Life's Good

TÉLÉVISEUR COULEUR À CRISTAUX LIQUIDES | TÉLÉ PLASMA

GUIDE DE L'UTILISATEUR

TÉLÉVISEUR COULEUR À CRISTAUX LIQUIDES MODÈLE

37LB5D
42LB5D
47LB5D
52LB5D
47LC7DF

TÉLÉ PLASMA MODÈLE

50PY3D
50PY3DF
60PY3D
60PY3DF

Lire attentivement ce manuel avant de faire fonctionner votre appareil.

Le conserver à des fins de références.

Noter les numéros de modèle et de série de l'appareil.

Voir l'étiquette au dos du moniteur et donner cette information au marchand si un service est requis.

ENERGY STAR



POUR RÉDUIRE LE RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE, NE PAS ENLEVER LE COUVERCLE (OUDOS). AUCUNE PIÈCE NE PEUT ÊTRE RÉPARÉE PAR L'UTILISATEUR. RÉFÉRER TOUT SER-VICE À UN TECHNICIEN QUALIFIÉ.



L'éclair avec flèche dans un triangle équilatéral est destiné à aviser l'utilisa-teur de la présence de ten-sion dan-gereuse non isolée dans le boîtier de l'appareil pouvant être suffisamment forte pour causer un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à aviser l'utilisateur de la présence d'in-structions de fonctionnement et d'entretien.

AVERTISSEMENT/ATTENTION

POUR ÉVITER TOUT RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE OU D'INCENDIE, NE PAS EXPOSER CE PRO-DUIT À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.

NOTE À L'INSTALLATEUR DE LA CÂBLODISTRIBUTION

Ceci est un rappel à l'installateur de la câblodistribution de tenir compte de l'article 820-40 du National Electric Code (É.-U.). On y trouve les lignes directrices portant sur une mise à la terre conforme. On y stipule, entre autres, que le conducteur de terre du câble doit être raccordé au système de mise à la terre de l'immeuble, aussi près que possible du point d'entrée du câble.

AVERTISSEMENT/ATTENTION

POUR ÉVITER TOUT RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE OU D'INCENDIE, NE PAS EXPOSER CE PRODUIT À LA PLUIE OU À L'HUMIDITÉ.

AVIS DE LA FCC

Appareil numérique de classe B

Cet appareil a été testé et est conforme aux exigences pour appareil numérique de classe B, partie 15 des règlements de la FCC. Ces limites sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre les interférences nocives dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut radier de l'énergie de radiofréquence et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, il n'y a aucune garantie que des interférences ne surviendront pas. Si cet appareil cause des inter-férences à la réception radio et télé, ce qui peut être déterminé en mettant l'appareil hors circuit, puis en circuit, l'utilisateur peut essayer de corriger cette interférence d'une des façons suivantes:

- Réorienter l'antenne réceptrice.
- Éloigner l'appareil du récepteur.
- Brancher l'appareil sur un circuit différent de celui du récepteur.
- Consulter le marchand ou un technicien qualifié en radio et téléviseur.

Tout changement ou modification non expressément approuvé par la partie responsable concernant la conformité peut annuler la possibilité de l'utilisateur à utiliser cet appareil.

ATTENTION

Ne pas tenter de modifier cet appareil de quelle que façon que ce soit sans une autorisation écrite de LG Electronics.

Toute modification non autorisée peut annuler la possibilité de l'utilisateur à utiliser cet appareil.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

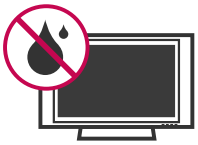
Des instructions de sécurité importantes sont fournies avec chaque appareil. Cette information doit figurer sur un livret ou une feuille séparé ou doit être située avant toute instruction de fonctionnement pour l'installation à des fins d'utilisation et fournie avec l'appareil. Cette information doit être fournie dans une langue acceptable pour le pays où l'appareil sera utilisé.

Le titre doit être « Instructions de sécurité importantes ». Les instructions de sécurité suivantes doivent être comprises là où il est applicable et, lorsque utilisées, doivent être indiquées comme ci-dessous. Toute information de sécurité additionnelle peut figurer avec des énoncés additionnels à la suite des instructions cidessous. Au choix du fabricant, une illustration ou un dessin donnant une instruction spécifique peut être placé immédiatement à côté de l'instruction de sécurité :

Lire ces instructions.
Conserver ces instructions.
Observer les avertissements.
Observer les instructions.



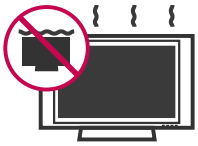
1. Ne pas utiliser cet appareil près de l'eau.



2. Nettoyer seulement avec un chiffon sec.



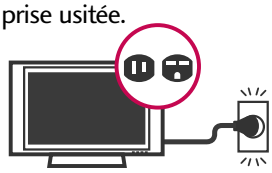
3. Ne pas obstruer les ouvertures de ventilation. Installer conformément aux instructions du fabricant.



4. Ne pas installer à proximité de sources de chaleur comme radiateurs, registres de chauffage, cuisinières ou tout autre appareil (incluant amplificateurs) produisant de la chaleur.



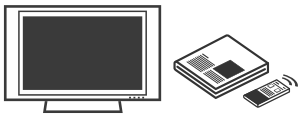
5. Ne pas outrepasser le dispositif de sécurité de la fiche polarisée ou mise à la terre. Une fiche polarisée est dotée de deux lames dont une plus large que l'autre. Une fiche mise à la terre est dotée de deux lames et d'une broche mise à la terre. La lame large ou la broche sont destinées à la sécurité. Si la fiche ne peut être branchée sur la prise, demander à un électricien qualifié de remplacer la prise usitée.



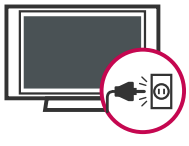
6. Protéger le cordon d'alimentation afin qu'il ne soit pas écrasé ni pincé, surtout à la prise et au point où il sort de l'appareil.



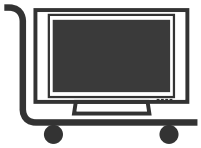
7. Utiliser seulement les accessoires spécifiés par le fabricant.



8. Débrancher l'appareil s'il n'est pas utilisé pendant une longue période.



9 Utiliser seulement avec chariot, support, fixation ou table spécifiés par le fabricant ou vendus avec l'appareil. Au moment d'utiliser avec un chariot, faire attention pour le déplacer afin qu'il ne bascule pas avec l'appareil.





10 Ne jamais toucher cet appareil ou l'antenne lors d'un orage ou d'une tempête.

11 Faites attention à ce qu'aucun objet ne choque sur l'appareil, et ne laissez pas tomber d'éléments solides sur l'écran.

12 Référer tout service à un technicien qualifié. Un service est requis lorsque l'appareil a été endommagé comme le cordon d'alimentation ou la fiche, du liquide a été renversé ou des objets sont tombés dans l'appareil, s'il a été exposé à la pluie ou à l'humidité, s'il ne fonctionne pas normalement ou a été échappé.



13 ATTENTION concernant le cordon d'alimentation:
Il est recommandé que la plupart des appareils soient branchés sur un circuit dédié qui est une prise simple qui alimente seulement cet appareil et qu'il n'y a pas d'autres prises additionnelles ou circuits terminaux. Vérifier les données techniques dans le guide du propriétaire.
Ne pas surcharger les prises murales. Une sur charge, des prises endommagées ou lâches, des rallonges, des cordons effrités ou dont l'isolation est endommagée, peuvent être dangereux. Si ces conditions existent, il peut en résulter un risque de choc électrique ou d'incendie. Vérifier périodiquement le cordon de l'appareil et s'il semble endommagé et détérioré, le débrancher et ne pas utiliser l'appareil tant que le cordon n'est pas remplacé par un modèle de rechange semblable par un technicien qualifié.

Protéger le cordon de tout abus physique ou mécanique. Il ne doit pas être tordu, pincé, situé près de la porte et il ne faut pas marcher dessus. Porter une attention particulière aux fiches, prises murales et au point de sortie de l'appareil.



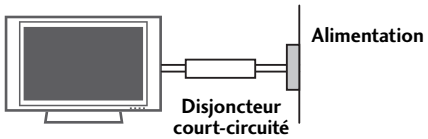
14 Identification d'utilisation extérieure :
AVERTISSEMENT – pour réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.



15 Identification d'emplacement mouillé :
L'appareil ne doit pas être exposé aux gout telettes ou aux éclaboussures et aucun objet rempli de liquide, comme un vase, ne doit être placé sur l'appareil.



16 **MISE À LA TERRE**
S'assurer de brancher la mise à la terre pour empêcher les chocs électriques possible. Si les méthodes de mise à la terre ne sont pas possibles, demander à un électricien d'installer un coupe-circuit séparé.
Ne pas mettre l'appareil à la terre sur les fils de téléphone, paratonnerre ou tuyau à gaz.



17 **DÉCONNEXION DE L'APPAREIL DU RÉSEAU ÉLECTRIQUE**
Vous devez débrancher l'appareil de la prise principale. La prise doit demeurer disponible et fonctionnelle.

TABLE DES MATIÈRES

AVERTISSEMENT/ATTENTION 1
CONSIGNES DE SÉCURITÉ 2
CARACTÉRISTIQUES DU TÉLÉVISEUR 6

PRÉPARATION

Accessoires 7
Information relative au panneau avant 8
Information relative au panneau arrière 10
Installation de la base 12
Vous n'utilisez pas le support de bureau 13
Stand de pivot 13
Couvercele arrière pour arrangement des câbles ... 14
Fixer Votre Téléviseur au Mur 16
Installation sur un Bureau 17
Système de fixation vesa (Association des standards vidéo) 17
Connexion antenne ou câble 18

CONFIGURATION DE LA SOURCE AUXILIAIRE

Installation de Récepteur HD 19
Réglage DVD 22
Réglage magnétoscope 24
Réglage source A/V externe 26
Réglage PC 27
Réglage USB IN 32
Réglage Audio Out 33

VISIONNEMENT DE LA TÉLÉVISION / COMMANDE DES CHAÎNES

Fonctions de la télécommande 34
Mise en circuit du téléviseur 36
Sélection de Chaîne 36
Réglage du Volume 36
Sélection des menus affichés à l'écran 37
Repérage de canaux
- Recherche automatique des chaînes (Syntonisation automatique) 38
- Ajout/Effacement des chaînes (Syntonisation manuelle) 39
- Édition des chaînes 40

Input List 41
SimpLink 42
Étiquette auxiliaire 44
Key Lock 45

MEDIAHOST

Modes d'entrée 46
Photo List 47
Music List 51

COMMANDE DE L'IMAGE

Commande de la taille de l'image (rapport d'aspect) .53
Configuration préréglée des images
- Mode image - Préréglage 54
- Tonalité de la couleur - Préréglage 55

Réglage manuel de l'image
- Mode image - Mode personnel 56
- Tonalité de la couleur - Mode personnel 57

XD - Technologie d'amélioration de l'image 58
Avancée - Mode Cinéma 3:2 Pull down avancé 59
Avancée - Niveau du Noir (Noirceur) avancé 60
Réinitialisation de l'image 61
Méthode ISM (minimisation d'incrustation d'image) . 62
Mode Image à faible puissance 63
Affichage Avant 64

COMMANDE DU SON ET DE LA LANGUE

Contrôle Automatique du Volume (rgl.auto.du volume) 65
Configuration préréglée du son (Mode audio) .. 66
Réglages du son - Mode personnel 67
Équilibre 68
Réglage marche-arrêt des haut-parleurs du téléviseur 69
Réglage diffusions stéréo/SAP 70
Langage audio 71
Sélection de langue pour les menus à l'écran 72
Sous-titres 73
- Sous-titres à système de diffusion analogique .. 74
- Sous-titres à système de diffusion numérique .. 75
- Option sous-titres 76

REGLAGE DE L'HEURE

Réglage de l'horloge
- Réglage de pendule autoamtique 77
- Réglage de pendule manuelle 78

Réglage de la Minuterie - Mise en marche/arrêt automatique 79
Minuterie 80
Arrêt automatique 81

COMMANDE PARENTALE / CLASSEMENT

Système de Réglage de mot de passe et Verrouillagae 82
Blocage des chaînes 84
Blocage de l'entrée externe 84
Classement des films et des émissions télévisées .. 85

ANNEXE

Liste de vérification de dépannage 88
Entretien 90
Spécifications de l'appareil 91
Réglage de la télécommande 93
Codes IR 97
Commande externe par le biais du RS-232C 99
Licence Open Source 106

CARACTÉRISTIQUES DU TÉLÉVISEUR

SRS est une marque déposée de SRS Labs, Inc. La technologie TruSurround XT est comprise dans la licence de SRS Labs, Inc.

Les téléviseurs LG portant ce logo permettent d'afficher la résolution native HD (haute définition) complète de 1080p en recevant et traitant les signaux HD de 1080p.

Les téléviseurs LG portant ce logo permettent d'écouter les fichiers MP3 se trouvant sur un lecteur MP3, tel qu'un iPod, et d'afficher les images JPEG d'une caméra numérique par l'entremise de l'unité USB.

Grâce à la prise en charge d'appareils audiovisuels LG connectés à une entrée HDMI (high-definition multimedia interface), les téléviseurs LG portant ce logo sont faciles à utiliser avec une seule télécommande.

L'appareil possède 3 entrées HDMI qui permettent de raccorder les appareils audio et vidéo au moyen d'un seul câble et de produire des images numériques et un son de qualité supérieure.

Fabriqué sous la licence de Dolby Laboratories. 'Dolby' et le symbole du double D sont des marques déposées de Dolby Laboratories.

Télévision Haute Définition. Système de diffusion et de lecture d'émissions de télévision numérique à grande résolution, comprenant environ 1 millions de pixels, le format d'écran 16/9 et l'audio numérique AC3. Avec une télévision non numérique, les formats HDTV comprennent les résolutions 1080i et 720p.

Le générateur d'images numériques de LG comprend un processeur d'images numériques complet, le 6 facteurs différents de qualité d'image.

Les TV de LG portant ce logo comptent avec des capteurs de lumière ambiante pour régler l'image selon l'atmosphère de la salle.

POUR LES TÉLÉVISEURS LCD

- Si le téléviseur est froid lorsque vous le touchez, il se peut qu'il y ait un léger papillotement lorsque vous l'allumez. Ceci est tout à fait normal.
- Il se peut que quelques minuscules points colorés rouges, verts ou bleus, apparaissent à l'écran. Cependant, ils n'ont aucune incidence sur le bon fonctionnement de l'appareil.
- Évitez de toucher l'écran LCD ou d'y laisser vos doigts pendant une période prolongée. Ceci pourrait provoquer une déformation temporaire de l'image.

Mise au Rebus

a. La lampe fluorescente utilisée dans ce produit contient une petite quantité de mercure.

b. Ne pas jeter cet appareil avec vos déchets domestiques.

c. La mise au rebus de cet appareil doit être effectuée en fonction des règles en vigueur dans votre commune.

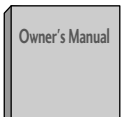
PRÉPARATION

ACCESSOIRES

S'assurer que les accessoires suivants sont compris avec l'appareil. S'il manque des accessoires, communiquer avec le marchand où l'appareil a été acheté.

L'utilisateur doit utiliser des câbles de passage de signaux blindés (câbles D-sub à 15 broches) à noyaux de ferrite pour conserver la conformité du produit aux normes de la standard.

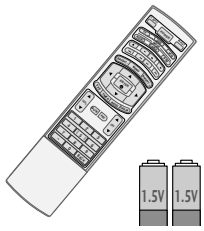
Les accessoires peuvent ne pas correspondre aux illustrations ci-aprés.



Manuel de l'Utilisateur



Manuel sur CD



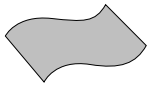
Télécommande, Piles



Cordon d'alimentation



Câble rond 75ohm

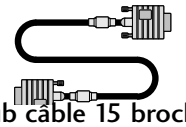


Chiffon à lustrer

* S'il y a des taches ou des empreintes digitales sur la surface extérieure de l'appareil, veuillez les essuyer légèrement à l'aide d'un chiffon de nettoyage pour surfaces extérieures uniquement.

* N'essuyez pas énergiquement la surface pour enlever la saleté. Autrement, cela risquerait de rayer ou de décolorer la surface de l'appareil.

En option



D-sub câble 15 broches

Pour téléviseurs ACL



Compartiment à Fils

Cette fonction n'est pas disponible pour tous les modèles.



2-Équerres de TV (Voir page 16)



2-Équerres de TV, 2-Équerres murales (Voir page 16)



Serre-fils
Accommodez les câbles avec le serre-fils.

Pour **37LB5D**



4 Écrous pour l'assemblage de la base (Voir page 12)

Pour téléviseurs à écran plasma

Pour **50PY3D/F** (Cette fonction n'est pas disponible pour tous les modèles.)



2 Boulons à oeillet (Voir page 16)



2-Équerres murales (Voir page 16)

Pour **60PY3D/F**



2- Caoutchouc (Voir page 13)

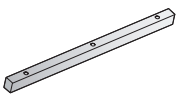
(Cette fonction n'est pas disponible pour tous les modèles.)



2-Équerres de TV (Voir page 16)



2-Équerres de TV, 2-Équerres murales (Voir page 16)



Couverture Additionnelle (Voir page 13)

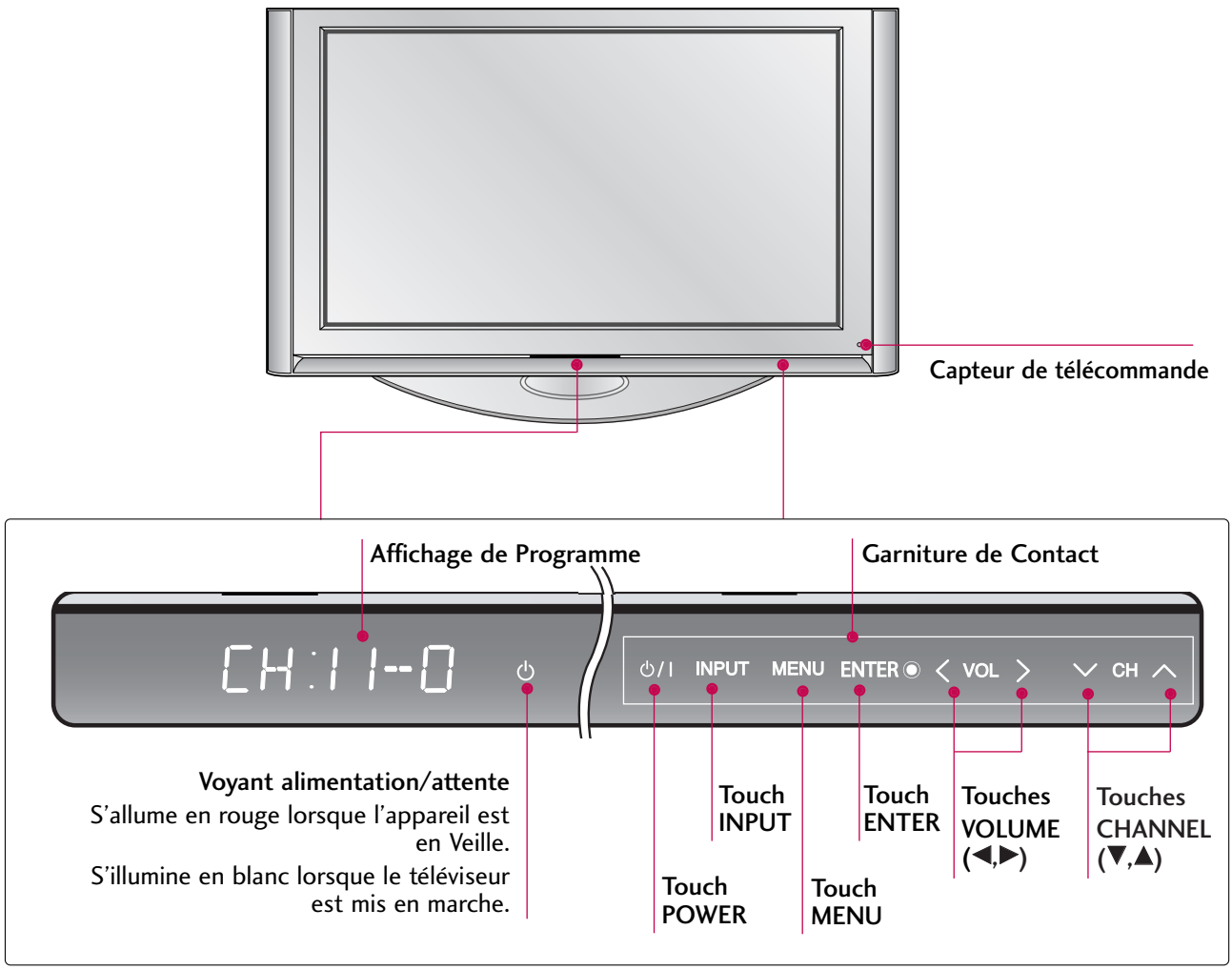


3- Boulons (Voir page 13)

INFORMATION RELATIVE AU PANNEAU AVANT

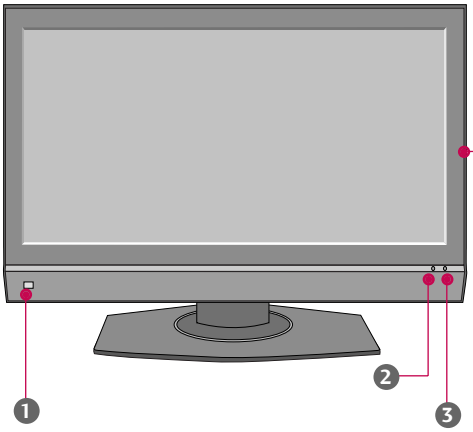
- La représentation peut être quelque peu différente de la réalité.
- **REMARQUE**: Si votre produit vient avec un ruban de protection, enlevez-le.
  Et ensuite nettoyez le produit avec un chiffon (si votre produit est délivré avec un chiffon de polissage, utilisez celui-ci).

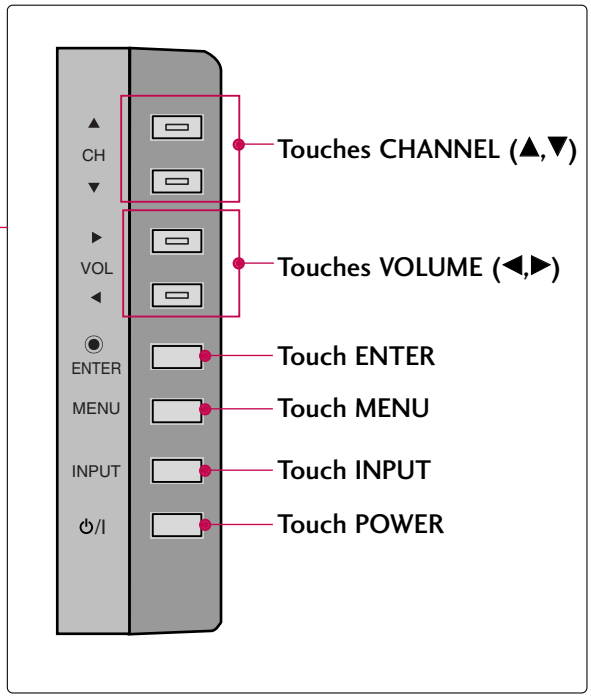
Téléviseur à écran plasma



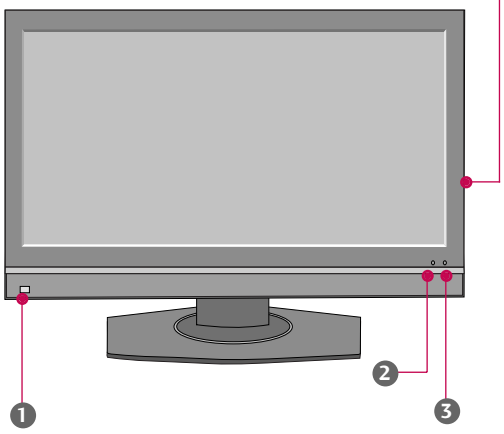
Téléviseur ACL

37/42/47/52LB5D





47LC7DF



❶ **Capteur intelligent**
Règle l'image en fonction des conditions environnantes.

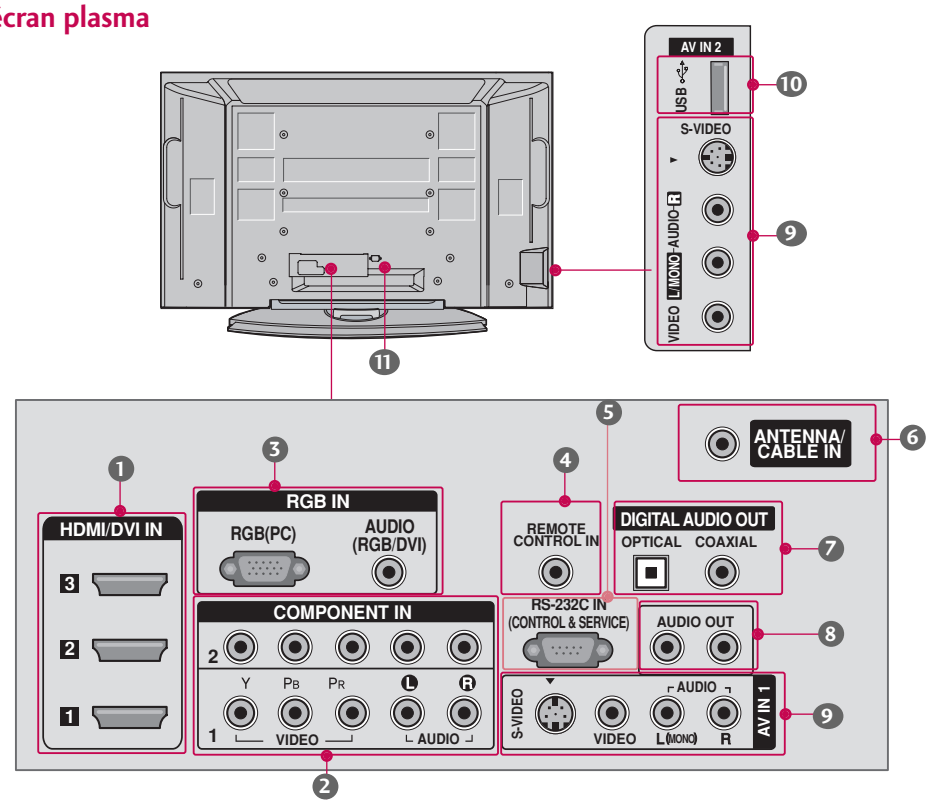
❷ **Capteur de télécommande**

❸ **Voyant alimentation/attente**
S'allume en rouge lorsque l'appareil est en Veille.
S'illumine en vert lorsque le téléviseur est mis en marche.

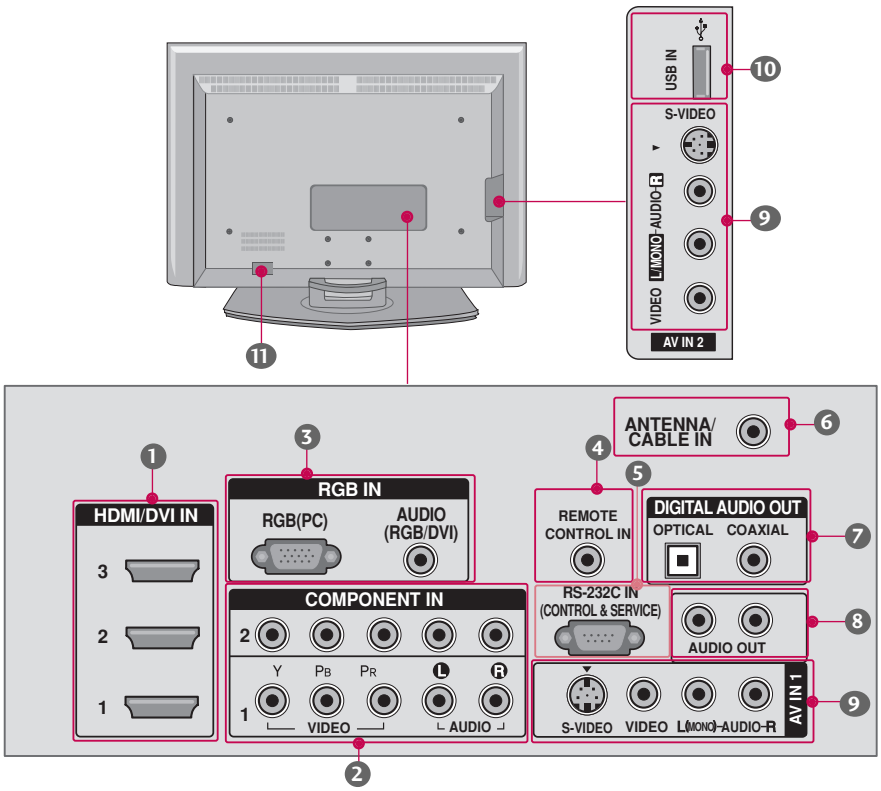
INFORMATION RELATIVE AU PANNEAU ARRIÈRE

■ La représentation peut être quelque peu différente de la réalité.

Téléviseur à écran plasma



Téléviseur ACL



❶ **HDMI/DVI IN**
Reliez un signal HDMI au port 1, 2 ou 3.
Ou bien un signal DVI (VIDÉO) au port 1, 2 ou 3 avec un câble DVI vers HDMI.

❷ **COMPONENT IN**
Brancher un appareil vidéo-audio composant sur ces prises.

❸ **RGB (PC)**
Brancher la sortie d'un PC.
AUDIO (RGB/DVI)
Brancher l'audio en provenance d'un PC ou de la télévision numérique.

❹ **Port de télécommande**
Connect your wired remote control.

❺ **Port RS-232C IN (CONTROL & SERVICE)**
Pour appareils de commande externes.

❻ **ANTENNA/CABLE IN**
Brancher les signaux d'antenne sur l'appareil.
Reliez les signaux du câble à cette prise.

❼ **DIGITAL AUDIO OUT**
Brancher l'audio numérique depuis différents appareils.
Remarque: en mode attente, ces ports ne fonctionnent pas.

❽ **AUDIO OUT**
Brancher l'audio analogue depuis différents appareils.

❾ **AV (Audio/Video) IN 1/2**
Brancher la sortie audio-vidéo depuis un appareil externe sur ces prises.
S-VIDEO
Brancher la sortie S-Vidéo depui s un appareil S-VIDÉO.

