir les unités périphériques disponibles.

1. Mettez une marque en surbrillance et appuyez sur ➤.
2. Mettez en surbrillance une ou plusieurs unités périphériques parmi la liste affichée et appuyez sur le bouton **central** pour la ou les sélectionner.
3. Sélectionnez **Télécharger** pour télécharger les tables PUC sélectionnées.
4. Si vous souhaitez télécharger des tables PUC pour d'autres marques, répétez la procédure.

Recherche de tables PUC

Recherchez des unités périphériques.

1. Entrez le nom ou le nom de marque de l'appareil connecté et appuyez sur le bouton **central**.
2. Mettez en surbrillance une unité périphérique parmi la liste affichée et appuyez sur le bouton **central** pour la sélectionner. Si vous souhaitez télécharger d'autres tables PUC, répétez la procédure.
3. Lorsque vous avez sélectionné les unités appropriées, appuyez sur le bouton **vert** pour les télécharger.
4. Sélectionnez **Ajouter d'autres tables** si vous souhaitez ajouter d'autres unités ou **Télécharger** pour commencer le téléchargement.

Transférer toutes les tables PUC

Si vous téléchargez des tables PUC depuis un support USB, vous pouvez aussi sélectionner **Transférer toutes les tables PUC** pour transférer toutes les tables PUC enregistrées sur le téléviseur, à condition que la mémoire soit suffisante.

Gérer les tables existantes

Mettre à jour les tables PUC

Vérifiez s'il existe des mises à jour pour les tables PUC que vous avez téléchargées.

1. Dans le menu **Gestion des PUC**, affichez l'option **Gérer les tables existantes**.

2. Appuyez sur la touche **>**, puis sur le bouton **vert** pour vérifier la disponibilité de mises à jour.
3. Dans la liste des mises à jour disponibles, utilisez les touches fléchées pour mettre en surbrillance les tables PUC que vous souhaitez mettre à jour et appuyez sur le bouton **central**. Si une table que vous ne souhaitez pas mettre à jour est déjà sélectionnée, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le bouton **central** pour la désélectionner.
4. Pour afficher des informations sur les tables sélectionnées, mettez l'option **Voir les notes de publication** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**. Appuyez à nouveau sur le bouton **central** pour fermer les notes de publication.
5. Pour mettre à jour les tables sélectionnées, mettez l'option **Mettre à jour** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.
6. Une fois la mise à jour terminée, appuyez sur le bouton **central**.

Les tables PUC sont mises à jour séparément et ne font pas partie d'une mise à jour logicielle automatique lorsque la fonction **Màj auto du système** est activée.

Supprimer des tables PUC

Supprimez des tables d'unités périphériques se trouvant sur le téléviseur. Veillez à ne pas supprimer des tables qui sont utilisées par des appareils connectés.

1. Dans le menu **Gestion des PUC**, affichez l'option **Gérer les tables existantes**.
2. Appuyez sur **>** puis sur le bouton **jaune** pour afficher une liste des tables téléchargées.
3. Utilisez les touches fléchées pour mettre en surbrillance les tables PUC que vous souhaitez supprimer et appuyez sur le bouton **central**. Si une table que vous souhaitez conserver est déjà sélectionnée, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le bouton **central** pour la désélectionner.
4. Pour supprimer les tables sélectionnées, mettez l'option **Supprimer** en surbrillance et appuyez sur le bouton **central**.

Retour d'expérience

Pour nous aider à améliorer notre gamme de produits et services mis à votre disposition, nous sommes susceptibles de vous demander certaines informations sur les performances et l'utilisation de votre produit. Les informations seront fournies à tout moment de manière anonyme uniquement. Vous pouvez activer ou désactiver cette fonction n'importe quand dans le menu **Retour d'expérience**.

Open Source License

README for the source code of the parts of Bang & Olufsen A/S TV software that fall under open source licenses.

This is a document describing the distribution of the source code used on the Bang & Olufsen A/S television, which fall either under the GNU General Public License (the GPL), or the GNU Lesser General Public License (the LGPL), or any other open source license. Instructions to obtain copies of this software can be found in the Directions For Use.