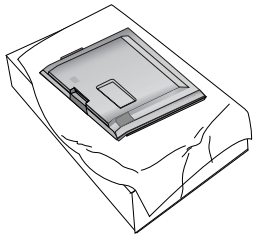
❿ **Entrée USB**

⓫ **Prise de cordon d'alimentation**
Cet appareil fonctionne sur c.a.
Avertissement : Ne jamais faire fonctionner sur une alimentation c.c.

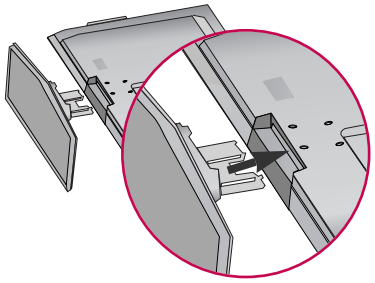
INSTALLATION DE LA BASE (37LB5D seulement)

■ La représentation peut être quelque peu différente de la réalité.

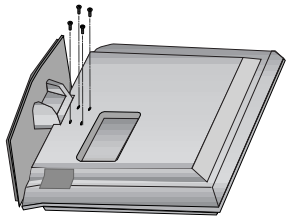
1 Placez soigneusement l'écran, face vers le bas, sur un coussin afin de ne pas endommager l'appareil.



2 Assembler la base et le produit tel qu'illustré.

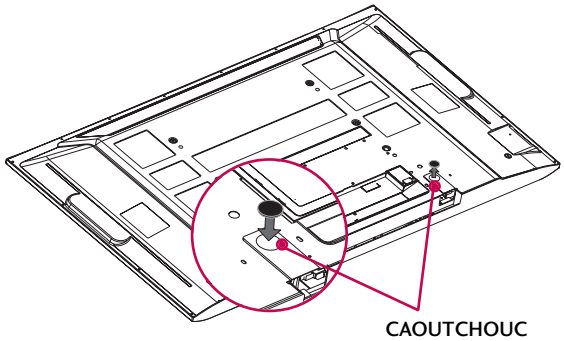


3 Bien serrer les 4 boulons fournis.



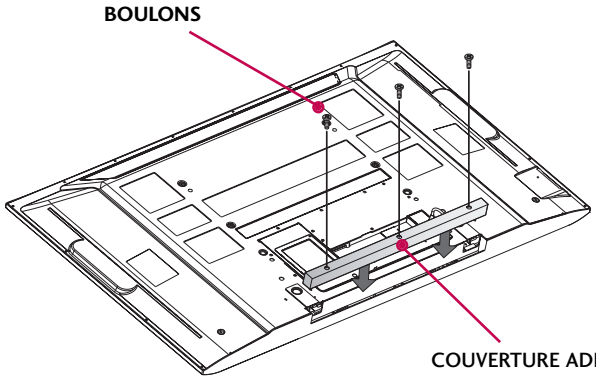
VOUS N'UTILISEZ PAS LE SUPPORT DE BUREAU - *Téléviseur à écran plasma seulement*

- Cela s'applique uniquement lorsque vous installez le modèle **60PY3D/F** de type mural.



Lorsque vous n'utilisez pas le support de bureau, installez les protections en caoutchouc fournies sur le support, comme le montre le schéma.

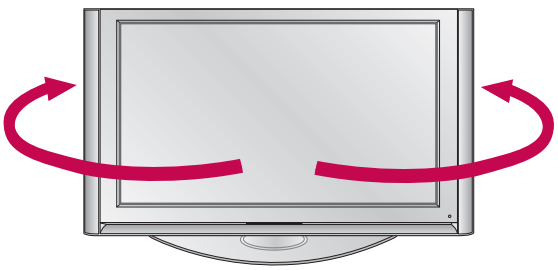
- Cela s'applique uniquement lorsque vous installez le modèle 50/60PY3D, 50/60PY3DF de type mural.



Afin d'éviter que des matières étrangères ne pénètrent dans les fixations du support de bureau, fixez les protections en utilisant les boulons fournis comme indiqué sur l'image.

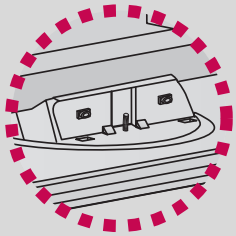
STAND DE PIVOT - *Téléviseur à écran plasma seulement*

Après avoir installé le téléviseur, le régler manuellement vers la gauche ou la droite de 20° selon la position de visionnement désirée.



REMARQUE

- Avant de régler l'angle, il faut relâcher (vers la gauche) le boulon de tige au centre arrière du support. Lorsque le support est de niveau avec le téléviseur, fermer (vers la droite) le boulon de tige.

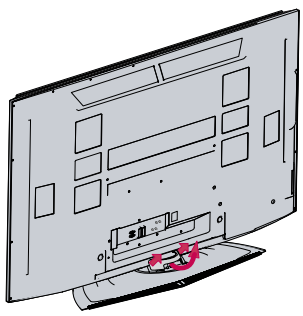


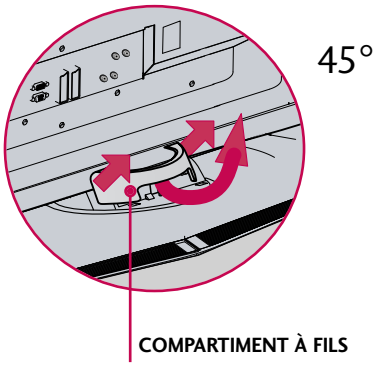
COUVERCLE ARRIÈRE POUR ARRANGEMENT DES CÂBLES

■ La représentation peut être quelque peu différente de la réalité.

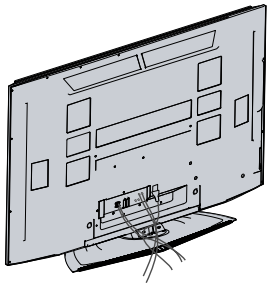
Téléviseur à écran plasma

1 Tenir le **COMPARTIMENT À FILS** avec les deux mains et tirez-le vers vous comme montré ci-dessous.

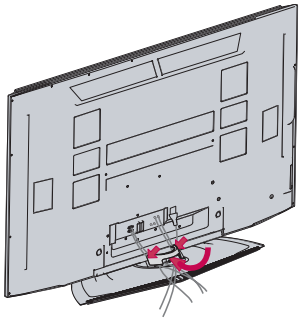


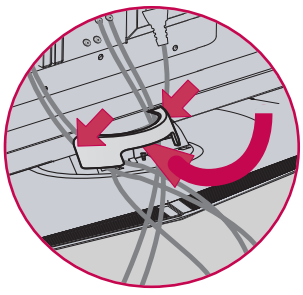


2 Branchez les câbles convenablement.
Pour relier un appareil supplémentaire, reportez-vous à la section **CONFIGURATION DE LA SOURCE AUXILIAIRE**.



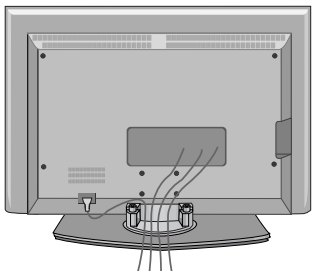
3 Installez le **COMPARTIMENT À FILS** comme montré.



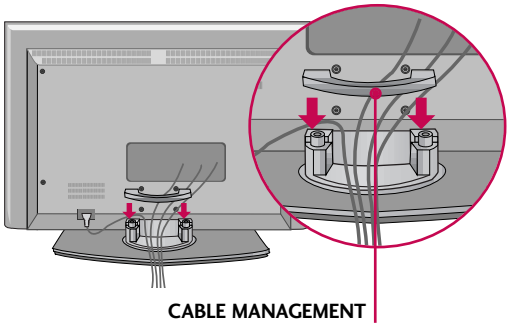


Téléviseur ACL

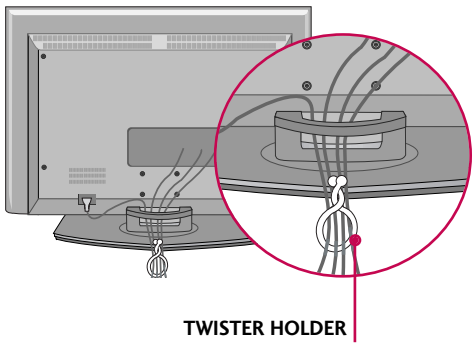
1. Branchez les câbles convenablement.
   Pour relier un appareil supplémentaire, reportez-vous à la section **CONFIGURATION DE LA SOURCE AUXILIAIRE**.



2. Installez le **COMPARTIMENT À FILS** comme montré.



3. Attachez les câbles en utilisant le **SERRE-FILS** fourni.
   (Cette fonction n'est pas disponible pour tous les modèles.)

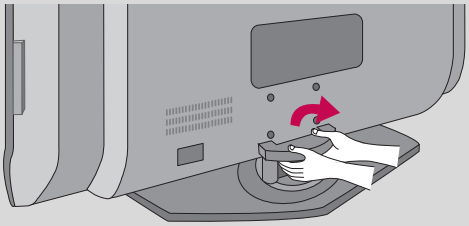


REMARQUE

- Ne pas tenir le le **COMPARTIMENT À FILS** lorsque vous déplacez l'appareil.
  - Si l'appareil tombe, vous pouvez vous blesser et l'appareil être endommagé.

Comment retirer le COMPARTIMENT À FILS

- Tenir le **COMPARTIMENT À FILS** avec les deux mains et tirez-le vers vous.



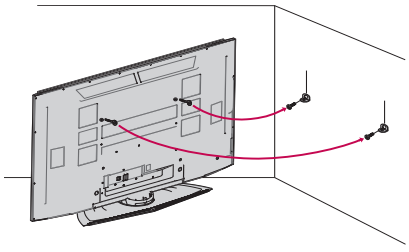
FIXER VOTRE TÉLÉVISEUR AU MUR

- Cette fonction n'est pas disponible pour tous les modèles.
- La représentation peut être quelque peu différente de la réalité.

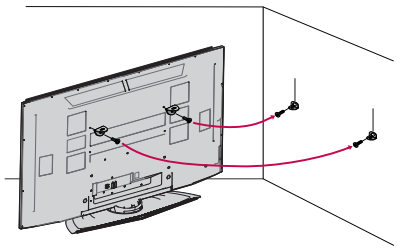
Nous vous conseillons d'installer votre téléviseur à proximité immédiate d'un mur afin que ce dernier retienne l'appareil en cas de basculement vers l'arrière.
De plus, nous vous conseillons également d'attacher le téléviseur au mur afin qu'il ne bascule pas vers l'avant, ce qui pourrait causer des blessures et endommager l'appareil.
Attention : Assurez-vous que les enfants ne montent pas ni s'accrochent au téléviseur.

Téléviseur à écran plasma

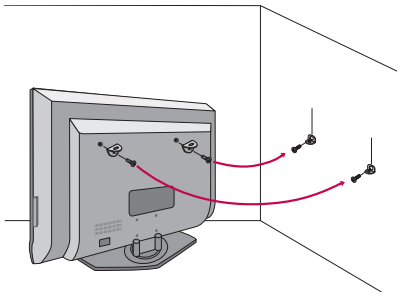
50PY3D/F



60PY3D/F

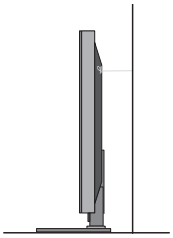


Téléviseur ACL



- Insérez les boulons à œil (ou les supports et boulons de la TV) pour attacher le produit au mur comme le montre l'image.

  * Insérez les boulons à œil et serrez-les à fond dans les orifices supérieurs.
  Fixez les supports au mur avec les boulons (non-fournis avec le produit, doivent donc être achetés à part).
  Faites correspondre la hauteur des supports montés au mur avec les orifices du produit.
  Vérifiez que les boulons à œil et supports soient bien complètement serrés.

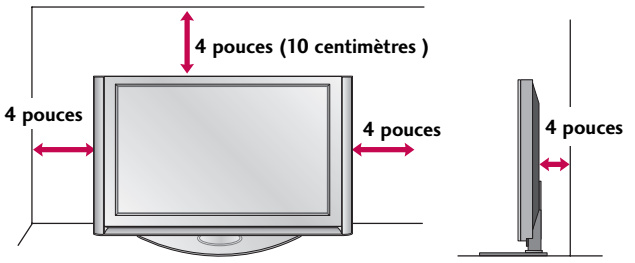


- Utilisez une ficelle solide (non-fournie avec le produit, doit donc être achetée à part) pour attacher l'appareil. Il est plus sûr d'attacher la corde de façon à ce qu'elle soit horizontale entre le mur et l'appareil.

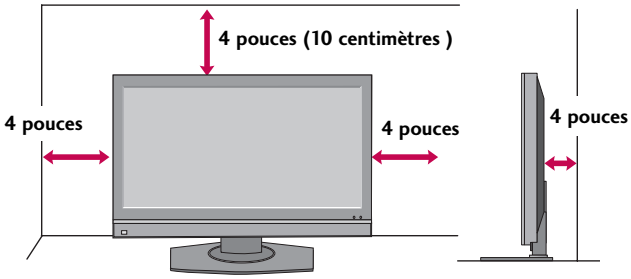
INSTALLATION SUR UN BUREAU

Pour assurer une ventilation adéquate, laisser un espacement de 10 centimètres (4 pouces) des quatre côtés à partir du mur.

Téléviseur à écran plasma



Téléviseur ACL

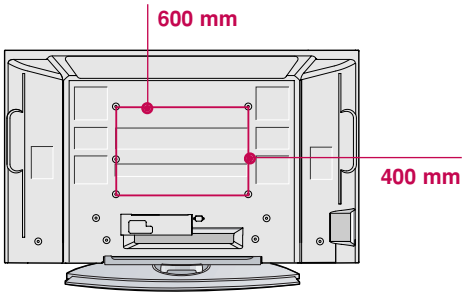


⚠ ATTENTION ► Assurez une bonne ventilation en respectant ces recommandations.

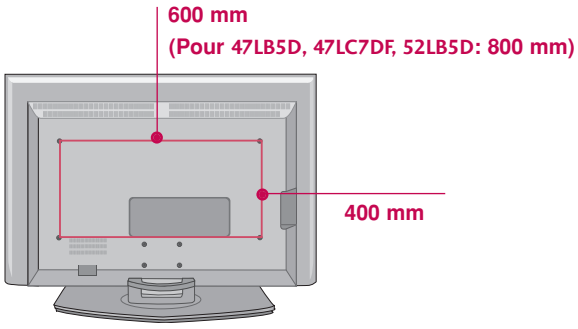
SYSTÈME DE FIXATION VESA (ASSOCIATION DES STANDARDS VIDÉO)

Ce produit accepte les sellettes d'interface de montage VESA. (en option)
Quatre orifices filetés sont disponibles pour monter le support

Téléviseur à écran plasma



Téléviseur ACL



REMARQUE

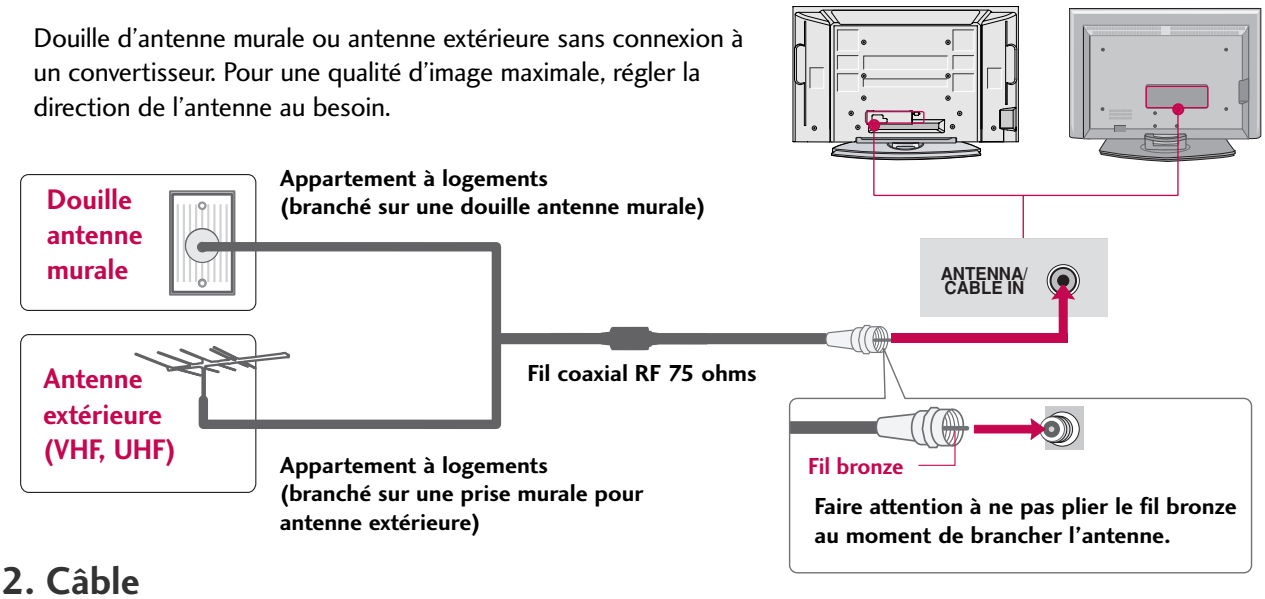
► La longueur des vis dépend du type de support mural utilisé. Pour plus d'informations, reportez-vous au Guide d'instructions de montage mural VESA.

CONNEXION ANTENNE OU CÂBLE

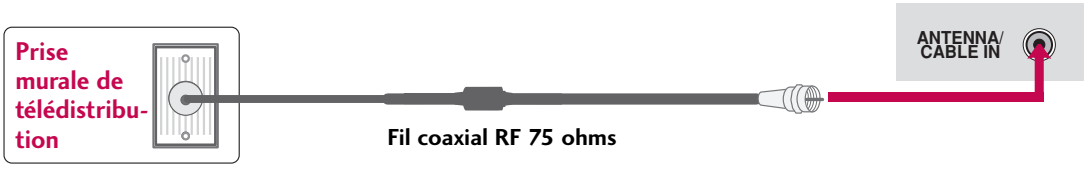
■ La représentation peut être quelque peu différente de la réalité.

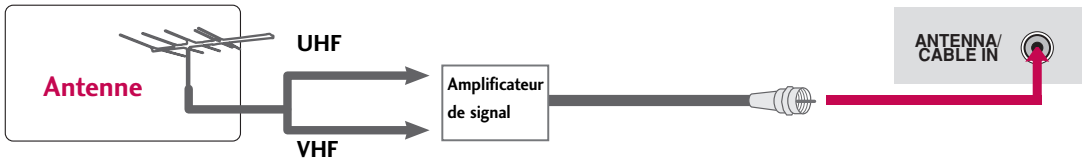
1. Antenne (analogique ou numérique)

Douille d'antenne murale ou antenne extérieure sans connexion à un convertisseur. Pour une qualité d'image maximale, régler la direction de l'antenne au besoin.



2. Câble





■ Dans une z one où le signal est faible, pour améliorer la qualité, acheter et installer un amplificateur de signal.
■ Si l'antenne doit être séparée pour deux téléviseurs, installer un séparateur de signal 2 façons pour les connexions.
■ Si l'antenne n'est pas installée adéquatement, communiquer avec le marchand pour de l'aide.

REMARQUE ▶ Le téléviseur indique lorsque le balayage de canaux numériques, analogiques ou câble est terminé.

CONFIGURATION DE LA SOURCE AUXILIAIRE

- Pour éviter que l'équipement ne subisse des dommages, ne branchez aucun cordon d'alimentation avant que tous les composants aient été raccordés.
- Cette section de CONFIGURATION DE LA SOURCE AUXILIAIRE fait principalement appel aux illustrations des modèles Téléviseur ACL.

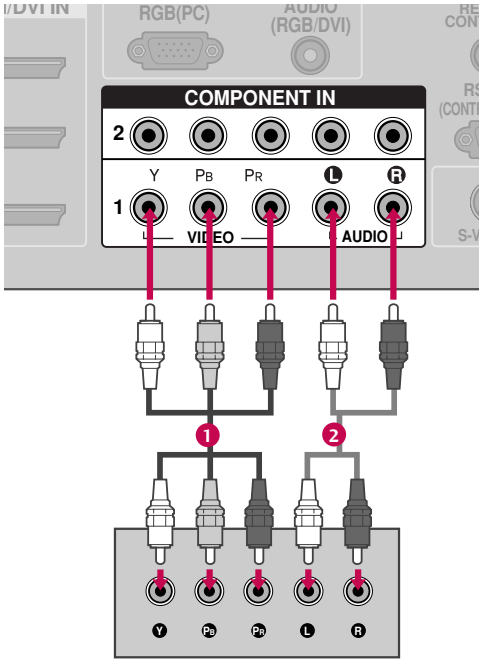
INSTALLATION DE RÉCEPTEUR HD

Cet appareil peut recevoir les signaux câble/hors antenne numérique sans boîte numérique extérieure. Toutefois il faut recevoir les signaux numériques depuis une boîte ou autre appareil externe numérique, voir l'illustration ci-dessous.

Lors du branchement d'un Composant

1. Comment brancher

1. Reliez les sorties vidéo (Y, PB, PR) du boîtier de la télévision numérique aux prises d'entrée **COMPONENT IN VIDEO 1** de l'appareil. Respectez les couleurs des prises (Y = vert, PB = bleu et PR = rouge).
2. Reliez la sortie audio du boîtier de la télévision numérique aux prises d'entrée **COMPONENT IN AUDIO 1** de l'appareil.



2. Comment utiliser

- Mettre la boîte numérique en circuit (voir le guide du propriétaire).
- Sélectionnez la source **Composante 1** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.
- Si vous êtes connecté à la prise d'entrée **COMPONENT IN2** sélectionnez la source **Composante 2**.

Signal	Composante 1/2	HDMI/DVI1, 2 ou 3
480i	Oui	Non
480p	Oui	Oui
720p	Oui	Oui
1080i	Oui	Oui
1080p	Oui	Oui

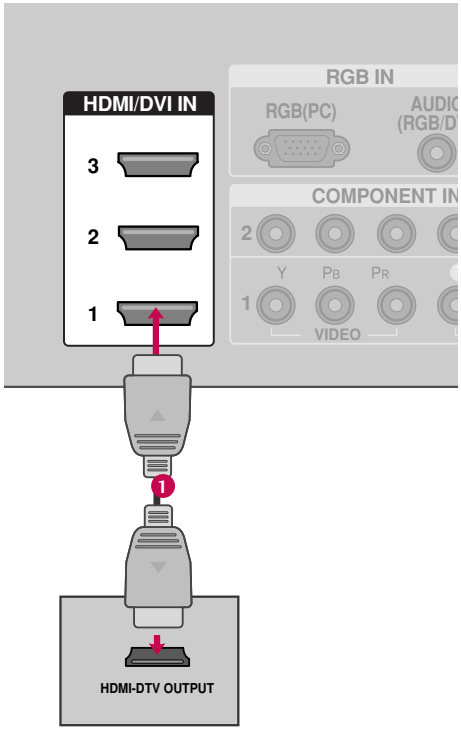
Y, CB/PB, CR/PR

Résolution	Fréquence Horizontale (KHz)	Fréquence Verticale (Hz)
720 x 480i	15.73 15.73	59.94 60.00
720 x 480p	31.47 31.50	59.94 60.00
1280 x 720p	44.96 45.00	59.94 60.00
1920 x 1080i	33.72 33.75	59.94 60.00
1920 x 1080p	26.97 27.00 33.71 33.75 67.432 67.50	23.976 24.00 29.97 30.00 59.939 60.00

Lors du branchement du câble HDMI

1. Comment brancher

1. Reliez le boîtier de la télévision numérique à la prise **HDMI/DVI IN 1**, **2** ou **3** de l'appareil.
2. Un branchement audio séparé n'est pas nécessaire. L'interface HDMI prend en charge l'audio et le vidéo.



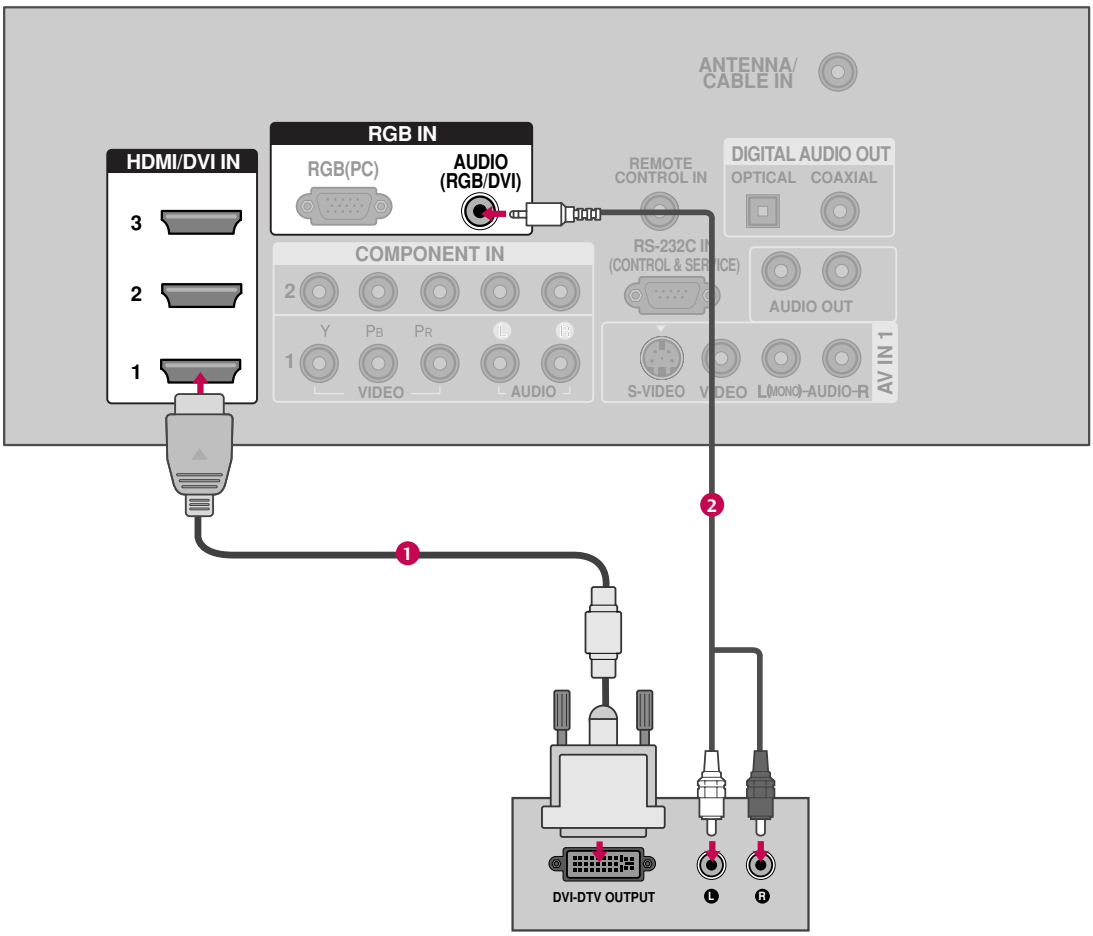
2. Comment l'utiliser

- Allumez le boîtier de la télévision numérique (Consultez le manuel de l'utilisateur de votre boîtier numérique).
- Sélectionnez la source **HDMI1**, **HDMI2** ou **HDMI3** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.

HDMI-DTV

Résolution	Fréquence Horizontale (KHz)	Fréquence Verticale (Hz)
720 x 480p	31.47 31.50	59.94 60.00
1280 x 720p	44.96 45.00	59.94 60.00
1920 x 1080i	33.72 33.75	59.94 60.00
1920 x 1080p	26.97 27.00 33.71 33.75 67.432 67.50	23.976 24.00 29.97 30.00 59.939 60.00

Lors du branchement du câble HDMI vers DVI



1. Comment brancher

1. Reliez la sortie DVI du boîtier de la télévision numérique à la prise **HDMI/DVI IN1**, **2** ou**3** de l'appareil.
2. Reliez la sortie audio du boîtier de la télévision numérique à la prise **AUDIO (RGB/DVI)** de l'appareil.

2. Comment l'utiliser

- Allumez le boîtier de la télévision numérique.
  (Consultez le manuel de l'utilisateur de votre boîtier numérique.)
- Sélectionnez la source **HDMI1**, **HDMI2** ou **HDMI3** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.

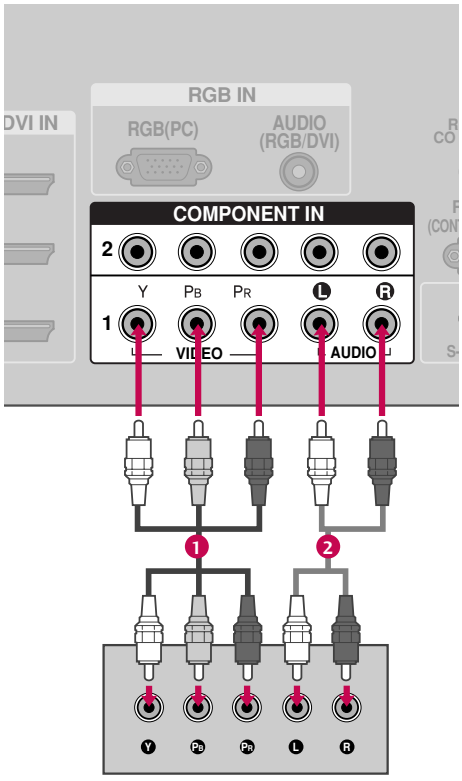
RÉGLAGE DVD

Lors du branchement du Câble Composant

1. Comment brancher

1. Reliez les sorties vidéo (Y, PB, PR) du DVD aux prises **COMPONENT IN VIDEO1** de l'appareil.
   Respectez les couleurs.
   (Y = vert, PB = bleu et PR = rouge).

2. Reliez les sorties audio du DVD aux prises **COMPONENT IN AUDIO1** de l'appareil.



2. Comment l'utiliser

- Allumez votre lecteur et insérez un DVD.
- Sélectionnez la source **Composante 1** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.
- Si vous êtes connecté à la source **COMPONENT IN 2** sélectionnez la source **Composante 2**.
- Reportez-vous au manuel d'utilisation du lecteur DVD.

Ports Entrée Composante

Pour une meilleure qualité d'image, connectez votre lecteur DVD aux ports d'entrée composante comme montré ci-dessous.