Bang & Olufsen A/S MAKES NO WARRANTIES WHATSOEVER, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, REGARDING THIS SOFTWARE. Bang & Olufsen A/S offers no support for this software. The preceding does not affect your warranties and statutory rights regarding any Bang & Olufsen A/S product(s) you purchased. It only applies to this source code made available to you.

Android (5.1)

This tv contains the Android Lollipop Software. 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>)

Busybox (1.18.5)

The original download site for this software is : <http://www.busybox.net/>This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2 license.

linux kernel (3.10.27)

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 (7.26.0)

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](http://curl.haxx.se/libcurl/COPYRIGHT%20AND%20PERMISSION%20NOTICE)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 NON INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. INNO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

libfreetype (2.4.2)

FreeType is a software development library, available in source and binary forms, used to render text on to bitmaps and provides support for other font-related operationsThe 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-android> libpng 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](http://tools.ietf.org/html/rfc1951) (deflate format) and [rfc1952](http://tools.ietf.org/html/rfc1952) (gzip format) Developed by Jean-loup Gailly and Mark Adler (C) 1995-2012 Jean-loup Gailly and Mark Adler This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software. Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions: 1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required. 2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software. 3. This notice may not be removed or altered from any source distribution. Jean-loup Gailly Mark Adler jloup@gzip.org madler@alumni.caltech.edu

dvbsnoop (1.2)

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

ezxml (0.8.6)

ezXML is a C library for parsing XML documents. The original download site for this software is : <http://ezxml.sourceforge.net>. Copyright 2004, 2005 Aaron Voisine. This piece of software is made available under the terms and conditions of the MIT license, which can be found below.

Protobuf (2.0a)

Protocol Buffers are a way of encoding structured data in an efficient yet extensible format. Google uses Protocol Buffers for almost all of its internal RPC protocols and file formats. The original download site for this software is :

<http://code.google.com/p/protobuf> Copyright 2008, Google Inc. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. Code generated by the Protocol Buffer compiler is owned by the owner of the input file used when generating it. This code is not standalone and requires a support library to be linked with it. This support library is itself covered by the above license.

guava (11.0.2)

The Guava project contains several of Google's core libraries that we rely on in our Java-based projects: collections, caching, primitives support, concurrency libraries, common annotations, string processing, I/O, and so forth. The original download site for this software is : <http://code.google.com/> This piece of software is made available under the terms and conditions of the Apache License version 2.

gSoap (2.7.15)

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

restlet (2.1.4)

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

Opera Web Browser (SDK 3.5)

This TV contains Opera Browser Software.

dlmalloc (2.7.2)

Opera uses Doug Lea's memory allocator The original download site for this software is : <http://gee.cs.oswego.edu/dl/html/malloc.html>

double-conversion

Opera uses double-conversion library by Florian Loitsch, faster double : string conversions (dtoa and strtod). The original download site for this software is : <http://code.google.com/p/double-conversion> Copyright 2006-2011, the V8 project authors. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of

conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

EMX (0.9c)

Opera uses EMX, which is an OS/2 port of the gcc suite. Opera uses modified versions of the `sprintf` and `scanf` methods from this C library.* The emx libraries are not distributed under the GPL. Linking an * application with the emx libraries does not cause the executable * to be covered by the GNU General Public License. You are allowed * to change and copy the emx library sources if you keep the copyright * message intact. If you improve the emx libraries, please send your * enhancements to the emx author (you should copyright your * enhancements similar to the existing emx libraries).

freetype (2.4.8)

Opera uses freetype FreeType 2 is a software-font engine that is designed to be small, efficient, highly customizable and portable, while capable of producing high-quality output (glyph images). The original download site for this software is : <http://www.freetype.org/freetype2/index.html> Freetype License

HKSCS (2008)

Opera uses HKSCS: The Government of the Hong Kong Special Administrative Region HKSCS mappings The original download site for this software is : <http://www.ogcio.gov.hk> Before downloading the Software or Document provided on this Web page, you should read the following terms (Terms of Use). By downloading the Software and Document, you are deemed to agree to these terms. 1. The Government of the Hong Kong Special Administrative Region (HKSARG) has the right to amend or vary the terms under this Terms of Use from time to time at its sole discretion. 2. By using the Software and Document, you irrevocably agree that the HKSARG may from time to time vary this Terms of Use without further notice to you and you also irrevocably agree to be bound by the most updated version of the Terms of Use. 3. You have the sole responsibility of obtaining the most updated version of the Terms of Use which is available in the "Digital 21" Web site (http://www.ogcio.gov.hk/en/business/tech_promotion/ccli/terms/terms.htm). 4. By accepting this Terms of Use, HKSARG shall grant you a non-exclusive license to use the Software and Document for any purpose, subject to clause 5 below. 5. You are not allowed to make copies of the Software and Document except it is incidental to and necessary for the normal use of the Software. You are not allowed to adapt or modify the Software and Document or to distribute, sell, rent, or make available to the public the Software and Document, including copies or an adaptation of them. 6. The Software and Document are protected by copyright. The licensors of the Government of Hong Kong Special Administrative Region are the owners of all copyright works in the Software and Document. All rights reserved. 7. You understand and agree that use of the Software and Document are at your sole risk, that any material and/or data downloaded or otherwise obtained in relation to the Software and Document is at your discretion and risk and that you will be solely responsible for any damage caused to your computer system or loss of data or any other loss that results from the download and use of the Software and Document in any manner whatsoever. 8. In relation to the Software and Document, HKSARG hereby disclaims all warranties and conditions, including all implied warranties and conditions of merchantability, fitness for a particular purpose and non-infringement. 9. HKSARG will not be liable for any direct, indirect, incidental, special or consequential loss of any kind resulting from the use of or the inability to use the Software and Document even if HKSARG has been advised of the possibility of such loss. 10. You agree not to sue HKSARG and agree to indemnify, defend and hold harmless HKSARG, its officers and employees from any and all third party claims, liability, damages and/or costs (including, but not limited to, legal fees) arising from your use of the Software and Document, your violation of the Terms of Use or infringement of any

intellectual property or other right of any person or entity.¹¹ The Terms of Use will be governed by and construed in accordance with the laws of Hong Kong.¹² Any waiver of any provision of the Terms of Use will be effective only if in writing and signed by HKSARG or its representative.¹³ If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision or portion of the Terms of Use to be unenforceable, the remainder of the Terms of Use will continue in full force and effect.¹⁴ The Terms of Use constitute the entire agreement between the parties with respect to the subject matter hereof and supersedes and replaces all prior or contemporaneous understandings or agreements, written or oral, regarding such subject matter.¹⁵ In addition to the licence granted in Clause 4, HKSARG hereby grants you a non-exclusive limited licence to reproduce and distribute the Software and Document with the following conditions: (i) not for financial gain unless it is incidental; (ii) reproduction and distribution of the Software and Document in complete and unmodified form; and (iii) when you distribute the Software and Document, you agree to attach the Terms of Use and a statement that the latest version of the Terms of Use is available from the "Office of the Government Chief Information Officer" Web site (http://www.ogcio.gov.hk/en/business/tech_promotion/ccli/terms/terms.htm).

IANA (Dec 30 2013)

Opera uses Internet Assigned Numbers Authority: Character encoding tag names and numbers. The original download site for this software is : <https://www.iana.org>

ICU (3)

Opera uses ICU : International Components for Unicode: Mapping table for GB18030 The 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, nplfunctions.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 license 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 \(Patents\)](https://chromium.googlesource.com/webm/libwebp/Additional+IP+Rights+Grant+(Patents)) "This implementation" means the copyrightable works distributed by Google as part of the WebM Project. Google hereby grants to you a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, transfer, and otherwise run, modify and propagate the contents of this implementation of VP8, where such license applies only to those patent claims, both currently owned by Google and acquired in the future, licensable by Google that are necessarily infringed by this implementation of VP8. This grant does not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of this implementation. If you or your agent or exclusive licensee institute or order or agree to the institution of patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that this implementation of VP8 or any code incorporated within this implementation of VP8 constitutes direct or contributory patent infringement, or inducement of patent infringement, then any patent rights granted to you under this License for this implementation of VP8 shall terminate as of the date such litigation is filed.