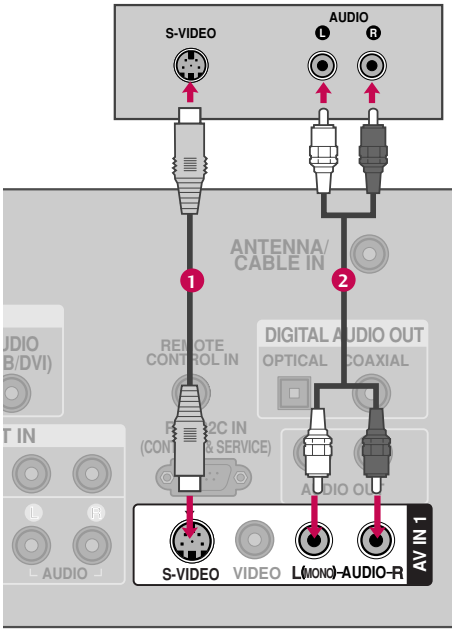
Ports Composante de la TV	Y	PB	PR

Ports de sortie vidéo du lecteur DVD	Y	PB	PR
	Y	B-Y	R-Y
	Y	Cb	Cr
	Y	Pb	Pr

Lors du branchement avec le câble S-Vidéo

1. Comment brancher

1. Reliez la sortie S-VIDEO du DVD à la prise d'entrée **S-VIDEO** de l'appareil.
2. Reliez les sorties audio du DVD aux prises d'entrée **AUDIO** de l'appareil.



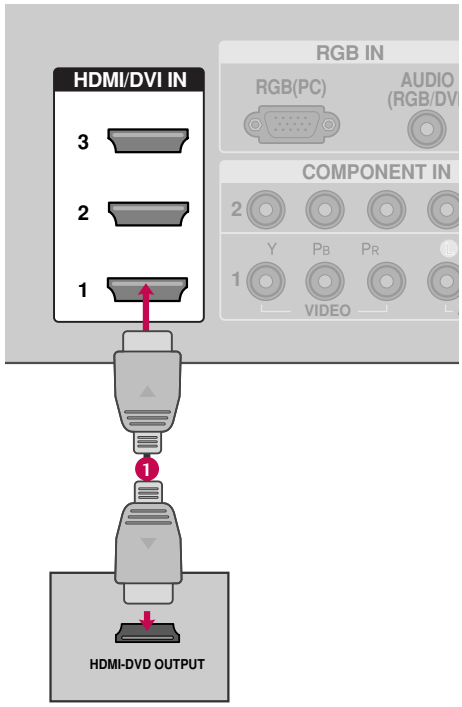
2. Comment l'utiliser

- Allumez votre lecteur et insérez un DVD.
- Sélectionnez la source **AV1** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.
- Si vous êtes connecté à la source **AV IN2**, sélectionnez la source **AV2**.
- Reportez-vous au manuel d'utilisation du lecteur DVD.

Lors du branchement d'un câble HDMI

1. Comment brancher

1. Reliez la sortie HDMI due DVD aux prises **HDMI/DVI IN 1**, **2** ou **3** de l'appareil.
2. Un branchement audio séparé n'est pas nécessaire. L'interface HDMI prend en charge l'audio et le vidéo.



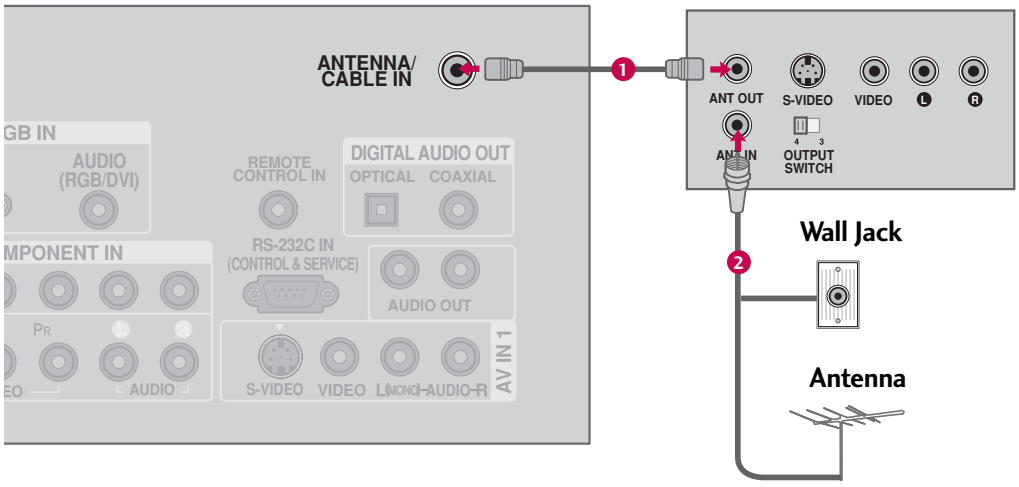
2. Comment l'utiliser

- Sélectionnez la source **HDMI1**, **HDMI2** ou **HDMI3** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.
- Reportez-vous au manuel d'utilisation du lecteur DVD.

RÉGLAGE MAGNÉTOSCOPE

- Pour éviter les parasites (interférences), laisser une distance appropriée entre le magnétoscope et le téléviseur.
- Utiliser la méthode ISM (au menu options) pour éviter d'avoir une image fixe qui demeure longtemps à l'écran (Téléviseur à écran plasma seulement). Si le format 4 :3 est utilisé, les images fixes sur les côtés de l'écran peuvent rester visibles. Ce phénomène est commun à tous les produits manufacturés et, par conséquent, la garantie sur les produits manufacturés ne couvre pas le produit contre ce phénomène.

Lors du branchement à une antenne



1. Comment brancher

1. Reliez la sortie antenne RF du magnétoscope à la prise **ANTENNA/CABLE IN** de l'appareil.
2. Branchez le câble de l'antenne à la prise antenne RF du magnétoscope.

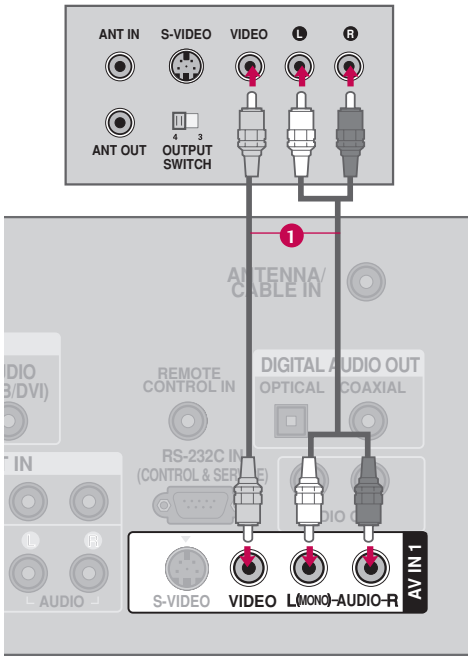
2. Comment l'utiliser

- Réglez l'interrupteur de sortie du magnétoscope sur 3 ou 4 puis réglez la télévision sur le même canal.
- Insérez une cassette vidéo dans le magnétoscope et appuyez sur la touche PLAY.
  (Reportez-vous au manuel de l'utilisateur du magnétoscope).

Lors du branchement avec un câble RCA

1. Comment brancher

1. Reliez les prises **AUDIO/VIDEO** du téléviseur et du magnétoscope. Respectez les couleurs (Vidéo = jaune, Audio Gauche = blanc et Audio Droit = rouge)



2. Comment l'utiliser

- Insérez une cassette vidéo dans le magnétoscope et appuyez sur la touche PLAY. (Reportez-vous au manuel de l'utilisateur du magnétoscope).
- Sélectionnez la source **AV1** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.
- Si vous êtes connecté à la prise **AV IN2**, sélectionnez la source **AV2**.

REMARQUE

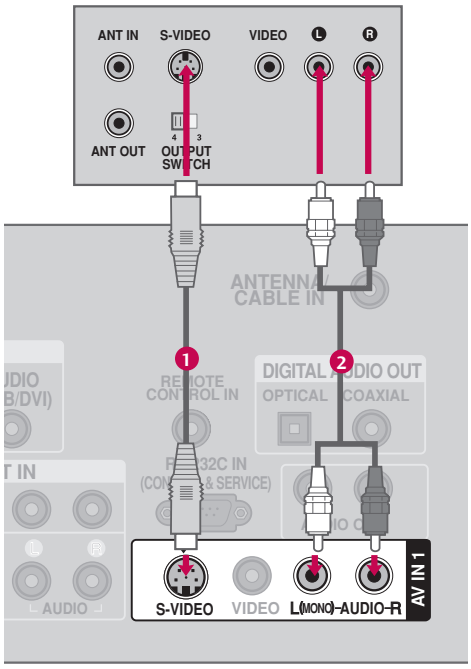
- Si votre magnétoscope n'est pas stéréo, reliez le câble audio entre le magnétoscope et la prise **AUDIO L/MONO** de l'appareil.

Lors du branchement en S-Vidéo

1. Comment brancher

1. Reliez la sortie S-VIDEO du magnétoscope à la prise d'entrée **S-VIDEO** de l'appareil.

2. Reliez les sorties audio du magnétoscope aux prises d'entrée **AUDIO** de l'appareil.



2. Comment l'utiliser

- Insérez une cassette vidéo dans le magnétoscope et appuyez sur la touche PLAY. (Reportez-vous au manuel de l'utilisateur du magnétoscope).
- Sélectionnez la source **AV1** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.
- Si vous êtes connecté à la prise **AV IN2**, sélectionnez la source **AV2**.

REMARQUE

- La qualité de l'image s'améliore en comparaison de la source classique (câble RCA).

ATTENTION

- Ne pas brancher aux deux prises Vidéo et S-Vidéo en même temps. Si vous branchez à la fois les câbles Vidéo et S-vidéo, seul le système S-Vidéo fonctionnera.

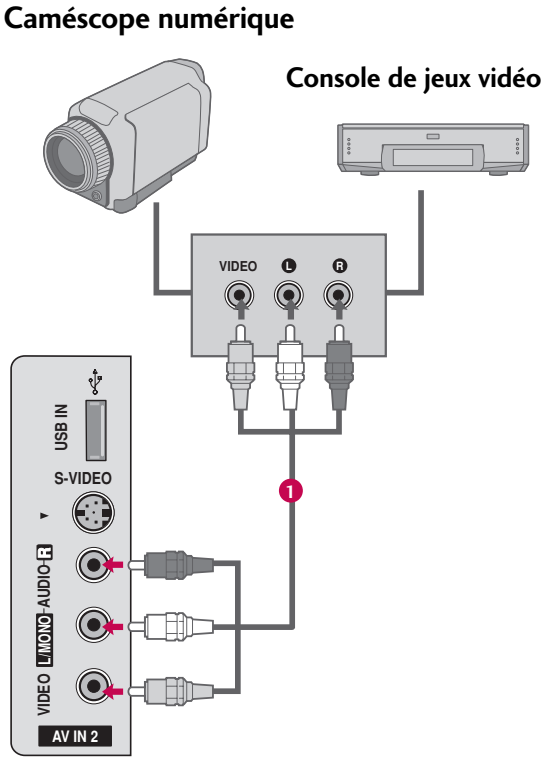
RÉGLAGE SOURCE A/V EXTERNE

1. Comment brancher

1 Reliez les prises **AUDIO/VIDEO** du téléviseur et de l'appareil externe. Respectez les couleurs
(Vidéo = jaune, Audio Gauche = blanc, et Audio Droit = rouge)

2. How to use

- Sélectionnez la source **AV2** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.
- Si vous êtes connecté à la prise **AV IN1** sélectionnez la source **AV1**.
- Faites fonctionner l'appareil externe.



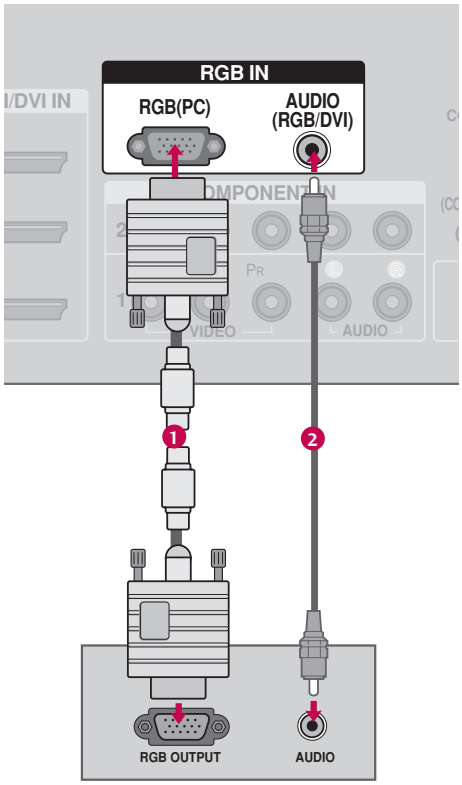
RÉGLAGE PC

Cette TV dispose d'une fonctionnalité Plug&Play (prête à utiliser), ce qui signifie que l'ordinateur se règle automatiquement en fonction des réglages de la télévision.

Lors du branchement d'un câble D-sub 15 pin

1. Comment brancher

1. Reliez la sortie RGB de l'ordinateur à la prise **RGB (PC)** de l'appareil.
2. Reliez la sortie audio du PC à la prise **AUDIO (RGB/DVI)** de l'appareil.

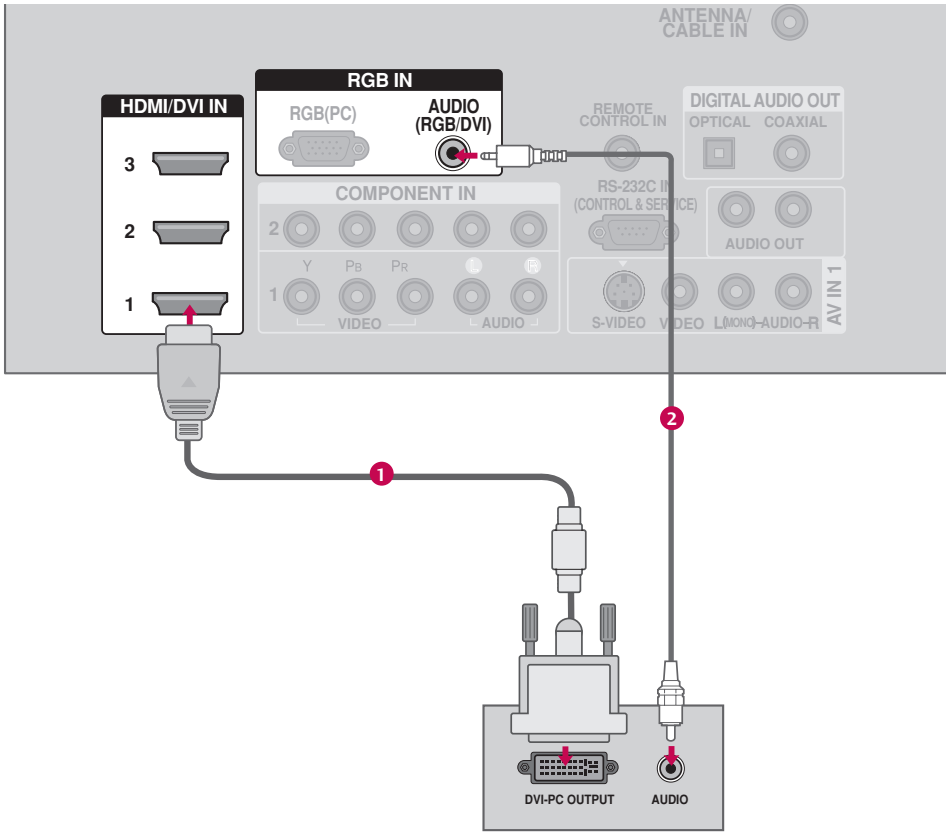


2. Comment l'utiliser

- Allumez votre ordinateur et l'appareil.
- Sélectionnez la source **RGB-PC** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.

CONFIGURATION DE LA SOURCE AUXILIAIRE

Lors du branchement d'un câble HDMI vers DVI



1. Comment brancher

1. Reliez la sortie DVI du PC à la prise **HDMI/DVI IN1**, **2** ou **3** de l'appareil.

2. Reliez la sortie audio du PC à la prise **AUDIO (RGB/DVI)** de l'appareil.

2. Comment l'utiliser

- Allumez votre PC et l'appareil.
- Sélectionnez la source **HDMI1**, **HDMI2** ou **HDMI3** en utilisant la touche **INPUT** de la télécommande.

NOTES

- Pour obtenir la meilleure qualité d'image possible, réglez la carte graphique de votre ordinateur à la résolution 1920x1080, 60Hz.
- En fonction de votre carte graphique, il se peut que le mode DOS ne fonctionne pas si vous utilisez un câble HDMI vers DVI.
- Vérifiez l'image sur votre télévision. Il se peut qu'il y ait des défauts au niveau de la résolution, de l'alignement vertical, du contraste ou de la brillance en mode PC. Si tel est le cas, modifier la résolution de la sortie PC ainsi que le taux de rafraîchissement et réglez la brillance et le contraste dans le menu IMAGE jusqu'à ce que l'image soit claire. Si le taux de rafraîchissement de la carte graphique du PC ne peut pas être changé, changez vote carte graphique ou bien contactez le fabricant de la carte.
- Évitez de laisser une image fixe à l'écran pendant une période prolongée. Celle-ci pourrait s'imprimer de manière permanente à l'écran.
- La synchronisation des fréquences Horizontales et Verticales est séparée.

Spécifications des Affichages Compatibles

RGB-PC, HDMI-PC

Résolution	Fréquence Horizontale (KHz)	Fréquence Verticale (Hz)
640x350	31.468	70.09
720x400	31.469	70.08
640x480	31.469	59.94
	37.500	75.00
	37.861	72.80
800x600	35.156	56.25
	37.879	60.31
	46.875	75.00
	48.077	72.18
1024x768	48.363	60.00
	56.476	70.06
	60.023	75.02
1280x768	47.776	59.87
	60.289	74.893 *
1280x1024	63.981	60.02
	79.976	75.025
1360x768	47.712	60.015
1600x1200	75.00	60.00
1920x1080	67.50	60.00

* Uniquement en mode RGB-PC

REMARQUES

- En fonction de votre carte graphique et signal, il peut y en avoir qui secoue pour trouver la meilleure image dans un peu de temps.

Réglage de l'écran pour mode PC

Vue d'ensemble

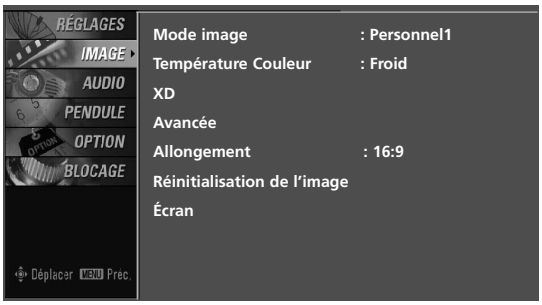
Lorsque l'entrée RGB du téléviseur est connectée à une sortie de PC, sélectionnez RGB-PC à l'aide du bouton **INPUT** de la télécommande.

Lorsque vous changez la résolution, veuillez sélectionner la résolution appropriée dans l'entrée en cours pour afficher la meilleure apparence d'image.

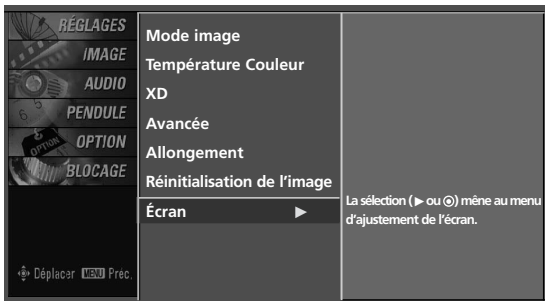
1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **IMAGE**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Écran**.

3. Presser ▶ pour accéder au menu de réglage de l'écran.



1



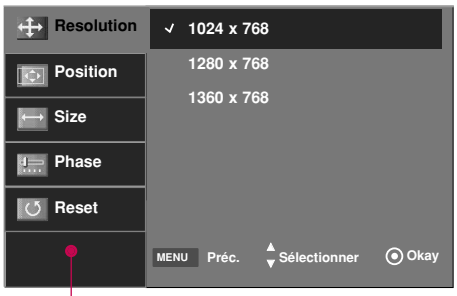
2 3

Réglage de la position de Resolution, Position, Size, Phase, Reset

1. Aidez-vous des touches de direction ▲ ou ▼ pour régler la position, les dimensions ou la Resolution, **Position**, **Size** ou **Phase**.

2. Appuyez sur la touche **ENTER** et aidez-vous des touches de direction ▲ ▼ ◄ ► pour effectuer les réglages appropriés.
   - La plage de réglage de la **Phase** est comprise entre **-16 ~ +16**.
   - La plage de réglage de la **Size** est comprise entre **-30 ~ +30**.

3. Appuyez sur la touche **ENTER**.



Resolution Il n'est pas possible de distinguer les définitions XGA (1024, 1280, 1360) puisqu'elles ont la même durée de synchronisation H/V. Utilisez cette fonction pour sélectionner le Default Sync Time (Durée de synchronisation par défaut).

Position Cette fonction sert à ajuster la position Gauche/Droite et Haut/Bas de l'image en fonction de vos préférences.

Size Cette fonction sert à réduire les lignes verticales ou les rayures visibles en fond d'écran.Les dimensions horizontales de l'écran sont également modifiées.

Phase Cette fonction vous permet d'éliminer le brouillage horizontal et d'améliorer la netteté et le contraste de l'affichage des caractères.

Initialisation (chargement des paramètres usine)

Pour charger les paramètres définis en usine.

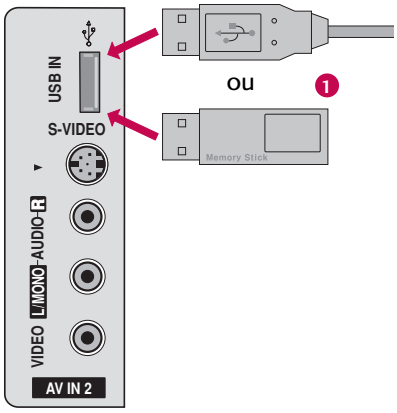
1. Utilisez le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner **Reset**.

2. Appuyez sur la touche **ENTER** de direction ◄ ou ► pour sélectionner **Yes**.

3. Appuyez sur la touche **ENTER**.



RÉGLAGE USB IN



1. Comment brancher

1 Branchez le périphérique USB dans les prises **USB IN** (ou **USB**) situées sur le côté du téléviseur.

2. Comment l'utiliser

■ Vous utilisez la fonction *MEDIAHOST* après avoir branché les prises **USB IN** (ou **USB**). (▶ p.46)

RÉGLAGE AUDIO OUT

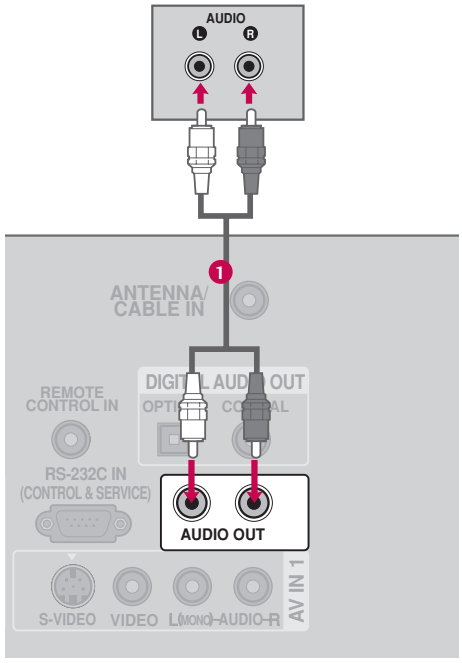
Envoyer l'audio de la TV vers un équipement audio externe via le port Sortie Audio.

Analogue

1. Comment brancher

1. Branchez le audio output aux prises **AUDIO OUT** de l'appareil.

2. Réglez « Option Haut-parleurs TV – Arrêt » dans le menu AUDIO. (▶ **p.69**). Consultez le manuel d'utilisation de l'équipement audio externe.



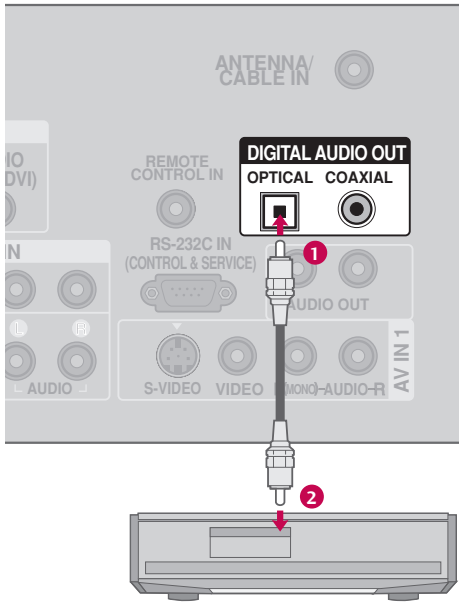
Numérique

1. Comment brancher

1. Branchez une extrémité du câble optique ou coaxial dans le port **OPTICAL** ou **COAXIAL** de la **DIGITAL AUDIO OUT** de la télévision

2. Branchez l'autre extrémité dans l'entrée audio numérique de l'équipement audio.

3. Réglez « Option Haut-parleurs TV – Arrêt » dans le menu AUDIO. (▶ **p.69**). Consultez le manuel d'utilisation de l'équipement audio externe.



REMARQUE

- ▶ Lorsque vous branchez équipements audios externes comme des amplificateurs ou des haut-parleurs, veuillez éteindre les haut-parleurs. (▶ **p.69**)

ATTENTION

- ▶ Ne pas regarder à l'intérieur du port de sortie optique. Regarder un rayon laser peut endommager vos yeux.
- ▶ Bloquer le SPDIF dehors (optical/coaxial) au sujet du contenu avec la fonction ACP (Audio Copy Protection).

FONCTIONS DE LA TÉLÉCOMMANDE

Au moment d'utiliser la télécommande, la diriger vers le capteur sur l'appareil.

BOUTONS POUR LE *MEDIAHOST*
Contrôle En mode *MEDIAHOST* .

BOUTONS POUR LE VCR/DVD
Contrôle certains magnétoscopes ou lecteurs DVD.

MENU
Affiche le menu principal.

BRIGHT +/-
Permet de régler la luminosité de l'écran.

NAVIGATEUR (ascendant/descendant/gauche droite/ENTER)
Permet de naviguer les menus à l'écran et effectuer les réglages selon ses préférences.

EXIT
Efface tous les affichages à l'écran et prendre le visionnement télé depuis tout menu.

TIMER
Pour choisir la durée avant la mise hors circuit automatique du téléviseur. ▶ p.80

RATIO
Pour changer le ratio. ▶ p.53

SIMPLINK
Consulter une liste des appareils audiovisuels connectés au téléviseur.
Lorsque vous appuyez sur cette touche, le menu SimpLink apparaît à l'écran. ▶ p.43

VOLUME ASCENDANT /DESCENDANT
Amplifie ou atténue le niveau sonore.

MUTE
Sonorité marche-arrêt. ▶ p.36

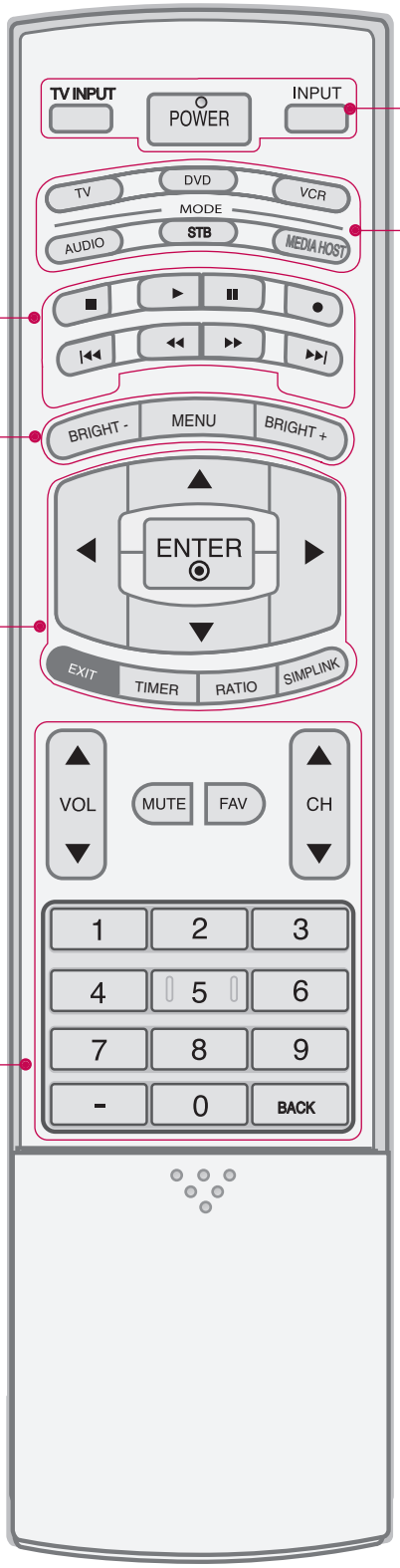
FAV
Utiliser pour faire défiler les canaux préférés. ▶ p.40

CHANNEL ASCENDANT /DESCENDANT
Pour sélectionner les chaînes disponibles.

Touches NUMÉRIQUES

BACK
Syntonise les canaux plus récents.

— (TIRET)
Utilisé pour rentrer un numéro de programme pour les canaux à programmes multiples comme 2-1, 2-2, etc.



POWER Met le téléviseur ou autres appareils en ou hors circuit, selon le mode.

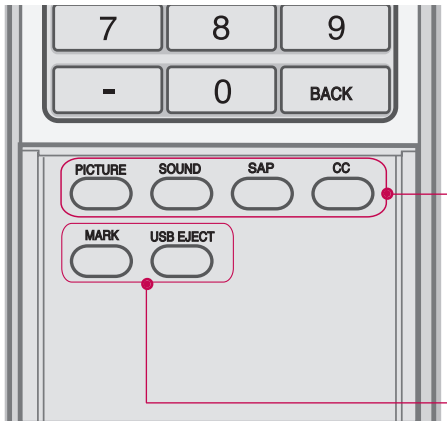
TV INPUT Si la source est AV 1-2, Composante 1-2, RGB-PC, HDMI1, HDMI2 ou HDMI3, l'écran revient à la dernière chaîne de télévision affichée.

INPUT Les modes de source externe tournent en séquence régulière : les sources Antenne, Cable, AV1-2, Composante 1-2, RGB-PC, HDMI1, HDMI2, HDMI3 (AV 1-2, Composante 1-2, RGB-PC, HDMI1, HDMI2, HDMI3 sont automatiquement liées, uniquement si elles sont connectées).

MODE Mode de fonctionnement de la télécommande: TV, DVD, VCR, AUDIO ou STB.
* Si le mode d'un autre produit est sélectionné, vous pouvez commander le téléviseur à l'aide d'un bouton de la télécommande inutilisé pour le produit en question.

MEDIAHOST Pour entrer dans le MEDIAHOST .

Sous le Couvercle Coulissant



PICTURE Pour choisir le mode image réglée en usine selon l'environnement de visionnement. ▶ **p.54**

SOUND Sélectionner le son approprié pour le programme. ▶ **p.66**

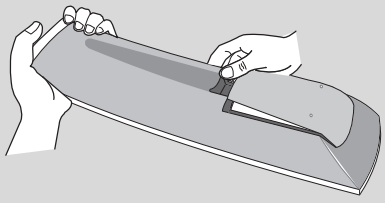
SAP En mode analogique: Pour choisir la sonorité MTS (Mono, stéréo et SAP). DTV en mode: Change la langue audio ▶ **p.70**

CC Pour choisir Sous-titres Marche/arrêt. ▶ **p.73**

MARK Pour accéder aux fonctions sélectionnées. ▶ **p.48**

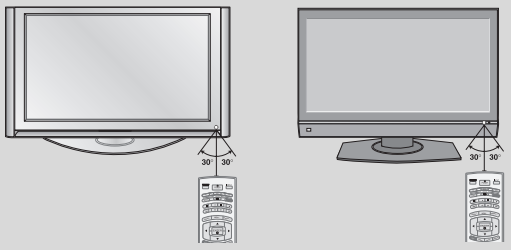
USB EJECT Retirez le périphérique USB. ▶ **p.46**

Installation des piles



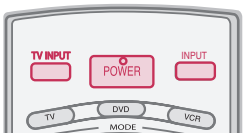
- Installation des piles l'arrière et installer les piles en observant les polarités (+ avec + et – avec -).
- Installer deux piles 1,5 V AA. Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- Remettre le couvercle.

Zone de réception de la télécommande



- Utilisez la télécommande à une distance maximum de 7 mètres et une inclinaison de 30° (gauche/droite) à partir du récepteur de l'appareil.
- Jetez les piles usagées dans une poubelle de recyclage afin de préserver l'environnement.

MISE EN CIRCUIT DU TÉLÉVISEUR





1. D'abord, brancher correctement le cordon d'alimentation.
   À ce moment le téléviseur se met en mode attente.
   - En mode attente pour mettre l'appareil en circuit, presser ⏻/I , **INPUT**, **CH (▲ ou ▼)** sur le téléviseur ou presse **POWER**, **INPUT**, **TV INPUT**, **CH(▲ ou ▼)**, **NUMÉRIQUES (0~9)** sur la télécommande.
2. Sélectionner la source de visionnement avec les touches **TV INPUT**, **INPUT** sur la télécommande.
   - Le téléviseur est programmé pour se rappeler à quelle position il était même si le cordon d'alimentation est enlevé.
3. Lorsque l'on a terminé d'utiliser le téléviseur, presser **POWER** sur la télécommande, l'appareil revient au mode attente.

REMARQUES

- Si l'on part en vacances, débrancher le cordon d'alimentation de la prise murale.

SELECTION DE CHAÎNE



1. Appuyez sur la touche **CH (▲ ou ▼)** ou **NUMÉRIQUES** pour définir un numéro de chaîne.

RÉGLAGE DU VOLUME

Réglez le volume à votre convenance.



1. Appuyez sur la touche **VOL (▲ ou ▼)** pour ajuster le volume.
2. Si vous souhaitez couper le son, appuyer sur la touche **MUTE**.
3. Vous pouvez réactiver le son en appuyant de nouveau sur la touche **MUTE** ou **VOL (▲ ou ▼)**.

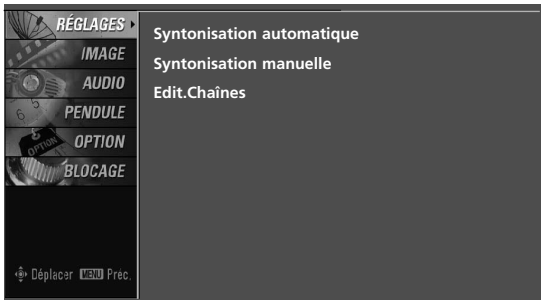
SÉLECTION DES MENUS AFFICHÉS À L'ÉCRAN

L'écran OSD de votre téléviseur peut différer légèrement de l'illustration du présent manuel.

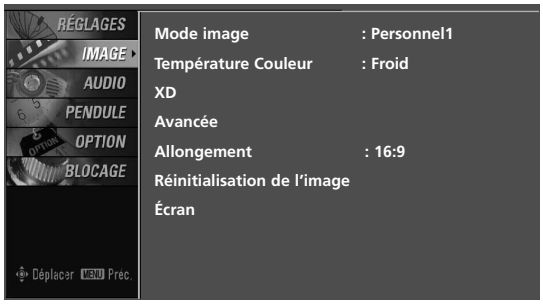
1. Appuyez sur le bouton **MENU** puis sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner chaque menu.

2. Appuyez sur le bouton ▶ puis utilisez le bouton ▲ ▼ ◀ ▶ pour afficher les menus disponibles.

RÉGLAGES

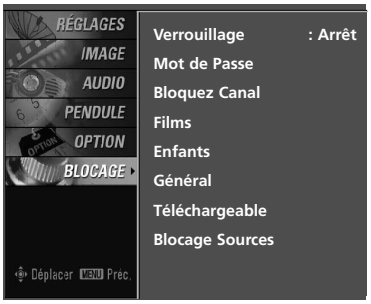


IMAGE



BLOCAGE

Pour les É.-U.



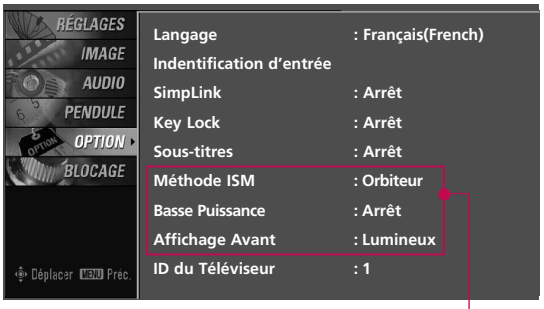
Pour Canada



AUDIO

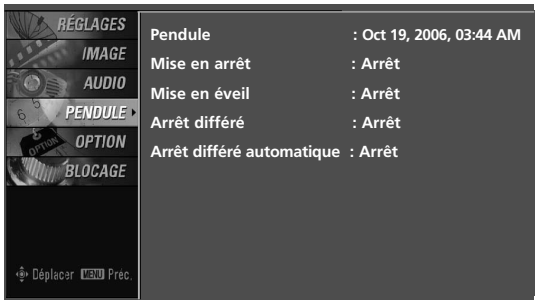


OPTION



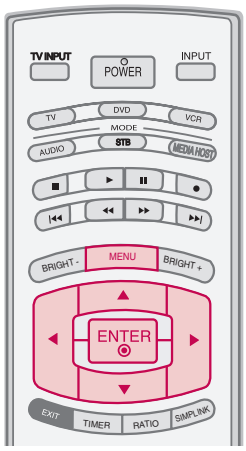
Téléviseur plasma seulement

PENDULE



REPÉRAGE DE CANAUX

Recherche automatique des chaînes (Syntonisation automatique)



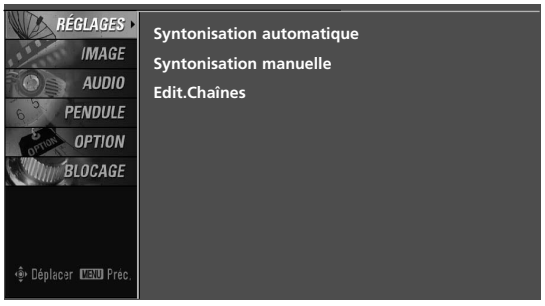
Trouve automatiquement tous les canaux disponibles par l'antenne ou la télédistribution et les met en mémoire dans la liste de canaux.

Effectuer le Syntonisation automatique après chaque changement de connexion antenne/câble.

Un mot de passe est requis pour accéder au menu Syntonisation automatique si le système de verrouillage est activé.

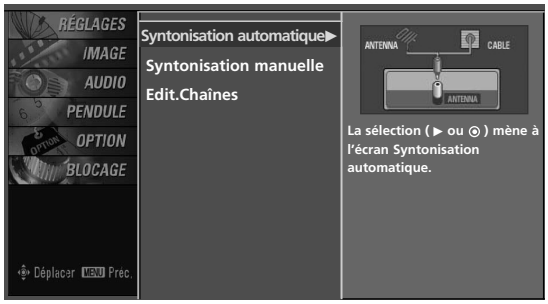
---

1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **RÉGLAGES**.



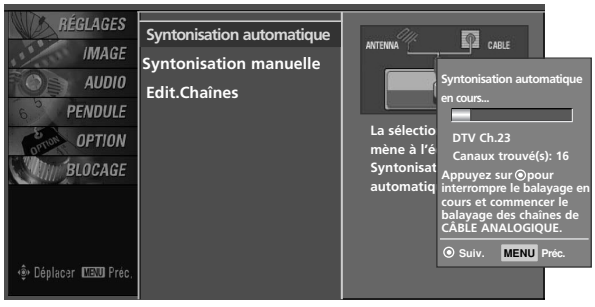
---

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Syntonisation automatique**.

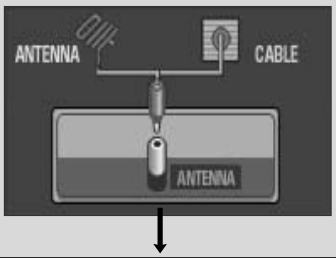


---

3 Presser **ENTER** pour commencer le repérage de canaux. Laisser le **Syntonisation automatique** compléter sa recherche pour **ANTENNA** et **CABLE**.



REMARQUE

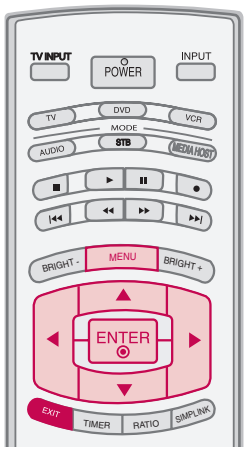


DTV (Signal numérique antenna)
TV (Signal analogique antenna)
CADTV (Signal numérique cable)
CATV (Signal analogique cable)

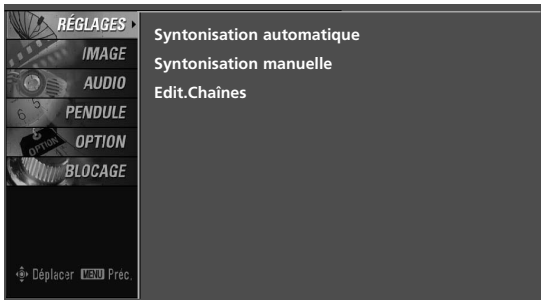
Ajout/Effacement des chaînes (Syntonisation manuelle)

Un mot de passe est requis pour accéder au menu syntonisation manuelle si le système de verrouillage est actionné.

Lorsque vous sélectionnez les signaux d'entrée DTV ou CADTV, vous pouvez afficher le témoin évaluant l'intensité du signal à l'écran de manière à voir la qualité du signal reçu.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **RÉGLAGES**.

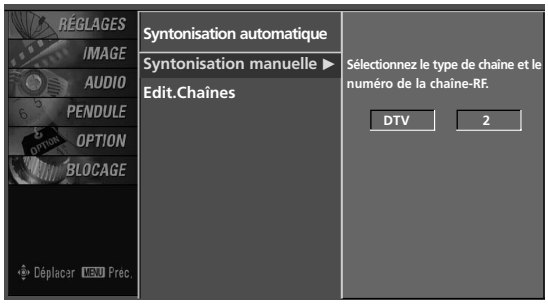


1

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Syntonisation manuelle**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir TV, DTV, CADTV et CATV.

4 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir l'indicatif de canal à ajouter ou supprimer.



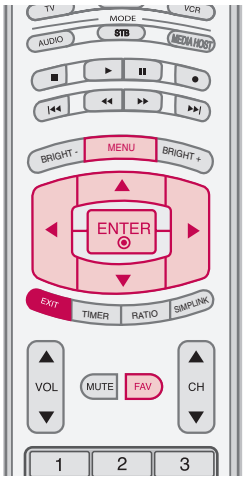
2

5 Presser **ENTER** pour ajouter ou supprimer le canal.

6 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



3 4 5

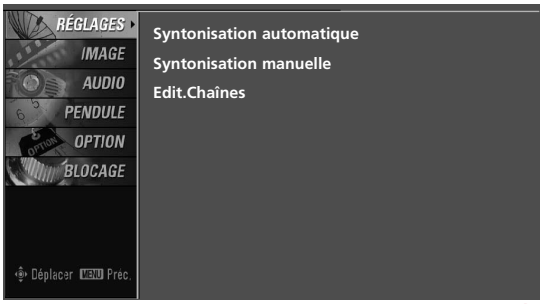


Édition des chaînes

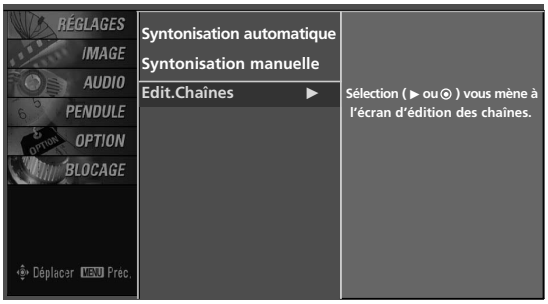
Créer deux types différents de listes de canaux dans la mémoire : au choix et préférés depuis la liste de canaux par défaut créée par le repérage de canaux du Syntonisatioin automatique.

La liste au choix est créée en alternant chaque canal, marche ou arrêt, avec la touche ENTER. Les canaux de cette liste sont affichés en noir et ceux sup-primés sont en gris. Une fois un canal surligné, l'on peut l'ajouter ou le sup-primer en référant à la petite fenêtre dans le coin supérieur gauche de l'écran.

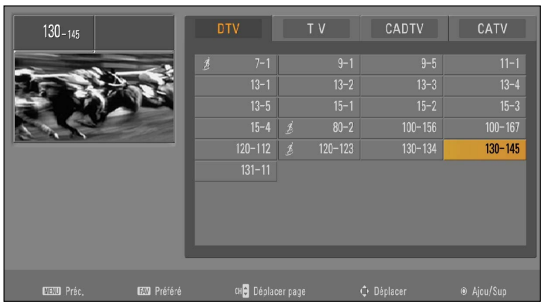
L'on peut créer une liste préférée. Utiliser la touche FAV sur la télécommande lorsqu'un canal est surligné, puis l'ajouter ou le supprimer de la liste des canaux préférés.



1



2



3 4

1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **RÉGLAGES**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Edit.Chaînes**.

3. Presser ▶ et l'on voit un écran rempli d'indicatifs de canaux et un aperçu.

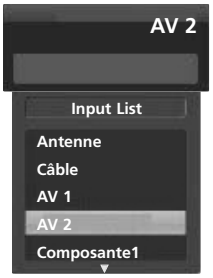
4. Presser ▲ ▼ ◀ ▶ pour choisir le canal et utiliser **ENTER** pour ajouter ou sup-primer. Presser **FAV** pour l'ajouter à la liste des canaux préférés. L'icône du surfeur apparaîtra en face du numéro de chaîne.

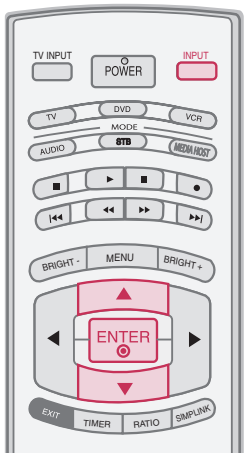
5. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

INPUT LIST

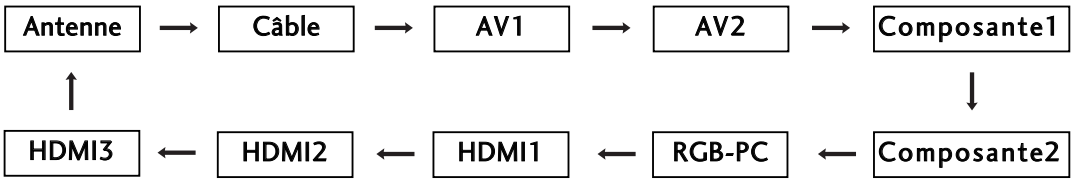
Appuyez sur la touche **INPUT** et la liste des appareils externes connectés s'affiche à l'écran.

Appuyez sur **ENTER** pour modifier l'entrée principale de l'appareil externe actif. Utilisez les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner la source d'entrée principale.





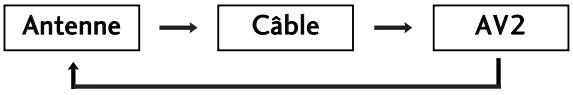
1 Lorsque tous les équipements externes sont connectés:



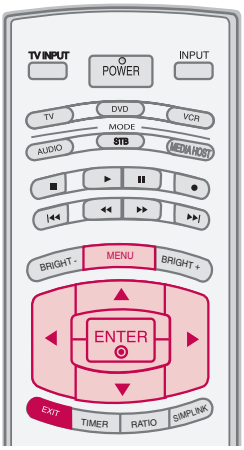
2 Lorsque aucun appareil externe est connecté:



3 Lorsque certains appareils externes sont connectés:
(ex : lorsque connectés uniquement à AV 2)



Antenne: À sélectionner lorsque vous regardez la TV/DTV.
Câble: À sélectionner lorsque vous regardez la CATV/CADTV.
AV 1-2: À sélectionner lorsque vous regardez le magnétoscope ou un appareil externe.
Composante 1-2: À sélectionner lorsque vous utilisez un DVD ou le boîtier de la télévision numérique en fonction de la prise.
RGB-PC: À sélectionner lorsque vous utilisez un ordinateur ou le boîtier de la télévision numérique en fonction de la prise.
HDMI1-3: À sélectionner lorsque vous utilisez un DVD, un ordinateur ou le boîtier de la télévision numérique en fonction de la prise.



Ce système ne fonctionne qu'avec les appareils portant le logo SIMPLINK . Vérifiez si l'appareil porte le logo SIMPLINK . Cela vous permet de commander et d'utiliser d'autres appareils AV raccordés à l'affichage par l'intermédiaire d'un câble HDMI sans qu'il soit nécessaire d'utiliser d'autres câbles ou configurations.

Préparations SimpLink

1. Branchez la borne HDMI/DVI IN 1, 2 ou 3 du téléviseur sur la borne arrière (sortie HDMI)de l'appareil Simplink à l'aide du câble HDMI.
   Après avoir connecté la prise HDMI du cinéma maison doté de la fonction SimpLink selon la méthode ci-dessus, connectez le DIGITAL AUDIO OUT OPTICAL à l'arrière du téléviseur sur la borne DIGITAL AUDIO IN à l'arrière de l'appareil SimpLink au moyen du câble optique.

2. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menue **OPTION**.

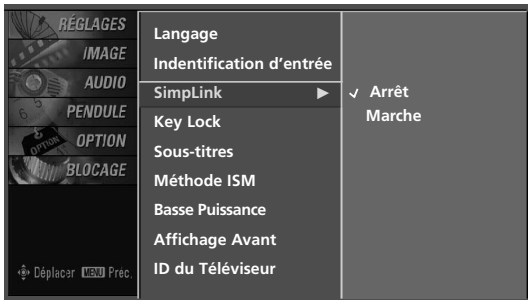
3. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **SimpLink**.

4. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Marche**.

5. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



2

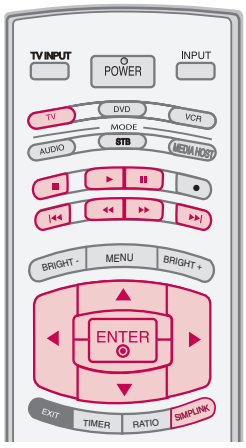


3 4

REMARQUE

- Lorsque vous utilisez l'appareil externe avec SimpLink, appuyez sur la touche TV parmi les touches MODE de la télécommande.
- Lorsque vous changez de source d'entrée avec la touche INPUT de la télécommande, vous pouvez désactiver l'appareil commandé par SimpLink.
- Lorsque vous sélectionnez ou utilisez l'appareil média avec la fonction de cinéma maison, la fonction haut-parleurs passe automatiquement en mode cinéma maison.
- Lorsque vous exécutez la fonction Photo List, Music List au cours de la lecture d'un DVD se trouvant dans le lecteur d'un cinéma maison pris en charge, Simplink s'interrompt et la fonction applicable s'exécute après avoir changé l'entrée pour TV.

Fonctions SimpLink

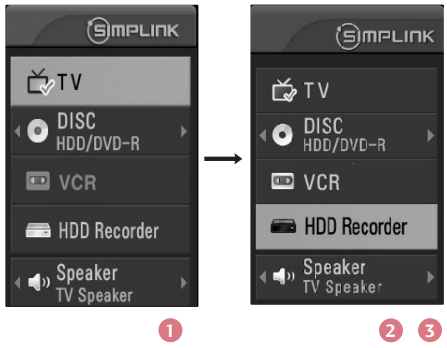


- **Lecture directe:** Après avoir connecté les appareils audiovisuels au téléviseur, vous pouvez commander directement les appareils et la lecture de médias sans définir de paramètres supplémentaires.
- **Sélection de l'appareil audiovisuel:** Vous permet de sélectionner l'un des appareils audiovisuels connecté au téléviseur et de l'utiliser.
- **Lecture de disque:** pour commander les appareils audiovisuels en appuyant sur les touches , , , , , , , ▲ ▼ ◄ ►, **ENTER** et sur les touches de lecture, d'arrêt, de pause, de retour rapide, d'avance rapide et de saut de chapitre
- **Mise hors tension de tous les appareils:** lorsque vous éteignez le téléviseur, tous les appareils connectés sont également éteints. (Cette option ne s'applique que lorsque les appareils sont en gradins.)
- **Basculement de la sortie audio:** procure un moyen facile pour changer la sortie audio.

(Un appareil connecté au téléviseur par un câble HDMI mais qui n'est pas pris en charge par SimpLink n'offre pas cette fonction.)

Remarque: Pour le fonctionnement d'un lien simple, on peut utiliser le câble HDMI dans une version supérieure à 1.2 avec *CEC. (*CEC: Consumer Electronics Control).

1. Après avoir sélectionnez le bouton **TV** de la section MODE de la télécommande, appuyez sur le bouton **SIMPLINK**.
2. Utilisez les boutons ▲ ▼ ◄ ► pour sélectionner le périphérique désiré, puis appuyez sur le bouton **ENTER**.
3. Pour commander les appareils audiovisuels en appuyant sur les touches , , , , , , , ▲ ▼ ◄ ►, **ENTER**.



Menu SimpLink

1. **Affichage télé**: Passe à la chaîne de télévision précédente peu importe le mode courant.
2. **Lecture de disque**: Permet de sélectionner et de lire des disques. Lorsque de multiples disques sont disponibles, les titres de disques s'affichent de façons pratique au bas de l'écran.
3. **Lecture de magnétoscope**: Pour lire une cassette et commander le magnétoscope connecté.
4. **Lecture d'enregistrements sur disque dur**: Pour lire et commander les enregistrements stockés sur le disque dur.
5. **Sortie audio vers les haut-parleurs de cinéma maison/sortie audio vers le téléviseur**: Sélectionnez les haut-parleurs de cinéma maison ou du téléviseur pour la sortie audio.



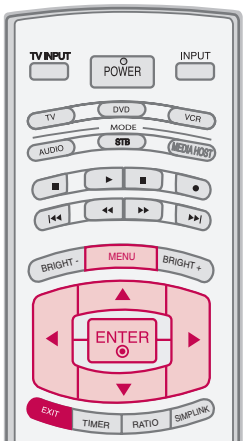
▶ Appareil sélectionné

▶ Lorsque aucun appareil n'est connecté (s'affiche en gris)

▶ Lorsqu'un appareil est connecté (s'affiche en couleur vive)

ÉTIQUETTE AUXILIAIRE

Pour régler une étiquette à chaque source d'entrée non utilisée lorsque vous appuyez sur la touche INPUT.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Indentification d'entrée**.

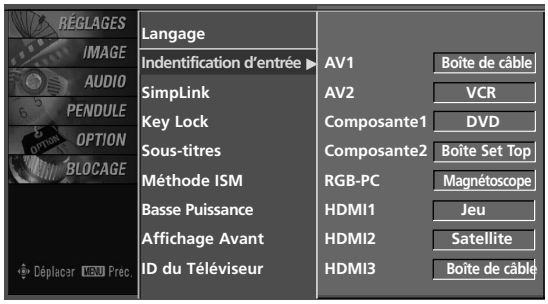
3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner la source: AV1, AV2, Composante1, Composante2, RGB-PC, HDMI1, HDMI2 ou HDMI3.

4 Appuyez sur la touche ◀ ou ▶ pour sélectionner l'étiquette.

5 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



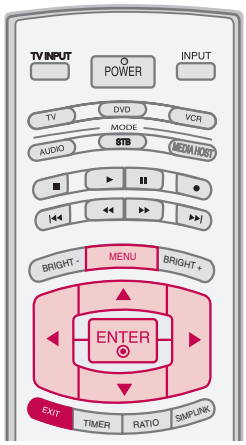
2 3 4

KEY LOCK

Il est possible de régler le téléviseur de manière à ce que seule la télécommande puisse être utilisée.

Cette fonction peut être utilisée afin de prévenir l'usage non autorisé en verrouillant les commandes du panneau frontal.

Ce téléviseur est configuré de manière à mémoriser l'option ayant été utilisée en dernier, et ce, même lorsque vous l'éteignez.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir **Key Lock**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Marche** ou **Arrêt**.

4 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



2 3

MODES D'ENTRÉE

Cet écran s'affiche automatiquement lorsque vous branchez un périphérique USB ou appuyez sur le bouton MEDIA HOST **.**

En mode Périphérique USB, vous ne pouvez ajouter de nouveau dossier ou supprimer un dossier existant.

[Menu Media Host]

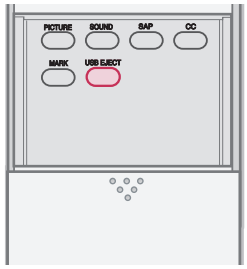


1 2

1 Appuyez sur le bouton ▲ ou ▼ pour sélectionner l'élément désiré.

2 Appuyez sur le bouton **ENTER** pour vous déplacer vers l'élément **Photo List** ou **Music List** du périphérique USB.

3 Appuyez sur le bouton **USB EJECT** de la télécommande avant de retirer le périphérique USB.



3

REMARQUE

- Appuyez sur le bouton **USB EJECT** de la télécommande avant de retirer le périphérique USB.
- Seuls les périphériques de stockage USB peuvent être reconnus.
- Si le périphérique de stockage USB est branché par l'entremise d'un concentrateur USB, le périphérique ne peut être reconnu.
- Un périphérique de stockage USB utilisant un programme de reconnaissance automatique peut ne pas être reconnu.
- Un périphérique de stockage USB utilisant son propre pilote peut ne pas être reconnu.
- Dans le cas d'un lecteur de carte, jusqu'à quatre cartes mémoire peuvent être reconnues simultanément.
- La vitesse de reconnaissance d'un périphérique de stockage USB varie selon le périphérique utilisé.
- Veuillez ne pas mettre en marche le téléviseur ou débrancher le périphérique USB lorsque le périphérique de stockage USB branché à l'appareil est en fonction. Lorsqu'un périphérique similaire est retiré ou débranché, les fichiers stockés ou le périphérique de stockage USB peu vent être endommagés. Pour déconnecter le périphérique de stockage USB, veuillez appuyer sur le bouton **USB EJECT** de la télécommande, puis débrancher le périphérique avec précaution.
- Veuillez ne pas brancher un périphérique de stockage USB ayant été manipulé artificiellement sur l'ordinateur. Le périphérique peut provoquer la défaillance du produit ou empêcher la lecture. N'oubliez pas de n'utiliser qu'un périphérique de stockage USB contenant des fichiers de musique ou des images standard.
- Veuillez n'utiliser qu'un périphérique de stockage USB ayant été formaté à l'aide du système de fichier FAT ou NTFS fourni avec le système d'exploitation Windows. Tout périphérique de stockage formaté en tant que programme utilitaire non pris en charge par Windows ne pourra être reconnu.
- L'écriture et la suppression sont interdites sur les disques durs (HDD) formatés en NTFS.
- Veuillez brancher l'alimentation pour tout périphérique de stockage USB nécessitant une alimentation externe. Dans le cas contraire, le périphérique peut ne pas être reconnu.
- Veuillez brancher un périphérique de stockage USB à l'aide d'un câble certifié. Si le périphérique est branché à l'aide d'un câble non certifié ou excessivement long, il peut ne pas être reconnu.
- Certains périphériques de stockage USB ne sont pas pris en charge ou fonctionnent inadéquatement.
- Si le nom d'un dossier ou d'un fichier est trop long, il ne sera pas affiché ou reconnu.

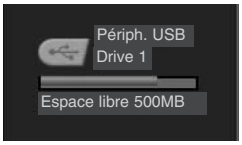
PHOTO LIST

Il est disponible pour écoute sur le périphérique (*.jpg) USB.

L'affichage à l'écran peut différer de celui sur votre téléviseur. Les illustrations sont des exemples permettant de vous aider à faire fonctionner le téléviseur.