FaceBook SDK (3.0.1)

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

iptables (1.4.7)

iptables is a user space application program that allows a system administrator to configure the tables provided by the Linux kernel firewall (implemented as different Netfilter modules) and the chains and rules it stores. Different kernel modules and programs are currently used for different protocols; iptables applies to IPv4. The original download site for this software is : <https://android.googlesource.com>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the GPL v2.

libyuv (814)

libyuv is an open source project that includes YUV conversion and scaling functionality. The original download site for this software is : <http://code.google.com/p/libyuv>. This piece of software is made available under the terms and conditions BSD.

ffmpeg (1.1.1)

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.

u-boot (2011-12)

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

live555 (0.82)

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

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.

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 NON-INFRINGEMENT. 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 NON-INFRINGEMENT 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 mDNSResponder project is a component of Bonjour, Apple's ease-of-use IP networking initiative. The original download site for this software is : <http://www.opensource.apple.com/tarballs/mDNSResponder/> This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

NFC (NA)

NFC Semiconductor's NFC Library. Near Field Communication (NFC) is a set of short-range wireless technologies, typically requiring a distance of 4cm or less to initiate a connection. NFC allows you to share small payloads of data between an NFC tag and an Android-powered device, or between two Android-powered devices. This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Skia (NA)

Skia is a complete 2D graphic library for drawing Text, Geometries, and Images. The original download site for this software is : <http://code.google.com/p/skia/> Copyright (c) 2011 Google Inc. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name

of Google Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Sonic Audio Synthesis library (NA)

The original download site for this software is : <http://www.sonivoxmi.com> This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Sqlite (3071100)

The original download site for this software is : www.sqlite.org This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

Nuance Speech Recognition engine (NA)

The original download site for this software is : <http://www.nuance.com> This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

C++ Standard Template Library library (5)

This TV uses Implementation of the C++ Standard Template Library. The original download site for this software is : <http://stlport.sourceforge.net> Boris Fomitchev grants Licensee a non-exclusive, non-transferable, royalty-free license to use STLport and its documentation without fee. By downloading, using, or copying STLport or any portion thereof, Licensee agrees to abide by the intellectual property laws and all other applicable laws of the United States of America, and to all of the terms and conditions of this Agreement. Licensee shall maintain the following copyright and permission notices on STLport sources and its documentation unchanged : Copyright 1999, 2000 Boris Fomitchev This material is provided "as is", with absolutely no warranty expressed or implied. Any use is at your own risk. Permission to use or copy this software for any purpose is hereby granted without fee, provided the above notices are retained on all copies. Permission to modify the code and to distribute modified code is granted, provided the above notices are retained, and a notice that the code was modified is included with the above copyright notice. The Licensee may distribute binaries compiled with STLport (whether original or modified) without any royalties or restrictions. The Licensee may distribute original or modified STLport sources, provided that: The conditions indicated in the above permission notice are met; The following copyright notices are retained when present, and conditions provided in accompanying permission notices are met : Copyright 1994 Hewlett-Packard Company Copyright 1996, 97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc. Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology. Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty. Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Silicon Graphics makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty. Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Moscow Center for SPARC Technology makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

svox (NA)

The original download site for this software is : <http://www.nuance.com> This piece of software is made available under the terms and conditions of Apache License version 2.0.

tinyalsa (NA)

This TV uses tinypalsa: a small library to interface with ALSA in the Linux kernel. The original download site for this software is : <http://github.com/tinypalsa>. Copyright 2011, The Android Open Source Project. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. * Neither the name of The Android Open Source Project nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY The Android Open Source Project ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL The Android Open Source Project BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Vorbis Decompression Library (NA)

This TV uses Tremolo ARM-optimized Ogg Vorbis decompression library. Vorbis is a general purpose audio and music encoding format contemporary to MPEG-4's AAC and TwinVQ, the next generation beyond MPEG audio layer 3. The original download site for this software is : <http://wss.co.uk/pinknoise/tremolo>. 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.