Composant de l'écran

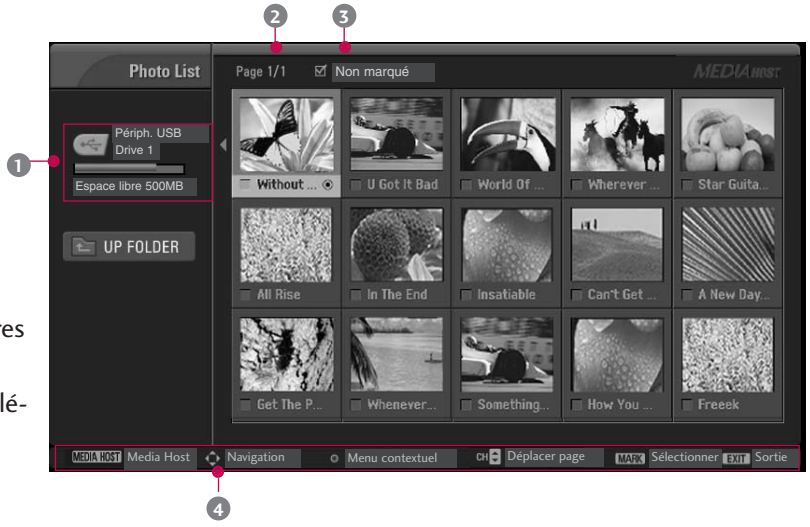
1 Mémoire USB utilisable



2 Page en cours/Pages totales

3 Nombre total de photos miniatures sélectionnées

4 Boutons correspondants de la télécommande



Sélection de photo et menu contextuel

Comme illustré ci-dessus, il y a 15 vignettes.



1 2



3

1. Utilisez le bouton **CH ▲** ou **▼** pour vous déplacer dans la page des photos miniatures.

2. Utilisez le bouton **MARK** pour sélectionner ou désélectionner une photo. Lorsqu'une ou plusieurs photos sont sélectionnées, vous pouvez afficher les photos individuellement ou un diaporama des photos sélectionnées. Si aucune photo n'est sélectionnée, vous pouvez afficher toutes les photos individuellement ou un diaporama de toutes les photos du dossier.

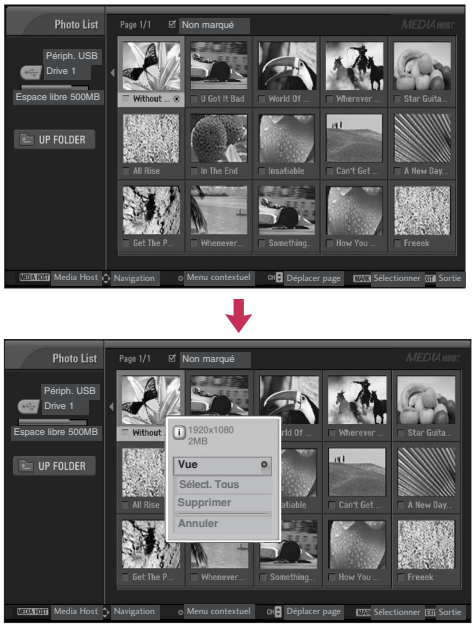
3. Utilisez les boutons ▲ ▼ ◄ ► pour vous déplacer parmi les photos miniatures appropriées, puis appuyez sur le bouton **ENTER** pour afficher le menu contextuel.

   - ▶ **Vue** : Affiche l'élément sélectionné.
   - ▶ **Sélect.Tous** : Sélectionne toutes les photos à l'écran.
   - ▶ **Supprimer** : Supprime la photo sélectionnée.
   - ▶ **nnuler** : Ferme le menu contextuel.

4. Appuyez sur le bouton **EXIT** à plusieurs reprises pour syntoniser la télévision ou sur le bouton MEDIA HOST pour revenir au menu Media Host.

Réglage du menu à Plein écran

Vous pouvez modifier les paramètres d'affichage des photos stockées sur un périphérique USB pour un affichage plein écran.
Des commandes détaillées sont disponibles à l'écran d'affichage des photos plein écran.



1 2 3

1. Utilisez le bouton CH ▲ ou ▼ pour vous déplacer dans la page des photos miniatures.

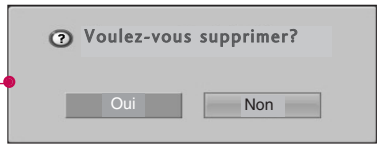
2. Utilisez les boutons ▲ ▼ ◄ ► pour vous déplacer parmi les photos miniatures appropriées, puis appuyez sur le bouton ENTER pour afficher le menu contextuel.

3. Utilisez les boutons ▲ ou ▼ pour accéder au menu **Vue**, puis appuyez sur le bouton ENTER.

4. La totalité de la photo sélectionnée s'affiche.



L'allongement d'une photo peut changer la taille de la photo affichée sur l'écran dans normal. 4



- **Slide Show** : Lorsqu'aucune image n'est sélectionnée, toutes les photos se trouvant dans le dossier en cours s'affichent dans le diaporama. Lorsqu'une sélection est effectuée, les photos sélectionnées s'affichent dans le diaporama. Pour lancer le diaporama, appuyez sur le bouton ENTER du menu Slideshow .
  - Réglez l'intervalle du diaporama à partir du menu **Option**.
  - Un diaporama s'exécute pendant un maximum de 4 heures. Après 4 heures, le diaporama se termine et le téléviseur passe au mode TV ou à un mode d'entrée externe.
- **BGM** : Écoutez de la musique alors que vous visionnez les photos en mode plein écran. Pour démarrer la musique d'arrière-plan, appuyez sur le bouton ENTER du menu BGM .
  - Réglez le dispositif de musique d'arrière-plan et l'album à partir du menu **Option** .
- **(Rotate)** : Fait pivoter les photos.
  - Faites pivoter la photo à 90˚, 180˚, 270˚ ou 360˚ dans le sens des aiguilles d'une montre en appuyant sur le bouton ENTER à partir du menu **(Rotate)**.
- **Delete**: Supprimez les photos. Utilisez le bouton ◄ ou ► pour sélectionner **Delete**, puis appuyez sur le bouton ENTER.

▶ **Option** : Définissez les paramètres du Vit.défil.diapos et du dossier musique. Utilisez les boutons ◀ ou ▶ pour sélectionner **Option**, puis appuyez sur le bouton **ENTER**.

- Utilisez le bouton ◀ ou ▶ et appuyez sur **ENTER** pour définir les paramètres. Allez ensuite à Entrée et appuyez sur **ENTER** pour enregistrer les paramètres.
- Vous ne pouvez modifier le dossier Musique lorsque BGM est en fonction.

▶ **Hide** : Masque le menu en mode plein écran. Utilisez les boutons ◀ ou ▶ pour sélectionner **Hide**, puis appuyez sur le bouton **ENTER**.

- Pour afficher le menu de nouveau en mode plein écran, appuyez sur le bouton **ENTER**.



5 Utilisez les boutons ◀ ▶ pour sélectionner la photo précédente ou suivante.
Utilisez les boutons ▲ ▼ ◀ ▶ pour sélectionner et contrôler le menu en mode plein écran.

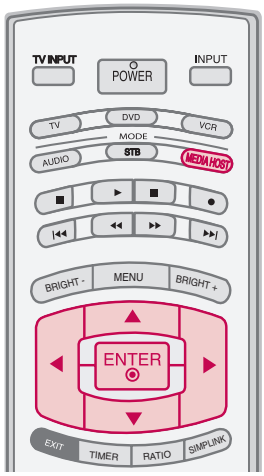
6 Utilisez le bouton **EXIT** pour revenir à la liste de photos lorsque vous vous trouvez en mode plein écran.

7 Appuyez sur le bouton **EXIT** à plusieurs reprises pour syntoniser la télévision ou sur le bouton MEDIA HOST pour revenir au menu Media Host.

REMARQUE

▶ Si c'est format progressif de JPEG, quelques photos peuvent être pas decoded.

MUSIC LIST



Les fichiers MP3 (*.MP3) ou de musique ayant été achetés peuvent contenir des restrictions concernant les droits d'auteur. Ce modèle peut ne pas prendre en charge l'écoute de ces fichiers.

Les fichiers de musique se trouvant sur votre périphérique USB peuvent être lus par cet appareil.

L'affichage à l'écran peut différer de celui sur votre téléviseur. Les illustrations sont des exemples permettant de vous aider à faire fonctionner le téléviseur.

Composant de l'écran

1 Mémoire USB utilisable



2 Page en cours/Pages totales
3 Nombre total de photos miniatures sélectionnées
4 Temps de jeu courant/Temps de jeu total
5 Boutons correspondants de la télécommande



Sélection de music et menu contextuel

Comme il est indiqué, jusqu'à 8 pistes sont affichées par page.



1 2 3

1. Utilisez le bouton **CH ▲** ou **▼** pour vous déplacer dans la page des titres musicaux.

2. Utilisez le bouton **MARK** pour sélectionner ou désélectionner une piste. Lorsqu'une ou plusieurs pistes sont sélectionnées, celles-ci sont lues de façon consécutive. Par exemple, si vous souhaitez écouter une seule piste à plusieurs reprises, sélectionnez simplement la piste en question et faites-en la lecture. Si aucune piste n'est sélectionnée, tous les fichiers se trouvant dans le dossier seront joués consécutivement.

3. Utilisez les boutons **▲ ▼** pour vous déplacer parmi les pistes appropriées, puis appuyez sur le bouton **ENTER** pour afficher le menu contextuel.

- **Lire** (pendant l'arrêt): Lit les pistes sélectionnées.
  Lorsque la lecture d'une piste se termine, la prochaine piste sélectionnée sera jouée. Si aucune piste n'est sélectionnée, la piste suivante du dossier en cours sera jouée. Si vous accédez à un autre dossier et appuyez sur le bouton **ENTER**, la lecture de la piste en cours sera interrompue.
- **Arrêter la lecture** (pendant le playback): Arrêter le musics de jeu.
- **Lire avec photo**: Démarre la lecture des pistes sélectionnées, puis se déplace vers la liste de photos.
- **Sélect.Tous**: Sélectionne toutes les pistes du dossier.
- **Supprimer**: Supprime les pistes sélectionnées.
- **Annuler**: Ferme le menu contextuel.

4. Appuyez sur le bouton **EXIT** à plusieurs reprises pour syntoniser la télévision ou sur le bouton MEDIA HOST pour revenir au menu Media Host.

- Si, au cours de la lecture, vous n'appuyez sur aucun bouton pendant un moment, la boîte de renseignements (illustrée ci-dessous) apparaîtra comme écran de veille.
- L'écran de veille?
  L'écran de veille permet de prévenir les dommages causés à l'écran par une image fixe demeurant à l'écran pour une période prolongée.



REMARQUE

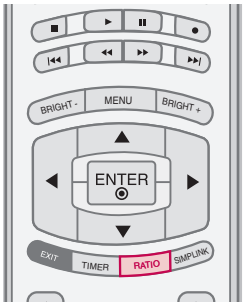
- Lorsque la lecture d'une piste est en cours, s'affiche devant le titre de celle-ci.
- Une piste endommagée ou corrompue ne peut être lue et un temps de lecture 00:00 s'affiche.
- La lecture d'une piste téléchargée à partir d'un service payant avec protection de droits d'auteur ne peut être effectuée et des renseignements inappropriés s'affichent comme temps de lecture.
- Si vous appuyez sur les boutons **ENTER**, et **EXIT** l'écran de veille disparaît.
- Les boutons , , , , de la télécommande sont également disponibles lorsque ce mode est sélectionné.
- Il n'est pas disponible de jouer le dossier MP3 sous 16Kbyte.

COMMANDE DE L'IMAGE

COMMANDE DE LA TAILLE DE L'IMAGE (RAPPORT D'ASPECT)

Cette fonctionnalité vous permet de choisir comment vous souhaitez qu'une image analogique 4:3 apparaisse à l'écran. Lorsque vous recevez une image analogique de 4:3 sur un écran 16:9, vous devez spécifier comment vous souhaitez que l'image soit affichée.

- **À la source d'entrée RGB-PC, seule 4 :3 et 16 :9 sont disponibles.**



REMARQUE

- Si une image fixe est affichée à l'écran pendant une longue période, cette image pourrait s'imprimer et demeurer visible en permanence sur l'écran.
  Ce phénomène est commun à tous les produits manufacturés et, par conséquent, la garantie sur les produits manufacturés ne couvre pas le produit contre ce phénomène.

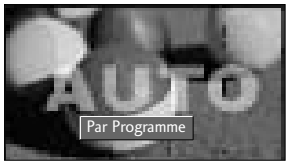
1 Appuyez sur la touche **RATIO** à plusieurs reprises pour sélectionner le format d'image désiré.
- L'on peut aussi **Allongement** le menu **IMAGE**.

Par Programme

Sélectionner la proportion appropriée pour correspondre à la source d'image.

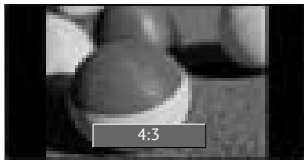
(4:3 → 4:3) (16:9 → 16:9)





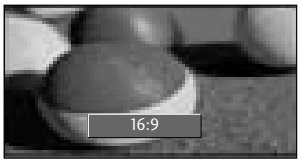
4:3

Choisir ce format pour visionner une image avec le rapport d'origine.



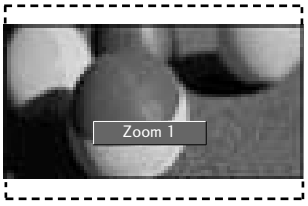
16:9

Choisir ce format pour régler une image horizontalement en proportion linéaire pour remplir l'écran.



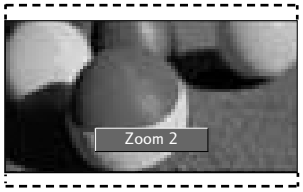
Zoom 1

Choisir pour visionner une image sans altération. Toutefois les portions du haut et du bas sont coupées.



Zoom 2

Choisir pour altérer l'image, coupée et allongée verticalement. L'image est à mi chemin entre l'altération et cou-verture de l'écran.



Selon source

La sélection suivante vous permettra de voir des images de la meilleure qualité sans perte de l'image originelle dans des images à haute résolution.

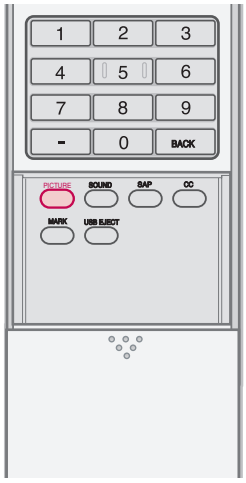
Remarque:

S'il y a bruit dans l'image originale, vous pouvez voir le bruit au bord.

Cette fonctionnalité est disponible uniquement en mode DTV/CADTV (720p/1080i/1080p), HDMI-DTV, DVI-DTV.



CONFIGURATION PRÉRÉGLÉE DES IMAGES



Mode image - Préréglage

Ceci règle le téléviseur pour la meilleure image. Sélectionner la valeur préréglée au menu mode image en fonction de la catégorie de programmes.

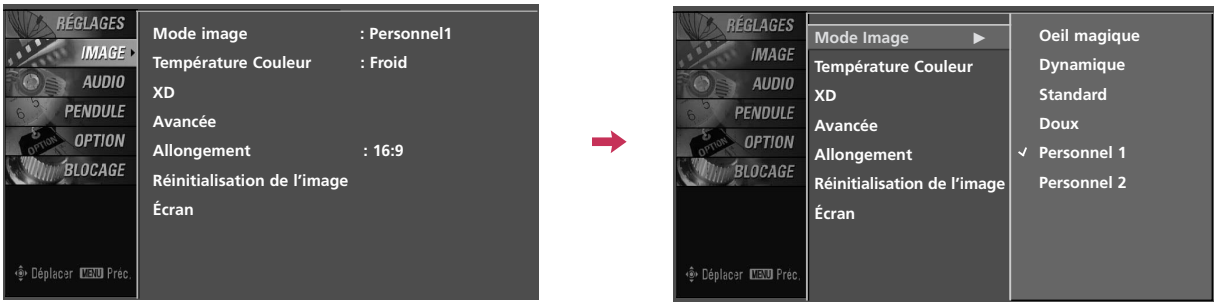
Les réglages Oeil magique (Téléviseur ACL seulement), Dynamique, Standard, Doux sont prédéterminés en usine pour une obtenir qualité d'image optimale, et ne peuvent pas être modifiés.

En modes Personnel 1et Personnel 2 uniquement, l'utilisateur peut changer directement les réglages du contraste, brillance, couleur, définition teinte et rétroéclairage.

1. Presser **PICTURE** de façon répétitive pour sélectionner l'option réglage d'apparence d'image comme suit:
   Oeil magique (Téléviseur ACL seulement), **Dynamique, Standard, Doux, Personnel1** (réglages personnels) et **Personnel2** (réglages personnels).

2. Presser **EXIT** pour sauvegarder et reprendre le visionnement du téléviseur.

■ Vous pouvez également utiliser le menu **IMAGE** pour régler **Mode image**.

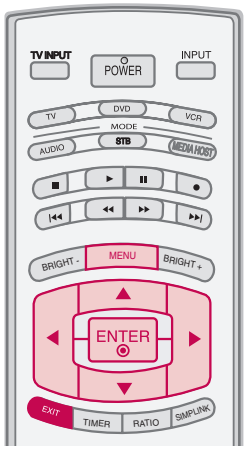


Tonalité de la couleur - Préréglage

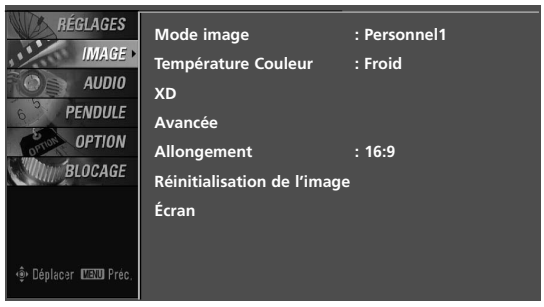
Choisir un des 3 réglages automatiques. Régler à chaud pour rehausser les couleurs comme rouge et régler à froid pour voir des couleurs moins intenses avec plus de bleu.

Lorsque les options Mode image (Dynamique, Standard et Doux), sont sélectionnées, l'option Température Couleur est automatiquement modifiée.

Lorsque les options Mode Image (Personnel 1 et Personnel 2), sont sélectionnées, vous pouvez choisir la Température Couleur.



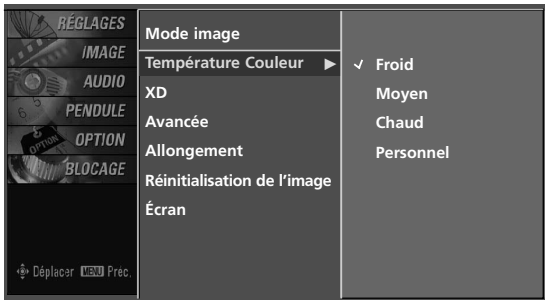
1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **IMAGE**.



1

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Température Couleur**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir **Froid**, **Moyen**, **Chaud** ou **Personnel**.



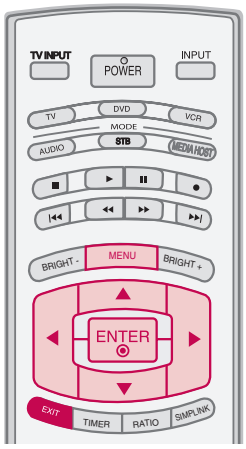
2 3

4 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

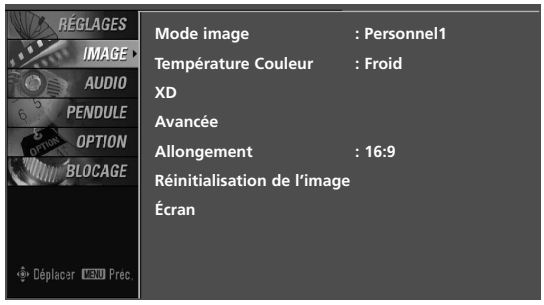
RÉGLAGE MANUEL DE L'IMAGE

Mode image - Mode personnel

Règle l'apparence de l'image selon ses préférences et situations de vision-nement.

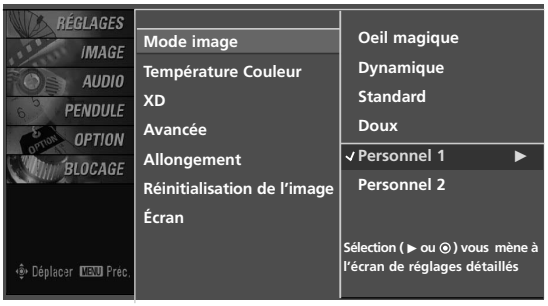


1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **IMAGE**.



2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Mode image**.

3. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Personnel 1** ou **Personnel 2**.

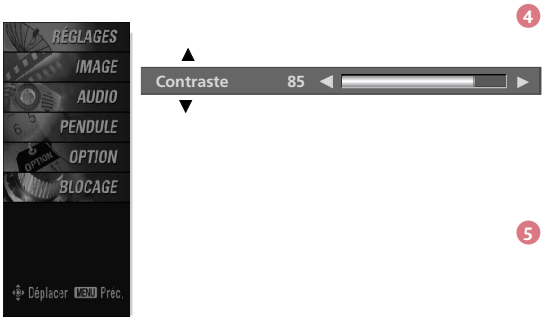


4. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir l'option désirée (**Contraste**, **Brillance**, **Couleur**, **Nêtteté**, **Teinte** ou **Rétroéclairage** (Téléviseur ACL seulement)).

   ■ **Rétroéclairage** (Téléviseur ACL seulement)
   Pour commander l'éclat de l'écran, ajuster l'éclat du panneau d'affichage à cristaux liquides.



5. Presser ▶ et ◀ ou ▶ pour faire le réglage approprié.

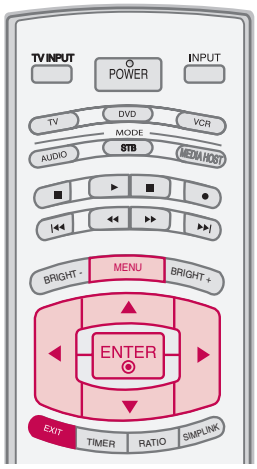


6. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

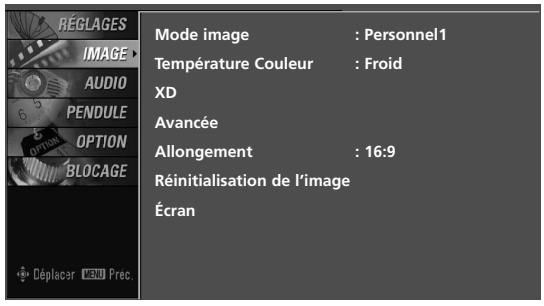
Tonalité de la couleur - Mode personnel

Vous pouvez également ajuster les réglages détaillés (Rouge, Vert, Bleu) en sélectionnant le menu Personnel.

Lorsque les options Mode Image (Personnel 1 et Personnel 2), sont sélectionnées, vous pouvez choisir la Température Couleur.

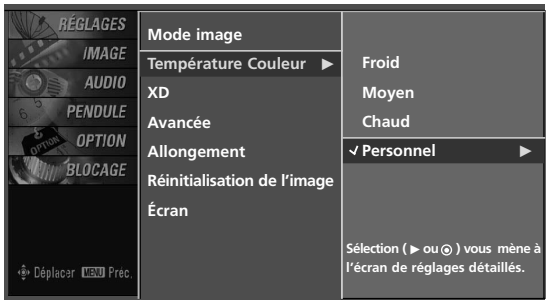


1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **IMAGE**.



2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Température Couleur**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Personnel**.



4 Presser ▶ et ◀ ou ▶ pour faire le réglage approprié.

- La gamme de réglage de **Rouge**, **Vert** ou **Bleu** est comprise entre -20 et +20.



5



6 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

XD - TECHNOLOGIE D'AMÉLIORATION DE L'IMAGE

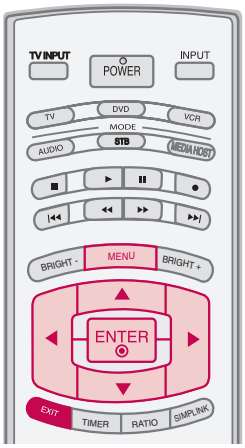
La technologie XD d'amélioration de l'image de LG est la seule à afficher une véritable source Haute Définition via un signal numérique avancé, en se servant d'algorithme.

Lorsque vous sélectionnez les options Mode image (Dynamique, Standard et Doux), XD passe automatiquement à Auto.

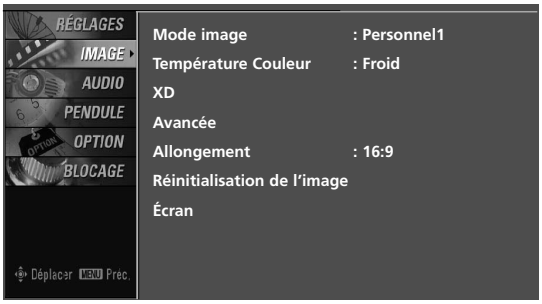
Lorsque vous sélectionnez les options Mode image (Personnel 1 et Personnel 2), vous pouvez également choisir la fonction Auto ou Manuel.

Lorsque vous choisissez Manuel, vous pouvez régler le Contraste XD, Couleur XD et Bruit XD.

Cette fonction n'est pas disponible en mode RGB-PC.



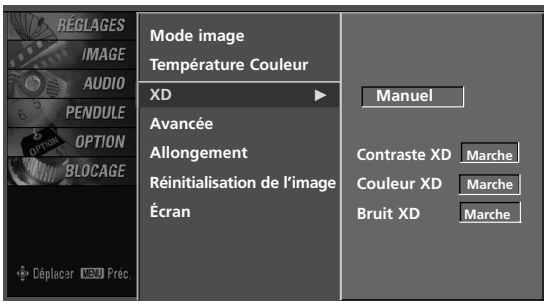
1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **IMAGE**.



1

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **XD**.

3 Presser ▶ et ◀ ou ▶ pour choisir **Auto** ou **Manuel**.



2 3

Sélection de la fonction Manuel

1. Presser ▼ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Contraste XD**, **Couleur XD** ou **Bruit XD**.
   - **Contraste XD:** Optimise le contraste automatiquement en fonction de la brillance du reflet.
   - **Couleur XD:** Ajuste les couleurs du reflet automatiquement pour reproduire des couleurs aussi naturelles que possible.
   - **Bruit XD :** Élimine les défauts pour qu'ils ne gênent plus l'image originale.
2. Presser ◀ ou ▶ pour sélectionner **Marche** ou **Arrêt**.

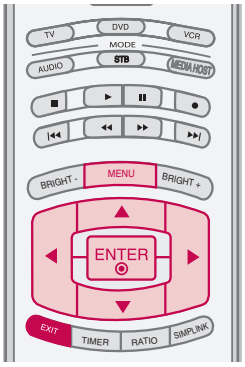
4 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

AVANCÉE - MODE CINÉMA 3:2 PULLDOWN AVANCÉ

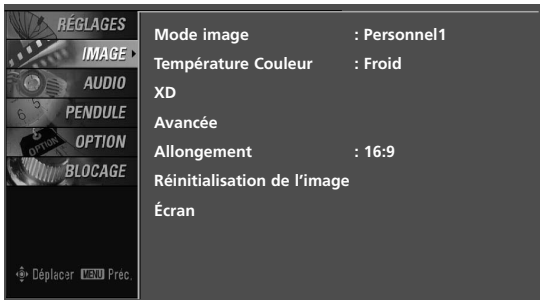
Réglez votre téléviseur pour obtenir la meilleure image pour regarder des films.

Lorsque vous actionnez l'option Cinéma (Mode 3:2 Pull-Down ou bien Mode Correction Cinéma), le téléviseur va régler les vidéos 24 fps à partir des films de 30 fps pour l'affichage.

Cette fonction est uniquement disponible en mode TV (Analogue TV/CATV, Digital DTV/CADTV), AV1, AV2, Composante 480i/1080i et HDMI 1080i.



1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **IMAGE**.

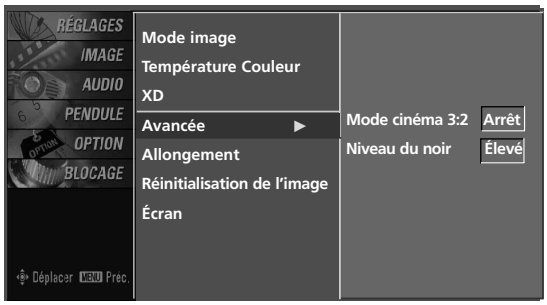


1

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Avancée**.

3. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Mode cinéma 3:2**.

4. Utiliser ◀ ou ▶ pour sélectionner **Marche** ou **Arrêt**.



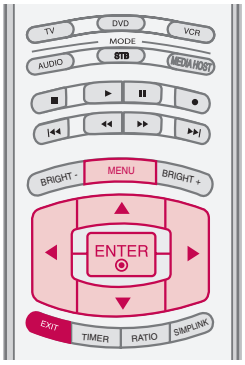
2 3 4

5. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

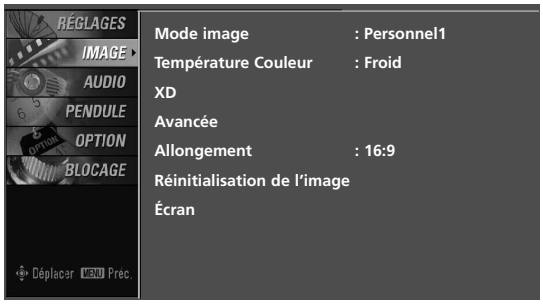
AVANCÉE - NIVEAU DU NOIR (NOIRCEUR) AVANCÉ

Régler le contraste et la brillance de l'écran en utilisant l'intensité du noir de l'image.

Cette fonctionnalité est disponible en modes AV1, AV2, HDMI1, HDMI2 ou HDMI3.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **IMAGE**.

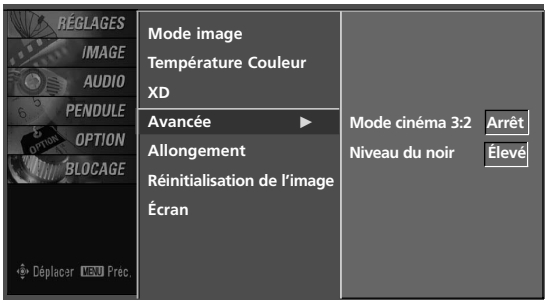


1

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Avancée**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Niveau du noir**.

4 Utiliser ◀ ou ▶ pour sélectionner **Faible** ou **Élevé**.



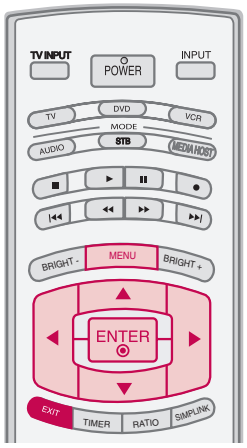
2 3 4

- **Faible**
  Le reflet de l'écran s'assombrit.
- **Élevé**
  Le reflet de l'écran s'éclaircit.

5 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

RÉINITIALISATION DE L'IMAGE

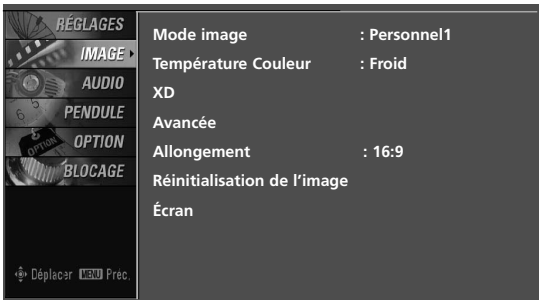
Utiliser pour remettre rapidement les options du menu vidéo à leurs valeurs d'origine en usine.



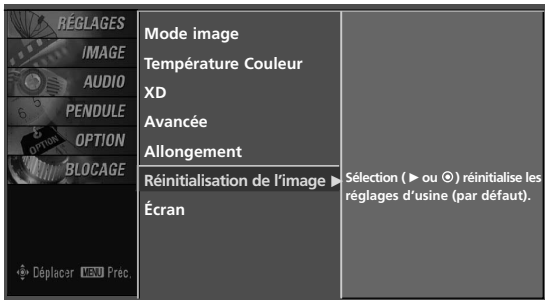
1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **IMAGE**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Réinitialisation de l'image**.

3. Presser ▶ et pour remettre les valeurs d'origine.



1

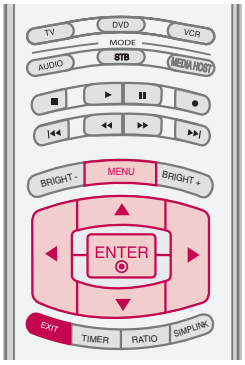


2 3

MÉTHODE ISM (MINIMISATION D'INCRUSTATION D'IMAGE)

- Téléviseur à écran plasma seulement

Une image figée d'un PC/jeu vidéo à l'écran pendant de longues périodes peut causer une image-fantôme ; même si l'on change d'image. Éviter de laisser une image fixe demeurer longtemps à l'écran.



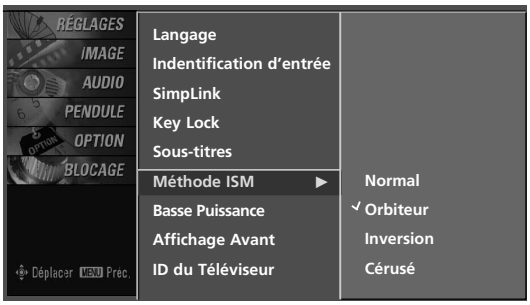
1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Méthode ISM**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Normal**, **Orbiteur**, **Inversion** ou **Cérusé**.



1



2 3

- **Normal**

  Si le collage d'image n'est pas un problème, ISM n'est pas nécessairerégler à normal.

- **Orbiter**

  Peut aider à prévenir les images-fantômes. Toutefois, il est préférable de ne pas laisser une image fixe demeurer à l'cran. Pour éviter cela, l'image se déplace une fois par minute Gauche ⟶ Droite ⟶ Haut ⟶ Bas ⟶ Droite ⟶ Gauche ⟶ Bas ⟶ Haut.

- **Inversion**

  Inverse automatiquement la couleur du panneau d'affichage plasma toutes les 30 minutes.

- **Cérusé**

  Pour enlever les images permanentes à l'écran.

  Utiliser cette fonction modérément. Regardez la télé comme à l'habitude pendant un certain temps avant d'utiliser cette fonction pour vérifier si l'image-fantôme disparaît d'elle-même.

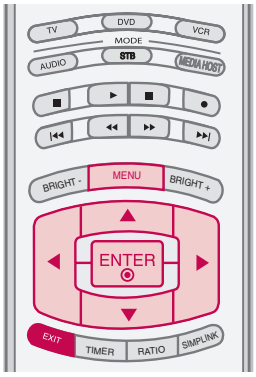
REMARQUE

▶ Une image permanente excessive peut être impossible à effacer entièrement avec le blanc. Pour reprendre le visionnement normal, presser toute touche.

4 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

MODE IMAGE À FAIBLE PUISSANCE - *Téléviseur à écran plasma seulement*

La faible puissance réduit la consommation d'énergie de l'écran plasma.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Basse Puissance**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Marche** ou **Arrêt**.

- Lorsque vous sélectionnez **Marche**, l'écran s'obscurcit.

4 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



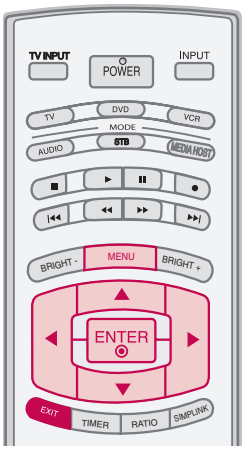
1



2 3

AFFICHAGE AVANT *- Téléviseur à écran plasma seulement*

Brillant lorsque l'appareil est mis en circuit. Le LED affiche la position en cours du téléviseur.



1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Affichage Avant**.

3. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Arrêt**, **Obscur** ou **Lumineux**.

4. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



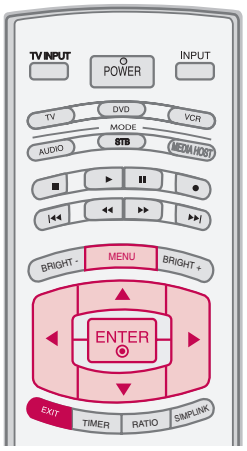
2 3 4

COMMANDE DU SON ET DE LA LANGUE

CONTRÔLE AUTOMATIQUE DU VOLUME (RGL.AUTO.DU VOLUME)

Balaie les changements de sonorité pendant les publicités, puis règle le niveau sonore pour correspondre au niveau audio spécifié.

S'assure que le volume demeure constant que l'on regarde une publicité ou un programme télé.



1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **AUDIO**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Rgl.auto.du volume**.

3. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Marche** ou **Arrêt**.

4. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



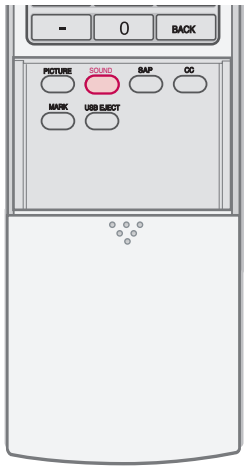
1



2 3

CONFIGURATION PRÉRÉGLÉE DU SON (MODE AUDIO)

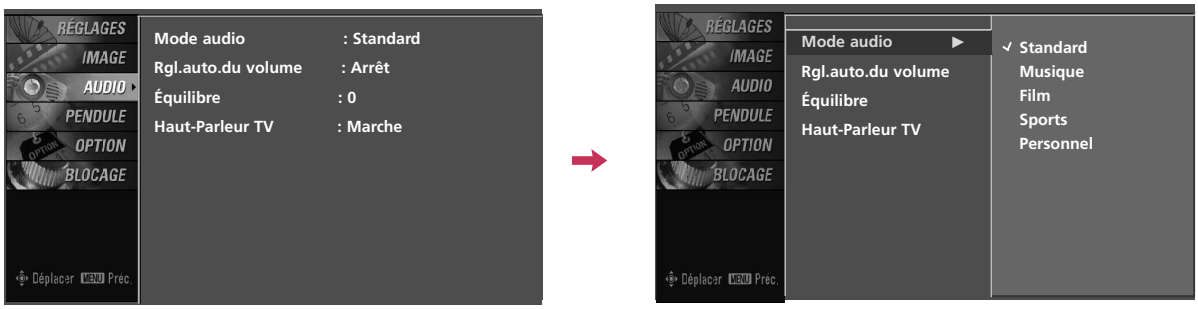
Balaie les changements de sonorité pendant les publicités, puis règle le niveau sonore pour correspondre au niveau audio spécifié. Standard, Musique, Film, Sports et Personnel sont les options préréglées en usine pour améliorer la qualité du son, et ne peuvent pas être modifiées.



1. Presser **SOUND** de façon répétitive pour sélectionner le réglage approprié comme suit:
   Standard, Musique, Film, Sports et **Personnel** (réglages personnels).

2. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal.

■ Vous pouvez également régler l'option **Mode audio** dans le menu AUDIO.



RÉGLAGES DU SON - MODE PERSONNEL

Règle le son selon ses préférences et l'emplacement de la pièce.

1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **AUDIO**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Mode audio**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Personnel**.

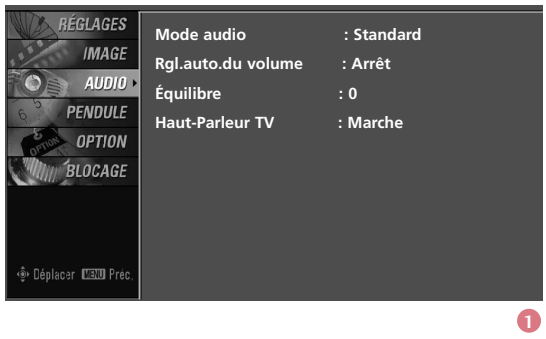
4 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir l'option désirée (**Aiguës**, **Basses** ou **Ambiophonie**).

5 Presser ▶ et ◀ ou ▶ pour faire le réglage approprié.

Sélection du Ambiophonie

Presser ▶ et ◀ ou ▶ pour sélectionner **Arrêt**, **Système 3D EchoSound** ou **SRS** (Sound Retrieval System) **TruSurround XT**.

6 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



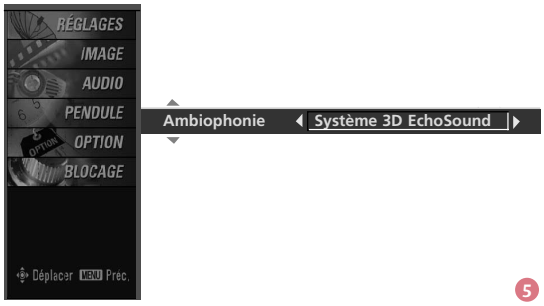
1



2 3



4



5

SRS TruSurround XT

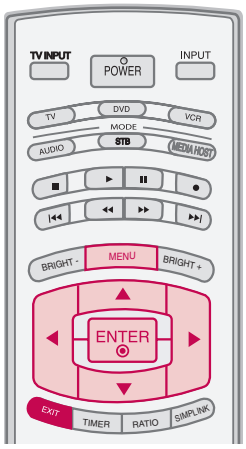
Prend avantage de tout format multi canal sans avoir besoin d'ajouter des haut-parleurs ou équipements additionnels. Clarté des dialogues, enrichisse-ment des basses et l'ajout d'un rehaussement audio stéréo produisent une expérience sonore immergente du matériel stéréo standard.

Système 3D EchoSound

Crée des effets stéréo simulés sans pareils de toute sonorité monophonique et une sonorité tridimensionnelle réaliste avec une sonorité profonde et large dans la sonorité stéréo.

ÉQUILIBRE

Réglez le son du haut-parleur gauche/droit en fonction de vos préférences et de la disposition de la pièce.



1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **AUDIO**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir **Équilibre**.

3. Presser ▶ et ◀ ou ▶ pour faire le réglage approprié.

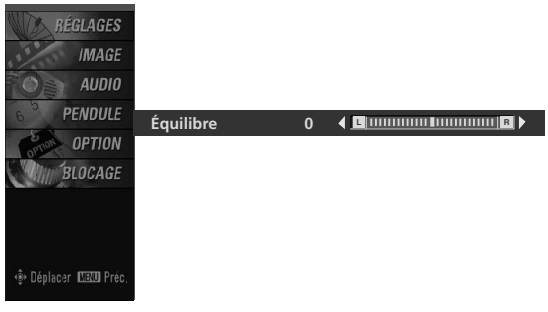
4. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



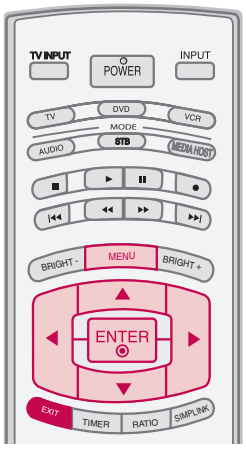
2



3

RÉGLAGE MARCHE-ARRÊT DES HAUT - PARLEURS DU TÉLÉVISEUR

Met les haut-parleurs du téléviseur hors circuit si l'on utilise un équipement audio externe. Pour mettre en ou hors circuit.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **AUDIO**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir **Haut-Parleur TV**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Arrêt** ou **Marche**.

4 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

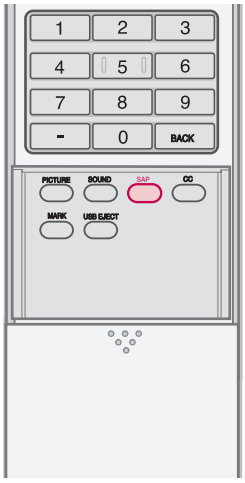


1



2 3

RÉGLAGE DIFFUSIONS STÉRÉO/SAP



Ce téléviseur peur recevoir les programmes stéréo MTS et tout SAP accompagnant un programme stéréo si la station transmet un signal sonore additionnel en plus de celui d'origine.

Après avoir presser la touche STEREO ou SAP sur la télécommande, le téléviseur peut recevoir le signal si la station le diffuse.

La sonorité monophonique est automatiquement reçue si en mono ; même si stéréo ou SAP est sélectionné.

Choisir mono si l'on désire écouter la sonorité monophonique dans des régions éloignées pendant la diffusion stéréo ou SAP.

Stéréo ou SAP peut être reçu en canal analogique.

1. Utiliser **SAP** pour sélectionner le mode MTS désiré en signal analogique. Chaque pression de la touche **SAP**, **Mono**, **Stereo** ou **SAP** figure.

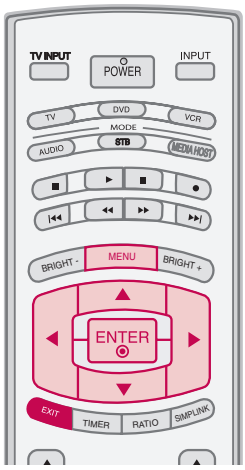
   ■ Si d'autres langues sont disponibles pour le signal numérique, les sélectionner avec **SAP**.

2. Presser **EXIT** pour sauvegarder et reprendre le visionnement télé.

LANGAGE AUDIO

D'autres langues sont disponibles si un signal numérique est fourni par le diffuseur.

Cette fonctionnalité est disponible uniquement en mode DTV/CADTV.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir **Langage**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir **Audio**.

4 Utiliser ◀ ou ▶ pour sélectionner: **English**, **Español** ou **Français**.

5 Prresser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



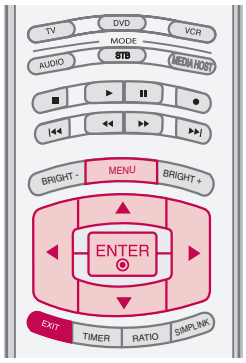
2 3



4

SÉLECTION DE LANGUE POUR LES MENUS À L'ÉCRAN

Les menus peuvent figurer dans la langue choisie.



1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2. Presser ► et ▲ ou ▼ pour choisir la **Langue**.

3. Presser ► et ▲ ou ▼ pour choisir la **Menu**.

4. Utiliser ◄ ou ► pour choisir la langue désirée.
   À partir de ce point les menus à l'écran figurent dans la langue choisie.

5. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



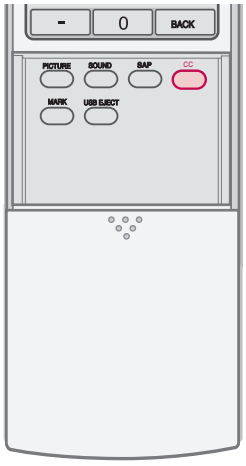
2 3



4

SOUS-TITRES

Les sous-titres permettent aux gens souffrant de déficience auditive de regarder la télé.

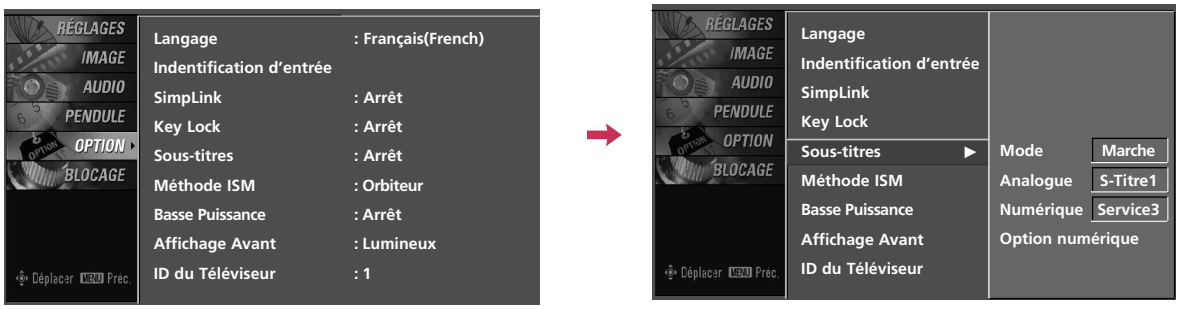


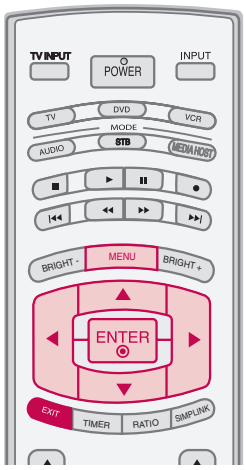
1 Utiliser **CC** de façon répétitive pour choisir **Marche** ou **Arrêt**.

- Lorsque **Arrêt** est sélectionné, les sous-menus des options Analog Analogique, DTV et Numérique sont désactivés.

2 Appuyez sur la touche **EXIT** pour sauvegarder et revenir en mode TV.

*■ L'on peut aussi **Sous-titres** le menu **OPTION**.





Sous-titres à système de diffusion analogique

Sélectionner un mode sous-titres pour afficher l'information fournie par le programme. Les sous-titres analogiques donnent l'information à toute position à l'écran, habituellement le dialogue.

Les sous-titres/texte, si fournis par le télédiffuseur, seraient offerts pour les canaux numériques et analogiques, sur la source antenne/câble.

Ce téléviseur est programmé pour se rappeler le mode sous-titres/ texte réglé au moment de la mise hors circuit.

Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode Sous-titres est Marche.

---

1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

---

2 Presser ► et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Sous-titres**.

3 Presser ► et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Analogue**.

4 Utiliser ◄ ou ► pour sélectionner **S-Titre1**, **S-Titre2**, **S-Titre3**, **S-Titre4**, **Texte1**, **Texte2**, **Texte3** ou **Texte4**

- **Sous-titres**

  Il s'agit des mots qui défilent au bas de l'écran, habituellement la portion audio d'un programme pour malentendants.

- **Texte**

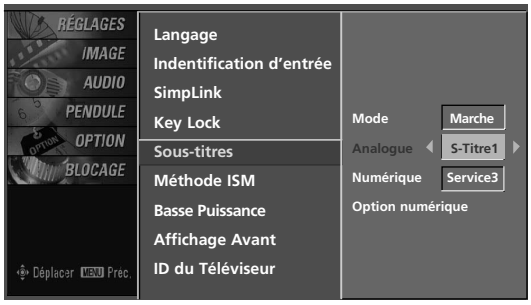
  Il s'agit de mots qui défilent dans un grand cadre noir couvrant presque tout l'écran, habituellement des messages fournis par le diffuseur.

---

5 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



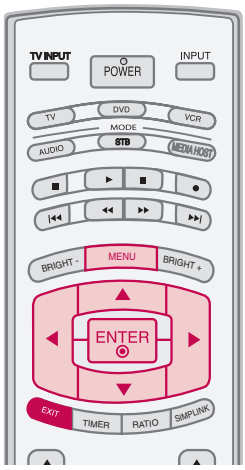
2 3 4

Sous-titres à système de diffusion numérique

Choisir la langue désirée pour les sous-titres DTV/CADTV.

Les langues peuvent être choisies seulement pour les sources numériques si elles sont comprises dans le programme.

Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode Sous-titres est Marche.



1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Sous-titres**.

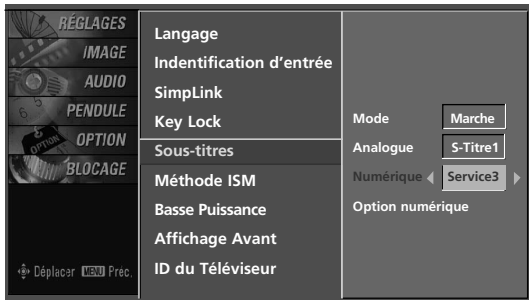
3. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Numérique**.

4. Utiliser ◀ ou ▶ pour sélectionner **Service1** ~ **Service6**.

5. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1

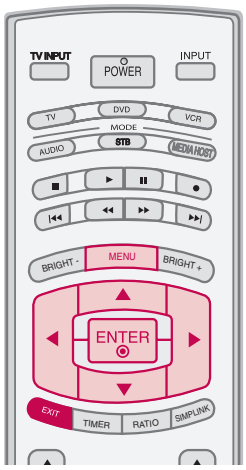


2 3 4

Option sous-titres

Pour personnaliser les sous-titres DTV/CADTV figurant à l'écran.

Cette fonction n'est disponible que lorsque le mode Sous-titres est Marche.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **OPTION**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Sous-titres**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Option numérique**.

4 Presser ▶ et ◀ ou ▶ pour sélectionner **Personnalisé**.

5 Utiliser ▲ ou ▼ pour personnaliser le style, police, etc. selon ses préférences. Un icone aperçu figure au bas de l'écran, l'utiliser pour voir les sous-titres.

- **Taille** : Règle la grosseur des mots figurant.
- **Caractères**: Sélectionne le type des mots.
- **Couleur texte** : Pour choisir la couleur du texte.
- **Opacité texte**: Spécifier l'opacité pour la couleur du texte.
- **Couleur fond** : Pour choisir la couleur du fond.
- **Opacité fond** : Pour choisir l'opacité du fond.
- **Type bordure** : Pour choisir un type de bordure.
- **Couleur bordure** : Pour choisir la couleur de bordure.

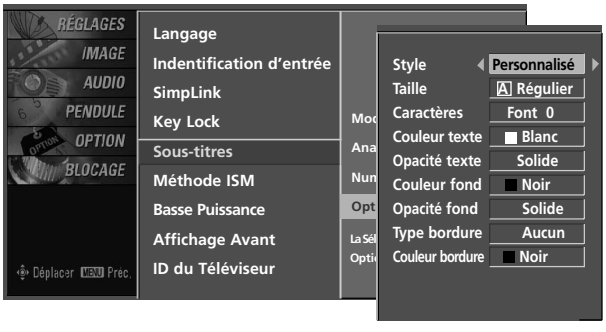
6 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



2 3



4 5

REGLAGE DE L'HEURE

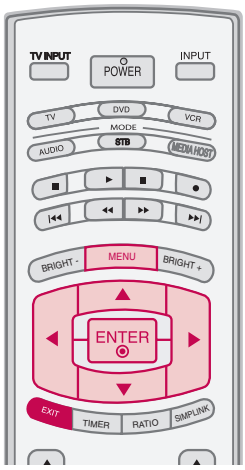
RÉGLAGE DE L'HORLOGE

Réglage de pendule automatique

L'heure est réglée automatiquement depuis un signal de canal numérique.

Le signal de canal numérique comprend l'information pour l'heure en cours fournie par le diffuseur.

Régler la pendule manuellement, si l'heure est incorrecte.



1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **PENDULE**.

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Pendule**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Auto**.

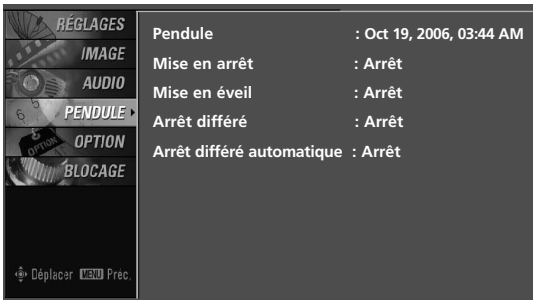
4 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour choisir la zone de visionnement:

États-Unis: **Est**, **Centrale**, **Rocheuses**, **Pacifique**, **Alaska** ou **Hawaii**.

Canada: **Est**, **Centrale**, **Rocheuses**, **Pacifique**, **Maritime** ou **Atlantique**.

5 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Auto**, **Arrêt**, **Marche** si votre pays est soumis au passage à l'heure d'été.

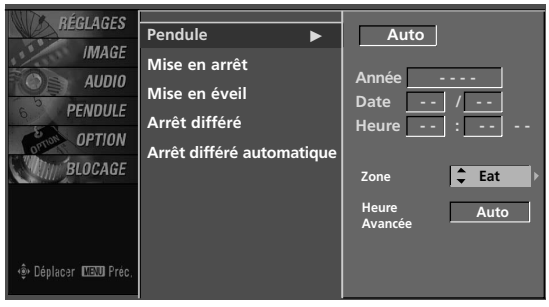
6 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



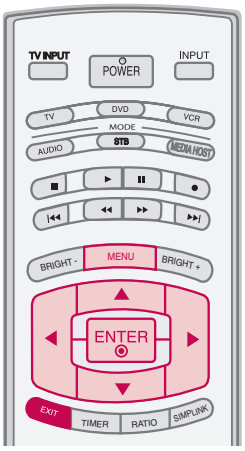
2 3



4 5

Réglage de pendule manuelle

Si l'heure en cours est erronée, régler manuellement.



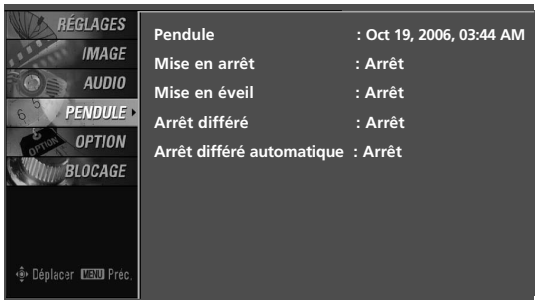
1. Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **PENDULE**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Pendule**.

3. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Manuel**.

4. Presser ▶ et ◀ ou ▶ pour choisir l'année, date ou heure. Une fois sélectionné, utiliser ▲ ou ▼ pour les régler.

5. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

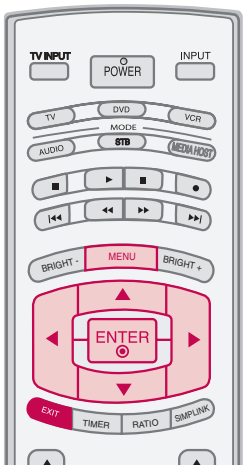


1



2 3

RÉGLAGE DE LA MINUTERIE - MISE EN MARCHE/ARRÊT AUTOMATIQUE



Fonctionne seulement si l'heure est réglée.

Minuterie arrêt outrepasse minuterie marche si elles sont réglées à la même heure.

Le téléviseur doit être en mode attente pour que la minuterie marche fonctionne.

Si aucune touche n'est pressée dans un délai de 2 heures une fois le téléviseur mis en circuit avec la minuterie marche, le téléviseur revient automatiquement au mode attente.

---

1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **PENDULE**.

---

2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Mise en arrêt** ou **Mise en éveil**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Marche**.
- Pour annuler **Mise en arrêt** / **Mise en éveil** function, choisir **Arrêt**.

4 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour régler l'heure.

5 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour régler les minutes.

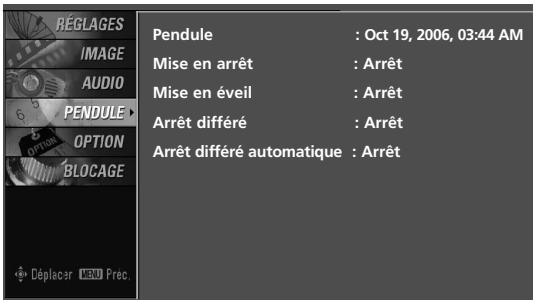
6 **Pour la fonction Mise en éveil seulement**

Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour régler pour choisir le canal à syntoniser.

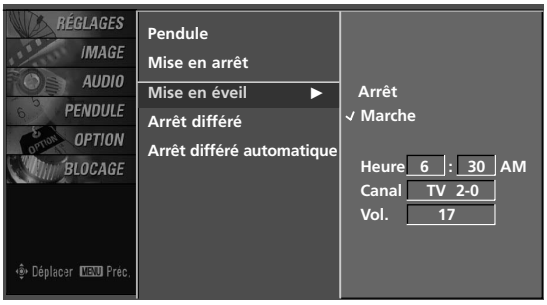
Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour régler pour régler le niveau sonore à la mise en cir-cuit.

---

7 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



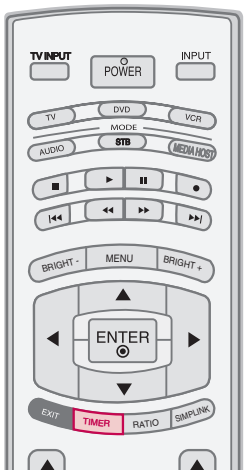
1



2 3 4 5 6

MINUTERIE

Pour mettre le téléviseur hors circuit à une heure donnée.
Il est à noter que ce réglage est annulé lorsque le téléviseur est mis en circuit.



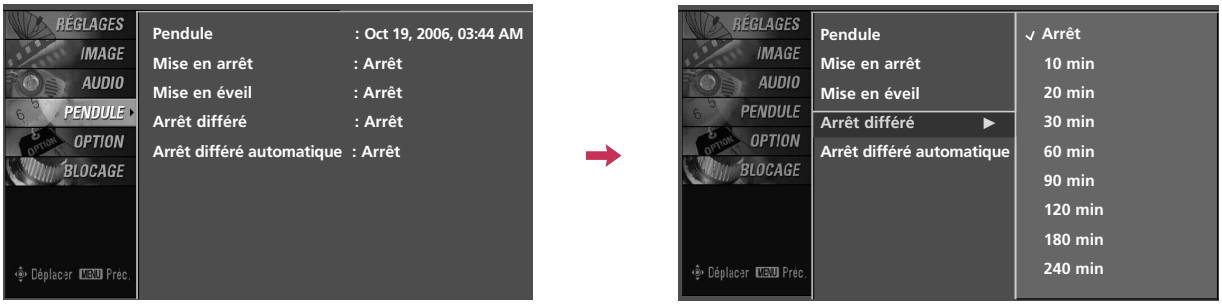
1. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche **TIMER** pour sélectionner le nombre de minutes. D'abord l'option **Arrêt** apparaît à l'écran, suivie des options Minuterie Sommeil de 10, 20, 30, 60, 90, 120, 180 et 240 minutes.