TomCrypt (1.1)

iMedia 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.

c-ares (1.10.0)

This TV uses c-ares, an asynchronous resolver library. The original download site for this software is : <http://c-ares.haxx.se/>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the MIT license, which can be found below. cyoencode (1.0.1) The original download site for this software is : <http://cyoencode.sourceforge.net/>. Copyright (c) 2009, Graham Bull. All the files in this library are covered under the terms of the Berkeley Software Distribution (BSD) License, which can be found below. libiconv (1.14) This library provides an iconv() implementation, for use on systems which don't have one, or whose implementation cannot convert from/to Unicode.. The original download site for this software is : <https://www.gnu.org/software/libiconv/#downloading>. This piece of software is made available under the terms and conditions of the LGPL license. android-ifaddr (NA) The original download site for this software is : <https://beosvn.bang-olufsen.dk/repos/opensource/trunk/android-ifaddr>. Copyright (c) 2013, Kenneth MacKay. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: * Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE. libxml2 (2.9.1) The original download site for this software is : <https://git.gnome.org/browse/libxml2/>. Copyright (C) 1998-2012 Daniel Veillard. All Rights Reserved. This piece of software is made available under the terms and conditions of the MIT license, which can be found below. Pion Network Library A C++ framework for building lightweight HTTP interfaces. The original download site for this software is : <http://www.pion.org>. Copyright (C) 2007-2009 Atomic Labs, Inc. The Pion Network Library is published under the Boost Software License, which can be found below. rapidjson (NA) RapidJSON is a JSON parser and generator for C++. The original download site for this software is : <https://github.com/miloyip/rapidjson/>. Copyright (c) 2011-2014 Milo Yip (miloyip@gmail.com). This piece of software is made available under the terms and conditions of the MIT license, which can be found below. Bang & Olufsen A/S 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 NON-INFRINGEMENT. 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.

Boost Software License - Version 1.0 - August 17th, 2003 Permission is hereby granted, free of charge, to any person or organization obtaining a copy of the software and accompanying documentation covered by this license (the "Software") to use, reproduce, display, distribute, execute, and transmit the Software, and to prepare derivative works of the Software, and to permit third-parties to whom the Software is furnished to do so, all subject to the following: The copyright notices in the Software and this entire statement, including the above license grant, this restriction and the following disclaimer, must be included in all copies of the Software, in whole or in part, and all

derivative works of the Software, unless such copies or derivative works are solely in the form of machine-executable object code generated by a source language processor. THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, TITLE AND NON-INFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS OR ANYONE DISTRIBUTING THE SOFTWARE BE LIABLE FOR ANY DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

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

=====

The FreeType Project is distributed in several archive packages; some of them may contain, in addition to the FreeType font engine, various tools and contributions which rely on, or relate to, the FreeType Project. This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least. This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- o We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)
- o You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)
- o You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project. Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text: "" Portions of this software are copyright © <year> The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. "" Please replace <year> with the value from the FreeType version you actually use. Legal Terms=====

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:

- o Redistribution of source code must retain this license file ('FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.
- o Redistribution in binary form must provide a disclaimer that states that the software is based in part of the work of the FreeType Team, in the distribution documentation. We also encourage you to put an URL to the FreeType web page in your documentation, though this isn't mandatory. These conditions apply to any software derived from or based on the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid to us.

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:

- o freetype@nongnu.org Discusses general use and applications of FreeType, as well as future and wanted additions to the library and distribution. If you are looking for support, start in this list if you haven't found anything

to help you in the documentation. o freetype-devel@nongnu.org Discusses bugs, as well as engine internals, design issues, specific licenses, porting, etc. Our home page can be found at <http://www.freetype.org> --- end of FTL.TXT ---

LICENSE ISSUES

=====

The OpenSSL toolkit stays under a dual license, i.e. both the conditions of the OpenSSL License and the original SSLeay license apply to the toolkit. See below for the actual license texts. Actually both licenses are BSD-style Open Source licenses. In case of any license issues related to OpenSSL please contact openssl-core@openssl.org. OpenSSL License -----

/=====

Copyright (c) 1998-2011 The OpenSSL Project. All rights reserved. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: 1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. 3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)" 4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org. 5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project. 6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)" THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

=====

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com). / Original SSLeay License ----- /Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved. This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL. This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are adhered to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com). Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met: 1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer. 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution. 3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)" The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-). 4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you

must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptosoft.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.]