2. Une fois la durée souhaitée affichée, appuyez sur la touche **ENTER**. La minuterie commence son décompte à partir du nombre de minutes sélectionné.

3. Pour vérifier le temps restant avant l'arrêt de la télévision, appuyez une nouvelle fois sur la touche **TIMER**.

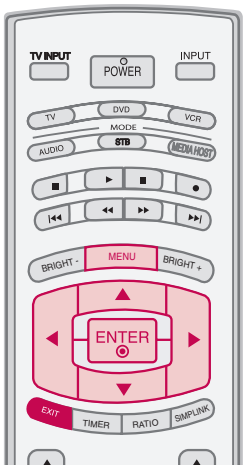
4. Pour annuler la Minuterie Sommeil, appuyez plusieurs fois sur la touche **TIMER** pour sélectionner **Arrêt**.

■ Vous pouvez également régler la **Arrêt différé** Sommeil à partir du menu **PENDULE**.



ARRÊT AUTOMATIQUE

Le téléviseur s'éteindra automatiquement si aucun signal n'est transmis à la source TV et d'entrée ou si la télécommande est inactive pendant 10 minutes.

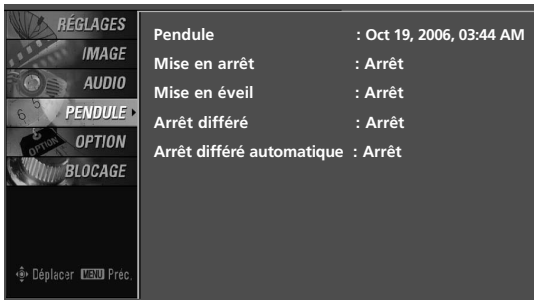


1 Presser **MENU** et utiliser les touches ▲ ou ▼ pour afficher le menu **PENDULE**.

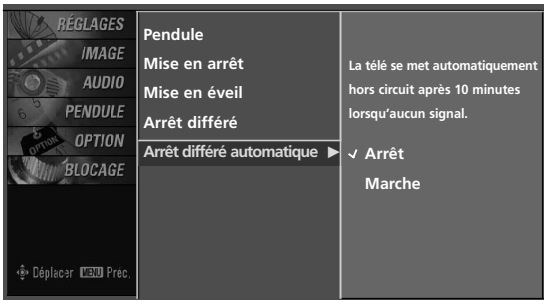
2 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Arrêt différé automatique**.

3 Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Marche** ou **Arrêt**.

4 Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



2 3

COMMANDE PARENTALE /CLASSEMENT

Le contrôle parental peut être utilisé pour verrouiller canaux, cotes et autres sources de visionnement.

Défaut permet tout programme. Le visionnement peut être bloqué par type de programme et par catégories choisis. Il est aussi possible de bloquer tout visionnement pour une période donnée. Pour utiliser cette fonction, il faut faire ce qui suit :

1. Régler les codes et catégories à bloquer.
2. Spécifier un mot de passe
3. Activer le verrouillage

Cote puce V et catégories

Les directives sont fournies par les diffuseurs. La plupart des programmes télé et des films peuvent être bloqués par cote télé et/ou catégories individuelles. Les films qui ont été diffusés au cinéma ou directement sur vidéo utilisent le système de cote de film (MPAA) seulement.

Classifications pour les programmes de télévision y compris les téléfilms :

- TV-G (Tout public)
- TV-PG (Avis Parental Souhaité)
- TV-14 (Avis Parental Exigé)
- TV-MA (Adultes)
- TV-Y (Pour enfants)
- TV-Y7 (Interdit aux moins de 7 ans)

SYTÈME DE RÉGLAGE DE MOT DE PASSE ET VERROUILLAGE

Réglage de votre code d'acces

Configurez vos options de blocage pour bloquer certaines chaînes, classifications et sources externes de lecture.
Un code d'accès est exigé pour accéder à ce menu.

1. Appuyez sur la touche **MENU** puis utilisez la touche ▲ or ▼ pour sélectionner le menu **BLOCAGE**. Ensuite appuyez sur la touche ►.
   - Indiquez le code d'accès comme demandé.
   - Le téléviseur est réglé avec le code d'accès initial '0-0-0-0'.

Pour les É.-U.



Pour Canada



Définition du mot de passe

Changez le mot de passe en saisissant deux fois le nouveau mot de passe.

1. Après avoir saisi le mot de passe, utilisez les touches de direction ▲ or ▼ pour définir le **Mot de passe**.

2. Appuyez sur la touche ▶ et choisissez quatre chiffres au choix pour votre nouveau mot de passe et saisissez-les sur le champ.

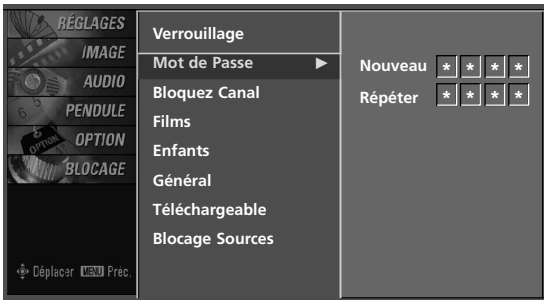
   Une fois les quatre chiffres entrés, ressaisissez le mot de passe pour **Répéter**.
   Votre nouveau mot de passe a été mémorisé.

3. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

Pour les É.-U. Pour Canada



1



2

Systeme de verrouillage

Active ou désactive la stratégie de contrôle que vous avez configurée précédemment.

1. Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Verrouillage**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Marche** ou **Arrêt**.

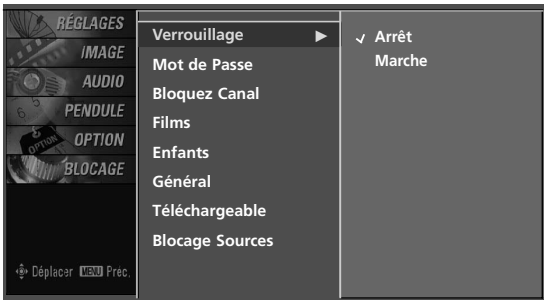
   ■ Si vous choisissez **Marche**, le système de verrouillage est activé.

3. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

Pour les É.-U. Pour Canada



1

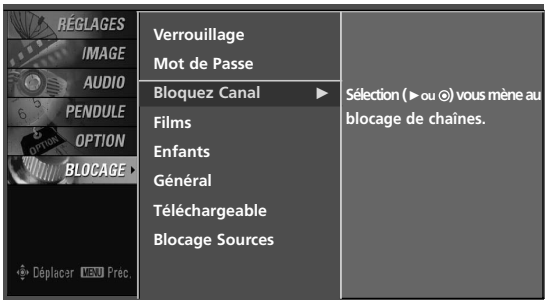


2

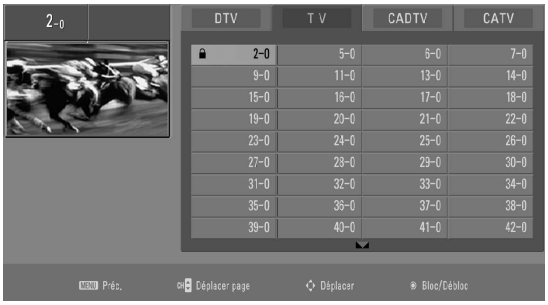
BLOCAGE DES CHAÎNES

Verrouille les chaînes que vous ne souhaitez pas regarder ou celles que vous ne souhaitez pas que vos enfants regardent.

1. Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Bloquez Canal**.
2. Appuyez sur la touche ► Un écran s'affiche avec les numéros de chaîne et un aperçu image.
3. Utilisez les touches de direction ▲ ▼ ◄ ► pour sélectionner une chaîne et appuyez sur la touche **ENTER** pour la verrouiller ou la déverrouiller.
4. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



2 3

BLOCAGE DE L'ENTRÉE EXTERNE

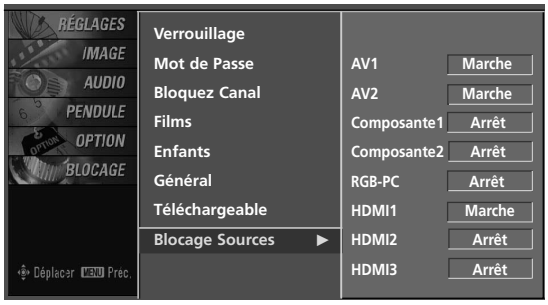
Interdit le raccordement d'un appareil externe.

1. Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Blocage Sources**.
2. Presser ► et ▲ ou ▼ pour sélectionner une source.
3. Utiliser ◄ ou ► pour sélectionner **Marche** ou **Arrêt** chaque source.
4. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

Pour les É.-U. Pour Canada



1



2 3

CLASSEMENT DES FILMS ET DES ÉMISSIONS TÉLÉVISÉES

Classement des films (MPAA) - *Pour les É.-U uniquement*

Empêche le visionnage des films en fonction de du classement qui leur a été affecté, afin que les enfants ne puissent pas accéder aux contenus à caractère choquant ou jugé comme tel. Vous pouvez ainsi fixer des limites en bloquant l'accès aux films dont l'indice de classement dépasse un certain seuil. Gardez à l'esprit que les limites de classement s'appliquent uniquement aux films retransmis à la TV, et non aux programmes TV comme par exemple les feuilletons.



1

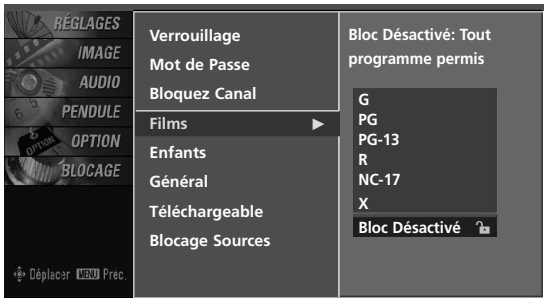
Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Films**.

2

Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **G**, **PG**, **PG-13**, **R**, **NC-17** ou **X**.

- G (Audience Générale)
- PG (Conseil Parental Suggéré)
- PG-13 (Parents Fortement Avertis)
- R (Restreint)
- NC-17 (Restreint pour 17 ans et moins)
- X (Adulte Seulement)
- Bloc Désactivé (tout programme permis)

▶ Si vous classez un programme dans la catégorie PG-13 : Les films de catégorie G et PG pourront être visionnés, les films PG-13, R, NC-17 et X seront bloqués.



2

3

Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

Téléchargeable



Pour les É.-U. Pour Canada

1

1

Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Téléchargeable**.

2

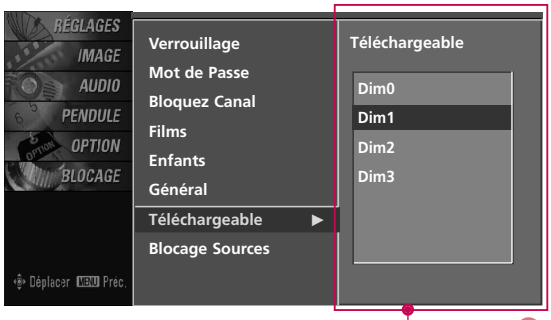
Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **Dim0**, **Dim1**, **Dim2** ou **Dim3**.

3

Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **D1L1**, **D1L2** ou **D1L3**.

4

Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



2

▶ En fonction du tableau de classification, l'affichage à l'écran de votre télévision peut différer légèrement de ce qui est illustré dans ce guide.

REMARQUE

▶ Il est possible que cette fonction soit disponible à l'avenir, uniquement pour les signaux de canal numérique.

▶ Cette fonction est uniquement disponible lorsque la télévision a reçu des données de classification de Région5.

COMMANDE PARENTALE /CLASSEMENT

Classement des emissions pour enfants - *Pour les É.-U uniquement*

Empêche les enfants de visionner certains programmes TV, en fonction du classement qui leur a été affecté. Ce classement ne s'applique pas aux autres émissions TV. À moins que vous ne bloquiez expressément certaines émissions TV réservées à un public mature dans le sous menu TV Rating, vos enfants pourront visionner ces programmes.

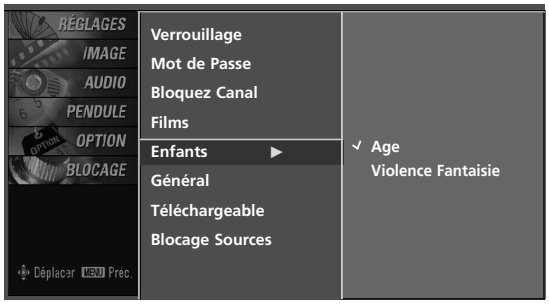


1

1. Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Enfants**.

2. Appuyez sur la touche ▶ et utilisez les touches de direction ▲ ou ▼ pour sélectionner **Age** ou **Violence Fantaisie**.
   Appuyez sur la touche ▶ et utilisez les touches de direction ▲ ou ▼ pour sélectionner les options de filtrage.

   - Age (s'applique à TV-Y, TV-Y7)
   - Violence Fantaisie (s'applique à TV-Y7)

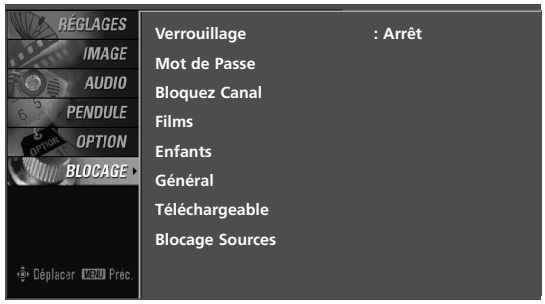


2

3. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

Classement des emissions - *Pour les É.-U uniquement*

Basé sur les classements, filtre certaines émissions télévisées que vous et votre famille ne souhaitez pas regarder.

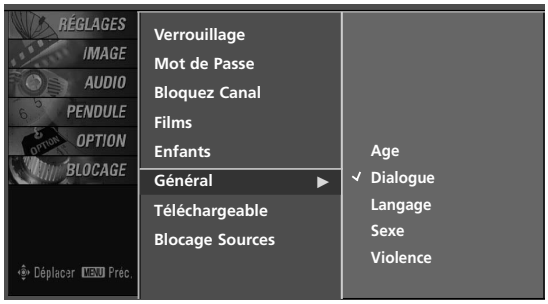


1

1. Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Général**.

2. Appuyez sur la touche ▶ et utilisez les touches de direction ▲ ou ▼ pour sélectionner **Age**, **Dialogue**, **Langage**, **Sexe** ou **Violence**.
   Appuyez sur la touche ▶ et utilisez les touches de direction ▲ ou ▼ pour sélectionner les options de filtrage.

   - Age(s'applique à TV-G,TV-PG,TV-14,TV-MA)
   - Dialogue (s'applique à TV-PG,TV-14)
   - Langage (s'applique à TV-PG,TV-14,TV-MA)
   - Sexe (s'applique à TV-PG,TV-14,TV-MA)
   - Violence (s'applique à TV-PG,TV-14,TV-MA)



2

3. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.

Systéme de classement en anglais - *Pour le Canada uniquement*

Sélection du système de classement en Anglais (Canada).

1. Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Anglais**.

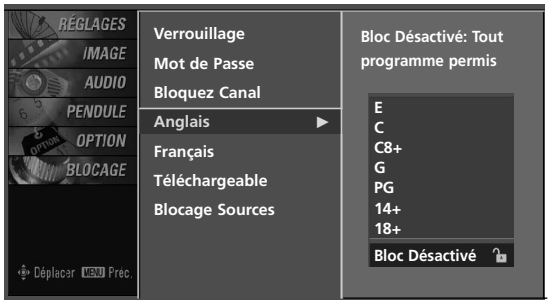
2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **E**, **C**, **C8+**, **G**, **PG**, **14+**, **18+** ou **Bloc Désactivé**.

   - E (Exempt)
   - C (Enfants)
   - C8+ (Enfants de 8 ans et plus)
   - G (émissions générales, pour tout public)
   - PG (Accord parental souhaitable)
   - 14+ (public de 14 ans et plus)
   - 18+ (émissions pour adulte)
   - Bloc Désactivé (Filtrage désactivé)

3. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



2

Systeme de classement en français - *Pour le Canada uniquement*

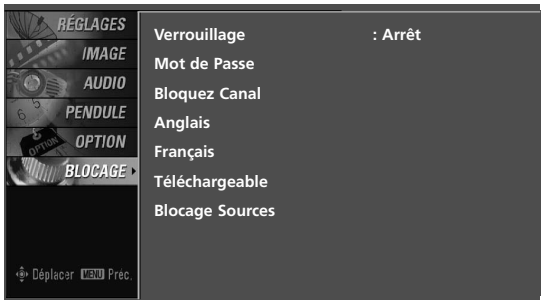
Sélection du système de classement en français (Canada).

1. Après avoir saisi le mot de passe, utiliser les touches ▲ ou ▼ pour sélectionner **Français**.

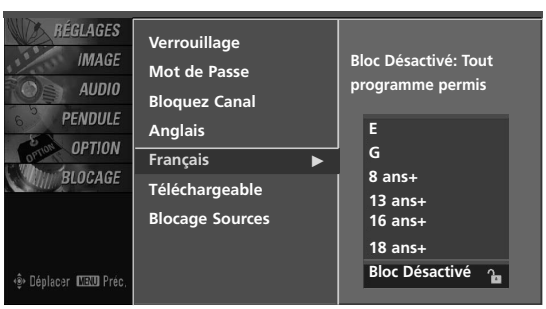
2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **E**, **G**, **8ans+**, **13ans+**, **16ans+**, **18ans+** ou **Bloc Désactivé**.

   - E (Exemptés)
   - G (Général)
   - 8ans+ (Général-Ne convient pas aux enfants)
   - 13ans+ (Ne convient pas aux moins de 13 ans)
   - 16ans+ (Ne convient pas aux moins de 16 ans)
   - 18ans+ (Pour adultes seulement)
   - Bloc Désactivé (Tout programme permis)

3. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



2

ANNEXE

LISTE DE VÉRIFICATION DE DÉPANNAGE

L'opération ne fonctionne pas normalement.	
La télécommande ne fonctionne pas	■ Assurez-vous qu'aucun n'objet n'interfère entre le poste de télévision et la télécommande. Assurez-vous que vous pointez la télécommande correctement vers le poste de télévision. ■ Assurez vous d'avoir installé les batteries en respectant la polarité (+ vers +, - vers -). ■ Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon mode de fonctionnement à distance : TV, VCR etc. ■ Remplacez les piles.
L'unité s'est éteinte subitement	■ Est-ce qu'une mise en veille a été programmée? ■ Vérifiez les paramètres de gestion de l'alimentation. Coupure de courant. ■ Aucune réception sur les stations réglées avec Arrêt automatique activé.

La vidéo ne fonctionne pas.	
Pas d'image ni de son	■ Vérifiez que le poste est allumé. ■ Essayez une autre chaîne. Le problème peut venir de la réception d'une chaîne particulière. ■ Le câble d'alimentation est-il correctement inséré dans la prise murale? ■ Vérifiez la direction et la location de votre antenne. ■ Contrôlez la prise de courant, branchez la prise de courant d'un autre appareil dans la prise dans laquelle la prise du poste de TV était branchée.
L'image apparaît lentement après la mise sous tension	■ C'est normal, l'image est absente durant le processus de démarrage du produit. Veuillez contactez votre SAV, si l'image n'apparaît toujours pas après cinq minutes.
Pas de couleur ou couleur/image terne	■ Réglez les couleurs dans les options de menu. ■ Respectez une distance suffisante entre le magnétoscope et le téléviseur. ■ Essayez une autre chaîne. Le problème peut venir de la réception d'une chaîne particulière. ■ Les connexions vidéo sont-elles correctes? ■ Activez n'importe quelle fonction pour restaurer la luminosité de l'image.
Lignes horizontales/verticales ou image tremblotante	■ Recherchez les causes d'interférence comme un appareil ou un outil électrique.
Mauvaise réception de certaines chaînes	■ La station ou le câble du poste rencontrent des problèmes, passez sur une autre chaîne. ■ Le signal de la station est faible, orientez l'antenne pour recevoir un signal plus fort. ■ Recherchez les possibles sources d'interférence.
Lignes ou stries sur l'image	■ Contrôlez l'antenne (changez l'orientation de l'antenne).

L'audio ne fonctionne pas.	
Image correcte mais pas de son	■ Appuyez sur les touches VOL ou VOLUME. ■ Son en sourdine? Appuyez sur la touche MUTE. ■ Essayez avec une autre chaîne. Le problème vient peut être de la réception d'une chaîne particulière. ■ Les connexions audio sont-elles correctes?
Un haut-parleur ne produit aucun son	■ Ajustez la balance Droite/gauche dans les options de menu.
Le poste émet un son inhabituel	■ Un changement du degré d'humidité ou de la température du milieu ambiant peut provoquer ce genre de désagrément lorsque le produit est allumé ou éteint. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement du produit.

Il y a un problème en mode PC. (s'applique au Mode PC uniquement)	
Le signal est en dehors de la plage (format invalide)	■ Réglez la résolution, la fréquence horizontale, ou la fréquence verticale. ■ Vérifiez la source d'entrée.
Des lignes verticales ou des rayures en fond d'écran & du bruit horizontal & une position incorrecte	■ Lancez la configuration automatique ou réglez l'horloge, la phase, ou la position H/V. (Option)
La couleur de l'écran est instable ou couleur unique	■ Vérifier le câble. ■ Réinstallez la carte vidéo du PC.

ENTRETIEN

Il est possible de prévenir les défaillances avant qu'elles surviennent. Un nettoyage régulier et assidu peut prolonger la durée de vie de votre téléviseur.
Attention: Veillez à mettre l'appareil hors tension et à débrancher le cordon d'alimentation avant de procéder au nettoyage.

Nettoyage de l'écran

1. Voici un truc pour empêcher la poussière de se déposer sur l'écran pendant un certain temps. Mouillez un chiffon doux avec de l'eau tiède. Ajoutez un peu de produit assouplissant ou de détergent liquide pour vaisselle sur le chiffon. Tordez le chiffon jusqu'à ce qu'il soit presque sec et utilisez-le pour essuyer l'écran.
2. Ne laissez pas l'eau s'accumuler sur l'écran. Laissez sécher avant de mettre le téléviseur sous tension.

Nettoyage du boîtier

- Pour enlever la poussière ou les saletés, essuyez le boîtier avec un chiffon doux non pelucheux.
- Ne mouillez pas le chiffon.

Absence prolongée

⚠ ATTENTION

- Si vous prévoyez ne pas utiliser votre téléviseur pour une longue période (comme des vacances), il est conseillé de débrancher le cordon d'alimentation afin de ne pas risquer que la foudre ou les surtensions n'endommagent l'appareil.

SPÉCIFICATIONS DE L'APPAREIL

■ Les spécifications qui figurent ci-dessus peuvent être modifiées sans préavis.

MODÈLES		**47LC7DF** (47LC7DF-UK)	**50PY3D** **50PY3DF** (50PY3DF-UJ)	**60PY3D** **60PY3DF** (60PY3DF-UJ)
Dimensions (Largeur x Hauteur x Profondeur)	Support y compris	45.1 x 32.5x 12.1 pouces 1144.3 x 825.5 x 306.4mm	53.5 x 35.0 x 14.6 pouces 1360.0 x 887.0 x 370.0 mm	63.5 x 40.8 x 17.8 pouces 1613.6 x 1036.8 x 452.0 mm
	Support non compris	45.1 x 29.7 x 4.1 pouces 1144.3 x 754.7 x 103.0 mm	53.5 x 32.4 x 3.8 pouces 1360.0 x 822.0 x 95.5 mm	63.5 x 38.2 x 3.9 pouces 1613.6 x 970.0 x 98.5 mm
Poids	Support y compris	70.8 livres / 32.1 kg	126.8 livres / 57.5kg	178.6 livres / 81.0kg
	Support non compris	57.3 livres / 26.0 kg	107.0 livres / 48.5kg	143.3 livres / 65.0kg
Alimentation requise		AC100-240V ~ 50/60Hz		
Systèm de télévision		NTSC-M, ATSC, 64 & 256 QAM		
Programmation		VHF 2-13, UHF 14-69, CATV 1-135, DTV 2-69, CADTV 1-135		
Impédance de l'antenne externe		75 ohm		
Environnental	Température de fonctionnement Humidite de fonctionnement	32 ~ 104°F (0 ~ 40°C) Inférieur à 80%		
	Température de stockage Humidite de stockage	-4 ~ 140°F (-20 ~ 60°C) Inférieur à 85%		

ANNEXE

MODÈLES		**37LB5D** (37LB5DF-UL)	**42LB5D** (42LB5DF-UL)	**47LB5D** (47LB5DF-UL)	**52LB5D** (52LB5DF-UL)
Dimensions (Largeur x Hauteur x Profondeur)	Support y compris	36.5 x 27.3 x 11.1 pouces 927.0 x 692.8 x 283.2 mm	40.7 x 29.5 x 11.3 pouces 1033.1 x 750.0 x 287.6 mm	45.1 x 32.5 x 13.0 pouces 1144.5 x 825.6 x 331.0 mm	50.6 x 35.5 x 14.1 pouces 1284.6 x 901.8 x 356.9 mm
	Support non compris	36.5 x 24.8 x 3.5 pouces 927.0 x 630.0 x 88.0 mm	40.7 x 27.0 x 3.5 pouces 1033.1 x 686.5 x 88.5 mm	45.1 x 29.7 x 4.1 pouces 1144.5 x 754.9 x 103.0 mm	50.6 x 32.7 x 4.4 pouces 1284.6 x 831.6 x 111.5 mm
Poids	Support y compris	44.1 livres / 20.0kg	60.6 livres / 27.5kg	82.7 livres / 37.5kg	109.3 livres / 49.6kg
	Support non compris	35.3 livres / 16.0kg	50.7 livres / 23.0kg	69.2 livres / 31.4kg	89.3 livres / 40.5kg
Alimentation requise		AC100-240V ~ 50/60Hz			
Systèm de télévision		NTSC-M, ATSC, 64 & 256 QAM			
Programmation		VHF 2-13, UHF 14-69, CATV 1-135, DTV 2-69, CADTV 1-135			
Impédance de l'antenne externe		75 ohm			
Environnental	Température de fonctionnement Humidite de fonctionnement	32 ~ 104˚F (0 ~ 40˚C) Inférieur à 80%			
	Température de stockage Humidite de stockage	-4 ~ 140˚F (-20 ~ 60˚C) Inférieur à 85%			

RÉGLAGE DE LA TÉLÉCOMMANDE

La télécommande universelle fournie peut être programmée de façon à commander la plupart des appareils contrôlables à distance.
Notez toutefois qu'il se peut que la télécommande ne puisse pas commander tous les modèles appartenant à d'autres marques.

Programmation d'un code à distance

1. Pour savoir si votre télécommande peut commander chacun de vos appareils sans besoin d'être programmée, allumez le dispositif en question (un magnétoscope par exemple) et appuyez sur la touche de mode correspondante sur la télécommande.
   Après cela, appuyez sur la touche **POWER**. Si le dispositif s'éteint et qu'il répond correctement, la télécommande n'a pas besoin d'être programmée. Si ce n'est pas le cas, la télécommande doit être programmée, de manière à pouvoir actionner le dispositif. Les procédures de programmation sont expliquées ci-dessous.

2. Appuyez sur les touches **MENU** et **MUTE** simultanément et sans interruption pendant deux secondes ; la touche correspondante au dispositif actuellement sélectionné s'illumine.
   Si vous n'appuyez sur aucune touche pendant 20 secondes, la lumière sur la touche de mode s'éteint. Dans ce cas, vous devez recommencer à partir de l'étape 2.

3. Saisissez le code approprié figurant dans le tableau de codes que vous trouverez dans les pages qui suivent. Lorsque vous appuyez sur une touche donnée, la lumière clignote en même temps. Si le dispositif s'éteint, c'est que la programmation a réussi.

4. Appuyez sur la touche **MENU** pour mémoriser le code. Après avoir clignoté deux fois, ce code est gardé en mémoire.

5. Examinez les fonctions de la télécommande pour voir si le dispositif répond correctement. Si ce n'est pas le cas, refaites les étapes 2-5.