Index

A

Accès universel 55
Activation 3D 40
Adaptation à la pièce 41
Allumer avec votre réseau 60
Annulation des saccades 41
Appareils connectés à l'entrée HDMI IN 19
Applications 29
Application BeoRemote 6
Arrêt programmé 54
Avec ou sans fil 57

B

Basses et aigus 48
Bluetooth 61

C

Casque Bluetooth 33
Clavier USB 50
Configurer une source 19
Configurer des appareils connectés 19
Configurer l'adresse IP statique 60
Configurer votre réseau 60
Connectique 14
Connecter des enceintes au téléviseur 18
Connecter des sources numériques 16
Connecter un ordinateur 17
Connecter une source audio analogique 17
Connexion des enceintes 49
Connexion des produits 14
Corrections d'image 22
Créer un groupe d'enceintes 46
Créer une position du pied 23

D

Digital Media Renderer 60
Distance enceinte 46
Distance de visionnage 41
Distribuer le son des sources vidéo 66
Définir la position du pied 23

E

Effacer mémoire Internet 61
Extinction 22

F

Faire fonctionner des appareils connectés 29
Fonctionnement de base 7
Fonctionnement du menu 7
Format d'image 21

G

Groupe d'enceintes : configuration des sources 21

Groupes d'enceintes 45
Gérer les tables existantes 69

H

Heure et date 54
HomeMedia 33

I

Image Off 21
Informations sur le son 48
Informations sur le réseau 59
Informations sur le logiciel 67
Informations sur le signal vidéo 41
Installation de votre téléviseur 11
Internet 32
Intensité 48
Intégrer votre appareil : introduction 64
Intégrer votre appareil dans un système 64

L

Langues 53
Lien vers d'autres appareils 65
Listes BeoRemote 22

M

Maintenance 13
Manuels 7
Maniement 11
Marche/Arrêt Wi-Fi 61
Matrice HDMI Matrix 66
Menu Accueil 9
Mettre à jour le logiciel 67
Mises à jour automatiques du système 68
Mode éco 48
Mode sonore 20
Mode d'image 21
Modes d'image 39
Modes sonores 42

N

Navigation dans les menus 8
Niveau sonore 22
Niveau enceinte 47
Nom du réseau TV 61

P

Panneaux de connexion 14
Paramètres sonores 42
Paramètres Android 63
Paramètres d'image 39
Paramètres réseau et Bluetooth 57
Personnalisation de l'expérience télévisuelle 8
Pieds et support muraux 11

Placement 11
Présentation du téléviseur 12

R

Recherche vocale 32
Rechercher les mises à jour 67
Regarder la télévision 26
Regarder la télévision 3D 28
Retour d'expérience 70
Région et langues 53
Réglages du pied 23
Réglages d'usine 52
Régler le pied 24
Réinitialiser tous les paramètres d'une source 22
Réinstaller votre téléviseur 52
Rétablir les paramètres d'image 41
Rôles des enceintes 46

S

Se connecter à un réseau 57
Service et mise à jour du logiciel 67
Services de musique et de vidéo 31
Smartphones et tablettes 37
Système de code PIN 50
Sélection automatique 22

T

Tables PUC 68
Temporisateur d'arrêt 52
Tirage des câbles 12
Transport du pied 24
Téléchargement des tables PUC 69
Télécommande 5
Témoin lumineux 10

U

Utilisation quotidienne 26
Utilisation de la télécommande 7
Utilisation de votre télécommande 5
Utilisation quotidienne des modes sonores et des groupes d'enceintes 27

V

Volume 48

É

Émetteurs IR 17
Étalon. auto enceintes 47