Code de programmation

Magnétoscopes

Marque	Codes				Marque	Codes				Marque	Codes			
AIWA	034				MAGNAVOX	031	033	034	041	SAMSUNG	032	040	102	104
AKAI	016	043	046	124		067	068				105	107	109	112
	125	146			MARANTZ	012	031	033	067		113	115	120	122
AMPRO	072					069					125			
ANAM	031	033	103		MARTA	101				SANSUI	022	043	048	135
AUDIO DYNAMICS	012	023	039	043	MATSUI	027	030			SANYO	003	007	010	014
BROKSONIC	035	037	129		MEI	031	033				102	134		
CANON	028	031	033		MEMOREX	003	010	014	031	SCOTT	017	037	112	129
CAPEHART	108					033	034	053	072		131			
CRAIG	003	040	135			101	102	134	139	SEARS	003	008	009	010
CURTIS MATHES	031	033	041		MGA	045	046	059			013	014	017	020
DAEWOO	005	007	010	064	MINOLTA	013	020				031	042	073	081
	065	108	110	111	MITSUBISHI	013	020	045	046		101			
	112	116	117	119		049	051	059	061	SHARP	031	054	149	
DAYTRON	108					151				SHINTOM	024			
DBX	012	023	039	043	MTC	034	040			SONY	003	009	031	052
DYNATECH	034	053			MULTITECH	024	034				056	057	058	076
ELECTROHOME	059				NEC	012	023	039	043		077	078	149	
EMERSON	006	017	025	027		048				SOUNDESIGN	034			
	029	031	034	035	NORDMENDE	043				STS	013			
	036	037	046	101	OPTONICA	053	054			SYLVANIA	031	033	034	059
	129	131	138	153	PANASONIC	066	070	074	083		067			
FISHER	003	008	009	010		133	140	145		SYMPHONIC	034			
FUNAI	034									TANDY	010	034		
GE	031	033	063	072	PENTAX	013	020	031	033	TATUNG	039	043		
	107	109	144	147		063				TEAC	034	039	043	
GO VIDEO	132	136			PHILCO	031	034	067		TECHNICS	031	033	070	
HARMAN KARDON		012	045		PHILIPS	031	033	034	054	TEKNIKA	019	031	033	034
HITACHI	004	018	026	034		067	071	101			101			
	043	063	137	150	PILOT	101				THOMAS	034			
INSTANTREPLAY	031	033			PIONEER	013	021	048		TMK	006			
JCL	031	033			PORTLAND	108				TOSHIBA	008	013	042	047
JCPENNY	012	013	015	033	PULSAR	072					059	082	112	131
	040	066	101		QUARTZ	011	014			TOTEVISION	040	101		
JENSEN	043				QUASAR	033	066	075	145	UNITECH	040			
JVC	012	031	033	043	RCA	013	020	033	034	VECTOR RESEARCH	012			
	048	050	055	060		040	041	062	063	VICTOR	048			
	130	150	152			107	109	140	144	VIDEO CONCEPTS	012	034	046	
KENWOOD	014	034	039	043		145	147			VIDEOSONIC	040			
	047	048			REALISTIC	003	008	010	014	WARDS	003	013	017	024
LG (GOLDSTAR)	001	012	013	020		031	033	034	040		031	033	034	040
	101	106	114	123		053	054	101			053	054	131	
LLOYD	034				RICO	058				YAMAHA	012	034	039	043
LXI	003	009	013	014	RUNCO	148				ZENITH	034	048	056	
	017	034	101	106	SALORA	014					058	072	080	101
MAGIN	040													

Satellite

Marque	Codes				Marque	Codes				Marque	Codes			
ALPHASTAR DSR	123				HOUSTON TRACKER	033	037	039	051	PROSAT	072			
AMPLICA	050					057	104			RCA	066	106		
BIRDVIEW	051	126	129		HUGHES	068				REALISTIC	043	074		
CHANNEL MASTER	013	014	015	018	JANIEL	060	147			SAMSUNG	123			
	036	055			JERROLD	061				SATELLITE SERVICE CO	028	035	047	057
CHAPARRAL	008	009	012	077	KATHREIN	108					085			
CITOH	054				LEGEND	057				SCIENTIFIC ATLANTA	032	138		
CURTIS MATHES	050	145			LG	001				SONY	103			
DRAKE	005	006	007	010	LUTRON	132				STARCAST	041			
	011	052	112	116	LUXOR	062	144			SUPER GUIDE	020	124	125	
	141				MACOM	010	059	063	064	TEECOM	023	026	075	087
DX ANTENNA	024	046	056	076		065					088	090	107	130
ECHOSTAR	038	040	057	058	MEMOREX	057					137			
	093	094	095	096	NEXTWAVE	028	124	125		TOSHIBA	002	127		
	097	098	099	100	NORSAT	069	070			UNIDEN	016	025	042	043
	122				PACE SKY SATELLITE	143					044	045	048	049
ELECTRO HOME	089				PANASONIC	060	142				078	079	080	086
EUROPLUS	114				PANSAT	121					101	135	136	
FUJITSU	017	021	022	027	PERSONAL CABLE	117				VIEWSTAR	115			
	133	134			PHILIPS	071				WINEGARD	128	146		
GENERAL INSTRUMENT	003	004	016	029	PICO	105				ZENITH	081	082	083	084
	031	059	101		PRESIDENT	019	102				091	120		
HITACHI	139	140			PRIMESTAR	030	110	111						

DVD

Marque	Codes				Marque	Codes				Marque	Codes			
APEX DIGITAL	022				MITSUBISHI	002				RCA	005	006		
DENON	020	014			NAD	023				SAMSUNG	011	015		
GE	005	006			ONKYO	008	017			SONY	007			
HARMAN KARDON		027			PANASONIC	003	009			THOMPSON	005	006		
JVC	012				PHILIPS	013				TOSHIBA	019	008		
LG	001	010	016	025	PIONEER	004	026			YAMAHA	009	018		
MAGNAVOX	013				PROCEED	021				ZENITH	010	016	025	
MARANTZ	024				PROSCAN	005	006							

Audio

Marque	Codes				Marque	Codes				Marque	Codes			
AIWA	014	028	070	096		157	158	159	160	RCX	092			
	125	129	139	229		189	207	222	224	REALISTIC	103	106		
	230					225	226	227	243	SAMSUNG	124	145	146	182
AKAI	163					247					193	194	195	203
ANAM	003	014	017	023	LOTTE	014	016	036	098		204	244	245	246
	059	106	189	216		100	172	173	174	SANSUI	011	135	138	144
	217	235	236			175	176	177	178	SANYO	019	083	234	
BURMECTER	252					179	180	181	183	SCOTT	106	186		
CARVER	086					201	202	208	213	SHARP	031	032	051	052
CLARION	199					214	219	223	232		072	082	117	119
DAEWOO	027	053	060	084		238	240				156	184	199	200
	102	148	198	221	LXI	103					206	209		
DENON	015	075	130	143	MAGNAVOX	111				SHERWOOD	005	006	158	
FANTASIA	071				MARANTZ	002	018	020	025	SONY	044	045	109	114
FINEARTS	022					034	041	081	090		118	126	248	249
FISHER	089	099				097	112			TAEKWANG	012	020	073	074
LG(GOLDSTAR)	001	021	024	029	MCINTOSH	049					076	077	105	161
	087	107	108	110	MCS	104					162	163	164	165
	190	191	192	210	MEMOREX	107					166	167	168	169
	211	212	239		NAD	046					205	231	233	242
HAITAI	034	035	188	222	ONKYO	013	040	041	047					
HARMAN/KARDON		068				048	056	057	132	TEAC	010	085	106	136
JVC	004	013	141			133	140				185	187	237	
KEC	185	186	187		OPTIMUS	158				TECHNICS	101	113	128	134
KOHEL	030				PANASONIC	007	033	064	113		147	218		
NAD	045	046				142	220	241	251	TOSHIBA	137			
KENWOOD	038	050	067	089	PENNEY	104				THE	061			
	170	171	197	206	PHILIPS	026	112	143		VICTOR	088	131		
	215	222			PIONEER	039	042	043	063	WARDS	089			
INKEL	037	058	062	069		065	091	093	094	YAMAHA	054	055	066	092
	078	079	095	121		115	123	127	250		199			
	122	149	150	151	QUASAR	113								
	152	153	154	155	RCA	080								

CODES IR

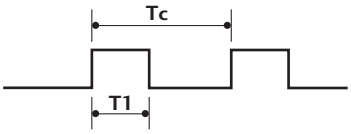
1. Comment brancher

■ Brancher la télécommande à fil sur la prise télécommande du TV.

2. Code IR de la télécommande

■ **Sortie onde**

Impulsion simple, modulée avec signal 37.917KHz à 455KHz



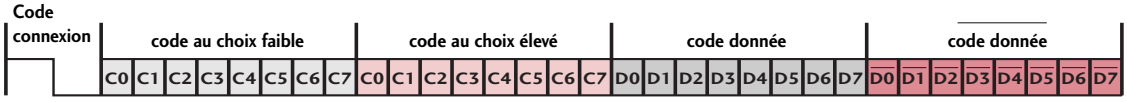
Fréquence porteuse

FCAR = 1/TC = fOSC/12

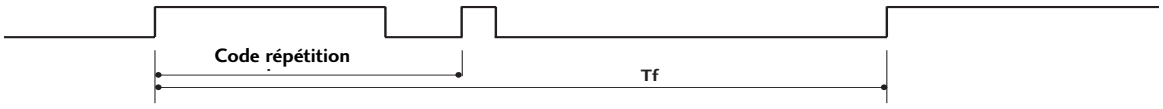
Rapport = T1/TC = 1/3

■ **Configuration d'image**

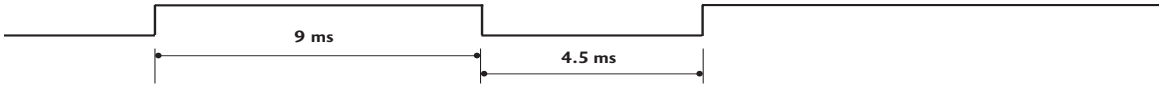
1re image



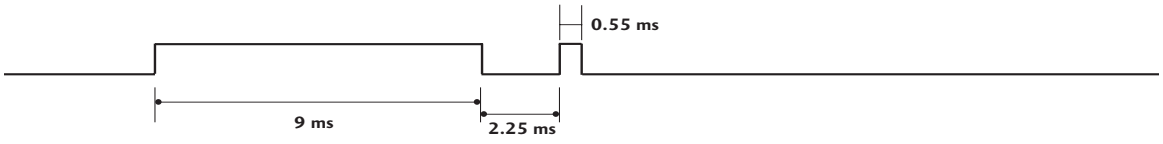
Répéter image



■ **Code connexion**

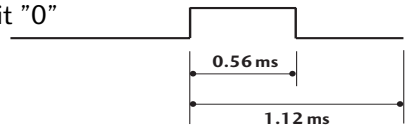


■ **Code répétition**

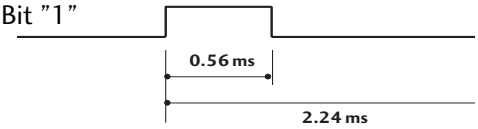


■ **Intervalle image : Tf**

Bit "0"



Bit "1"



■ **Intervalle image: Tf**

L'onde est transmise tant que la touche est pressée.



ANNEXE

Code (Hexa)	Fonction	Remarque	Code (Hexa)	Fonction	Remarque
0F	TV INPUT	Touche télécommande	BF	COMPONENT1	Code IR discret
0B	INPUT	Touche télécommande			(sélection entrée Composante1)
08	POWER	Touche télécommande (alimentation marche-arrêt)	D4	COMPONENT2	Code IR discret
79	RATIO	Touche télécommande			(sélection entrée Composante2)
0E	TIMER	Touche télécommande	D5	RGB-PC	Code IR discret
10-19	Numériques 0-9	Touche télécommande			(sélection entrée RGB-PC)
4C	- (Tiret)	Touche télécommande	CE	HDMI1	Code IR discret
1A	BACK	Touche télécommande			(sélection entrée HDMI1)
09	MUTE	Touche télécommande	CC	HDMI2	Code IR discret
02	VOL ▲	Touche télécommande			(sélection entrée HDMI2)
03	VOL ▼	Touche télécommande	E9	HDMI3	Code IR discret
00	CH ▲	Touche télécommande			(sélection entrée HDMI3)
01	CH ▼	Touche télécommande	76	Ratio 4:3	Code IR discret
1E	FAV	Touche télécommande			(seulement mode 4:3)
39	CC	Touche télécommande	77	Ratio 16:9	Code IR discret
40	▲	Touche télécommande			(seulement mode 16:9)
41	▼	Touche télécommande	AF	Ratio Zoom	Code IR discret
07	◀	Touche télécommande			(seulement mode Zoom1)
06	▶	Touche télécommande	C4	POWER ON	Code IR discret
44	ENTER	Touche télécommande			(marche seulement)
E1	BRIGHT-	Touche télécommande	C5	POWER OFF	Code IR discret
43	MENU	Touche télécommande			(arrêt seulement)
E0	BRIGHT+	Touche télécommande	B0	PLAY	Touche télécommande
52	SOUND	Touche télécommande	BA	PAUSE	Touche télécommande
4D	PICTURE	Touche télécommande	B1	STOP	Touche télécommande
5B	EXIT	Touche télécommande	BD	REC	Touche télécommande
7E	SIMPLINK	Touche télécommande	8F	REW	Touche télécommande
0A	SAP	Touche télécommande	8E	FF	Touche télécommande
D6	TV	Code IR discret	B2	GO TO PREV	Touche télécommande
		(sélection entrée TV)	B3	GO TO NEXT	Touche télécommande
5A	AV1	Code IR discret	7C	MEDIA HOST	Touche télécommande
		(sélection entrée AV1)	7D	MARK	Touche télécommande
D0	AV2	Code IR discret	CA	USB EJECT	Touche télécommande
		(sélection entrée AV2)			

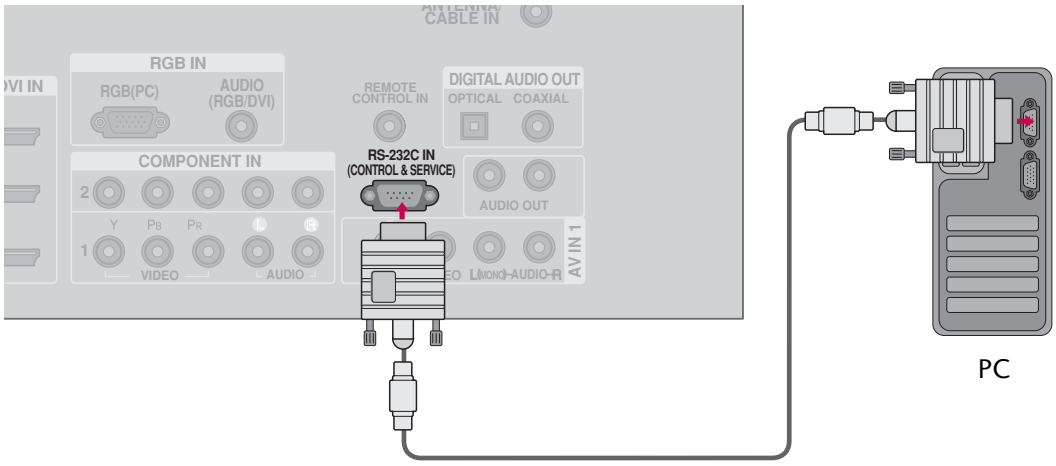
COMMANDE EXTERNE PAR LE BIAIS DU RS-232C

Le port RS-232C vous permet de brancher la prise d'entrée RS-232C à un appareil de commande externe (comme un ordinateur ou un système de commande audiovisuel) pour commander les fonctions du téléviseur par un dispositif externe.

- Remarque: Le port RS-232C de cette unité est conçu pour être utilisé par du matériel et des logiciels RS-232C offerts par des tiers.

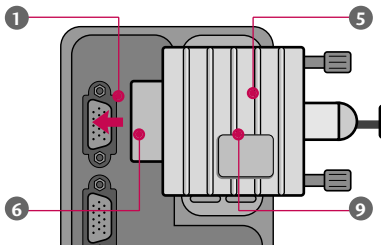
Les instructions ci-dessous sont fournies pour vous aider à programmer le logiciel ou pour en vérifier la fonctionnalité à l'aide du logiciel Telenet.

Réglage RS-232C



Type de connecteur ; D-sub, mâle à 9 broches

No.	Nom de la broche
1	Aucune connexion
2	RXD (donnée reçue)
3	TXD (donnée envoyée)
4	DTR (côté DTE prêt)
5	GND
6	DSR (côté DCE prêt)
7	RTS (prêt à envoyer)
8	CTS (prêt à envoyer)
9	Aucune connexin



Configurations RS-232C

N'importe quel câble indiqué ci-dessous peut être utilisé.

Configurations à 7 fils (Câble série NULL modem femelle-femelle)

	PC	TV	
RXD	2	3	TXD
TXD	3	2	RXD
GND	5	5	GND
DTR	4	6	DSR
DSR	6	4	DTR
RTS	7	8	CTS
CTS	8	7	RTS
	D-Sub 9	D-Sub 9	

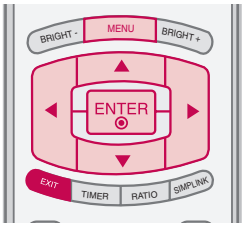
Configurations à 3 fils (pas de standard)

	PC	TV	
RXD	2	3	TXD
TXD	3	2	RXD
GND	5	5	GND
DTR	4	6	DTR
DSR	6	4	DSR
RTS	7	7	RTS
CTS	8	8	CTS
	D-Sub 9	D-Sub 9	

Réglage identification

Utiliser cette fonction pour spécifier un numéro d'identification du téléviseur.

Voir Planification donnée réelle. ▶ p.103



1. Presser **MENU** et ▲ ou ▼ pour sélectionner le menu **OPTION**.

2. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour sélectionner **ID du Téléviseur**.

3. Presser ▶ et ▲ ou ▼ pour **ID du Téléviseur** pour choisir le numéro désiré. La gamme de réglage est de 1 à 99.

4. Presser **EXIT** pour reprendre le visionnement normal ou presser **MENU** pour revenir au menu précédent.



1



2 3

Paramètres de communication

- Taux baud : 9600 bps (UART)
- Longueur de donnée : 8 bits
- Parité : aucune
- Bit d'arrêt : 1 bit
- Code de communication : ASCII
- Utiliser un câble croisé (renversé).

REMARQUE ▶ Ce produit comporte une commande de retour d'écho dans le protocole de commande RS-232C.

Liste de référence de commande

	COMMANDE1	COMMANDE2	Donnée (hexadécimale)		COMMANDE1	COMMANDE2	Donnée (hexadécimale)
01. Alimentation	k	a	0 ~ 1	15. Aiguës	k	r	0 ~ 64
02. Sélection entrée	k	b	(▶ p.102)	16. Basses	k	s	0 ~ 64
03. Sélection entrée	x	b	(▶ p.102)	17. Équilibre	k	t	0 ~ 64
04. Allongement	k	c	(▶ p.102)	18. Température de Couleur	k	u	0 ~ 3
05. Sourdine écran	k	d	0 ~ 1	19. Red Adjustment	k	v	0 ~ C8
06. Volume sourdine	k	e	0 ~ 1	20. Green Adjustment	k	w	0 ~ C8
07. Volume	k	f	0 ~ 64	21. Blue Adjustment	k	$	0 ~ C8
08. Contraste	k	g	0 ~ 64	22. Méthode ISM	j	p	(▶ p.104)
09. Brillance	k	h	0 ~ 64	23. Faible puissance	j	q	0 ~ 1
10. Couleur	k	i	0 ~ 64	25. Ajout/suppression canal	m	b	0 ~ 1
11. Teinte	k	j	0 ~ 64	26. Clé	m	c	(▶ p.105)
12. Netteté	k	k	0 ~ 64	27. Rétroéclairage	m	g	0 ~ 64
13. Sélection affichage à l'écran	k	l	0 ~ 1				
14. Verrouillage télécommande	k	m	0 ~ 1				

Téléviseur ACL seulement

Téléviseur à écran plasma seulement

	COMMANDE1	COMMANDE2	Donnée0 (Hexadécimale)	Donnée1 (Hexadécimale)	Donnée2 (Hexadécimale)	Donnée3 (Hexadécimale)	Donnée4 (Hexadécimale)	Donnée5 (Hexadécimale)
24. Syntonisation Canal	m	a	Programme Physique Haut	Principal Programme Bas	Principal Bas	Secondaire Haut	Secondaire Bas	Attribut

Protocole de transmission / réception

Transmission

[Commande1][Commande2][ ][ID du Téléviseur][ ][Donné][Cr]

[Commande 1] : Première commande pour contrôler l'appareil.(j, k, m ou x)

[Commande 2] : Seconde commande pour contrôler l'appareil.

[ID du Téléviseur] : pour régler l'identification pour choisir le numéro désiré pour l'ordinateur au menu réglage. Gamme de 1 à 00. En sélectionnant 0, chaque appareil branché sur le téléviseur est contrôlé. Régler comme indiqué (1 à 99) au menu et une décimale hexagonale (0x0 à 0x63) au protocole de transmission/réception.

[Donnée] : Pour transmettre donnée de commande.
Transmet 'FF' pour lire la position de la commande

* Dans ce modèle, TV n'enverra pas la statut en mode attente.

[Cr] : Retour de chariot
Code ASCII '0x0D'

[ ] : Code ASCII 'espace (0x20)'

Reconnaissance

[Commande2][ ][ID du Téléviseur][ ][OK][Donné][x]

Le moniteur transmet ACK (reconnaissance) en fonction de ce format au moment de recevoir des données normales. À ce moment, si la donnée est en mode lecture, elle indique la donnée de position actuelle. Si en mode écriture, elle retourne la donnée de l'ordinateur.

* Dans ce modèle, TV n'enverra pas la statut en mode attente.
* Format de donnés

[Commande 2] : Utilisation comme commande.

[ID du Téléviseur] : Utilisation le petite caractère, si ID du Téléviseur est 10, il enverra '0', 'a'.

[Donnée] : Utilisation le petite caractère, si donnée est 0 x ab, il enverra 'a', 'b'.

[OK] : Utilisation le grand caractère.

Reconnaissance erreur

[Commande2][ ][ID du Téléviseur][ ][NG][Donné][x]

Le moniteur transmet ACK en fonction de ce format au moment de recevoir une donnée anormale depuis les fonctions non viables ou erreurs de communication.

Donnée1: code illégal
Donnée2: fonction non supportée
Donnée3: attendre plus

* Dans ce modèle, TV n'enverra pas la statut en mode attente.
* Format de donnés

[Commande 2] : Utilisation comme commande.

[ID du Téléviseur] : Utilisation le petite caractère, si ID du Téléviseur est 10, il enverra '0', 'a'.

[Donnée] : Utilisation le petite caractère, si donnée est 0 x ab, il enverra 'a', 'b'.

[NG] : Utilisation le grand caractère.

01. Alimentation (Commande: k a)

Contrôle marche arrêt TV

Transmission [k] [a] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée 0 : Arrêt Donnée 1 : Marche

Reconnaissance [a] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

* De même, si d'autres fonctions transmettent une donnée FF en fonction de ce format, le retour de donnée reconnue présente la position de chaque fonction.
* Dans ce modèle, la TV enverra le reconnaissance après puissance sur traiter l'accomplissement.
* Il pourrait y a un moment retardent entre la commande et la reconnaissance.

02. Sélection entrée (Commande: k b)

Pour sélectionner source entrée du TV.

Transmission [k] [b] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée 0: DTV Donnée 1: Analogue
Donnée 2: AV1 Donnée 3: AV2
Donnée 4: Composante 1 Donnée 5: Composante 2
Donnée 7: RGB-PC Donnée 8: HDMI1
Donnée 9: HDMI2

Reconnaissance [b] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

* Si vous sélectionnez la source d'entrée, nous "**commande x b**".
* Si vous sélectionnez la source d'entrée, nous "**commande x b**".

03. Sélection entrée (Commande: x b)

Pour sélectionner source entrée du TV.

Transmission [x] [b] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée 00: DTV (Antenne) Donnée 01: DTV (Cable)
Donnée 10: Analogue (Antenne) Donnée 11: Analogue (câble)
Donnée 20: AV1 Donnée 21: AV2
Donnée 40: Composante 1 Donnée 41: Composante 2
Donnée 60: RGB-PC Donnée 90: HDMI1
Donnée 91: HDMI2 Donnée 92: HDMI3

Reconnaissance [b] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

04. Allongement (Commande: k c)

Règle le format écran. Régler aussi le format écran avec la touche RATIO sur la télécommande ou depuis le menu Image.

Transmission [k] [c] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée 1: 4:3
2: 16:9
4: Zoom 1
5: Zoom 2
6: Par programme
9: Selon source
⋮
Réservé

Reconnaissance [c] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

05. Sourdine écran (Commande: k d)

Pour sélectionner sourdine marche-arrêt.

Transmission [k] [d] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée 0 : Arrêt (image marche)
Donnée 1 : Marche (image arrêt)

Reconnaissance [d] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

06. Volume sourdine (Commande: k e)

Contrôle volume sourdine marche-arrêt.
Utiliser aussi la touche MUTE sur la télécommande.

Transmission [k] [e] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée 0 : Volume sourdine marche (Volume arrêt)
Donnée 1 : Volume sourdine arrêt (Volume marche)

Reconnaissance [e] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

07. Volume (Commande: k f)

Règle le contrôle.
Utiliser aussi les touches volumes sur la télécommande.

Transmission [k] [f] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64 (*Transmis par hexadécimal code)
*Voir planification de donnée réelle1'. ▶ p.103.

Reconnaissance [f] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

08. Contraste (Commande: k g)

Règle le contraste.
Aussi par le menu image.

Transmission [k] [g] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64 (*Transmis par hexadécimal code)
*Voir planification de donnée réelle1'. ▶ p.103.

Reconnaissance [g] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

09. Brillance (Commande: k h)

Règle la brillance.
Aussi par le menu image.

Transmission [k] [h] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [Donnée] [Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64 (*Transmis par hexadécimal code)
*Voir planification de donnée réelle1'. ▶ p.103.

Reconnaissance [h] [ ] [ID du Téléviseur] [ ] [OK/NG] [Donnée] [x]

10. Couleur (Commande: k i)

Règle la couleur.

Aussi par le menu image.

Transmission [k][i][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64 (*Transmis par hexadécimal code)

Voir planification de données réelles 1 ci-dessous.

Reconnaissance [i][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

11. Teinte (Commande: k j)

Règle la teinte.

Aussi par le menu image

Transmission [k][j][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Rouge: 0 ~ Vert: 64(*Transmis par hexadécimal code)

Voir planification de données réelles 1 ci-dessous.

Acknowledgement [j][ ][Set ID][ ][OK/NG][Data][x]

12. Netteté (Command: k k)

Règle la netteté.

Aussi par le menu image.

Transmission [k][k][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64(*Transmis par hexadécimal code)

Voir planification de données réelles 1 ci-dessous.

Reconnaissance [k][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

13. Sélection affichage à l'écran (Commande: k l)

Sélectionne marche-arrêt.

Transmission [k][l][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée 0: OSD Arrêt Donnée 1: OSD Marche

Reconnaissance [l][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

14. Verrouillage télécommande (Commande: k m)

Verrouille la télécommande et le panneau avant.

Transmission [k][m][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée 0: Verrouillage arrêt

Donnée 1: Verrouillage marche

Reconnaissance [m][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

Si l'on n'utilise pas la télécommande et les commandes du panneau avant pour le moniteur, utiliser ce mode. Lorsque l'alimentation principale est marche-arrêt, le verrouillage de télécommande est désactivé.

15. Aiguës (Commande: k r)

Pour régler le aiguës.

L'on peut aussi régler les aiguës au menu Audio.

Transmission [k][r][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64 (*Transmis par hexadécimal code)

Voir planification de données réelles 1.

Reconnaissance [r][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

16. Basses (Commande: k s)

Pour régler le basses.

L'on peut aussi régler la basses au menu Audio.

Transmission [k][s][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64 (*Transmis par hexadécimal code)

Voir planification de données réelles 1 ci-dessous.

Reconnaissance[s][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

17. Équilibre (Commande: k t)

Pour régler l'équilibre

L'on peut aussi régler l'équilibre au menu Audio.

Transmission [k][t][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64 (*Transmis par hexadécimal code)

Voir planification de données réelles 1 ci-dessous.

Reconnaissance [t][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

18. Température de couleur (Commande: k u)

Pour régler la température de couleur.

L'on peut aussi régler la température de couleur au menu image.

Transmission [k][u][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée 0: Moyen 1: Froid 2: Chaud 3: Personnel

Reconnaissance [u][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

19. Réglage du rouge (Commande: k v)

Pour régler le rouge dans la température de couleur.

Transmission [k][v][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: C8

Voir planification de données réelles 2 ci-dessous.

Reconnaissance [v][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

20. Réglage du vert (Commande: k w)

Pour régler le vert dans la température de couleur.

Transmission [k][w][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: C8

Voir planification de données réelles 2 ci-dessous.

Reconnaissance [w][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

*Planification donnée réelles 1

0 : Étape 0

⋮

A : Étape 10 (ID du Téléviseur 10)

⋮

F : Étape 15 (ID du Téléviseur 15)

10 : Étape 16 (ID du Téléviseur 16)

⋮

63 : Step 99 (ID du Téléviseur 99)

64 : Étape 100

*Planification donnée réelles 2

0 : -20

5 : -19

A : -18

⋮

5F: -1

64: 0

69: +1

⋮

C3 : +19

C8 : +20

21. Réglage du bleu (Commande: k $)

Pour régler le bleu dans la température de couleur.

Transmission [k][$][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: C8

*Voir planification de donnée réelle2'. ▶ p.103.

Reconnaissance [$][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

22. Méthode ISM (Commande: j p)

(Téléviseur à écran plasma seulement)

Évite d'avoir une image fixe à l'écran.

Transmission [j][p][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée 1: Inversion 2: Orbiteur
4: Cérusé 8: Normal

Reconnaissance [p][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

23. Faible puissance (Commande j q)

(Téléviseur à écran plasma seulement)

Pour contrôler la fonction blanc marche-arrêt.

Transmission [j][q][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée 0: Cérusé arrêt
1: Cérusé Wash marche

Reconnaissance [q][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

24. Syntonisation Canal (Commande: m a)

Syntonise un canal suivant numéro physique/majeur/mineur

Transmission [m][a][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée0][ ][Donnée1][ ][Donnée2][ ][Donnée3][ ][Donnée4][ ][Donnée5][Cr]

Les canaux numériques possèdent un numéro de canal physique, majeur et mineur. Le numéro physique est le numéro de canal numérique réel, le majeur est le numéro auquel le canal doit être assigné et le mineur est le sous-canal. Comme le syntoniseur ATSC assigne automatiquement le canal au numéro majeur, le numéro physique n'est pas requis lors de la transmission d'une commande.

Donnée 0: numéro physique
NTSC air: 02~45, NTSC câble: 01, 0E~7D
ATSC air: 01~45, ATSC câble: 01~87

Donnée1 & 2:Numéro canal principal
Donnée1: byte élevé Donnée2: byte faible
Deux octets sont disponibles pour le majeur et le mineur, mais en général seul le deuxième est utilisé.

Donnée3 & 4: Numéro mineur
Non requis pour NTSC.

Donnée5:

7 Image sec-ondaire/princ	6 Utilisation d'un canal physique	5 Canal 2 / 1 parties	4 réservé	3	2	1	0	Réglage
0 Princ.	0 Utilisation	0 Deux	x	0	0	0	0	NTSC Air
1 Sec.	1 Aucune Utilisation	1 Un	x	0	0	0	1	NTSC câble
			x	0	0	1	0	ATSC Air
			x	0	0	1	1	ATSC câble_std
			x	0	1	0	0	ATSC câble_hrc
			x	0	1	0	1	ATSC câble_irc
			x	0	1	1	0	ATSC câble_auto
			x	0	1	1	1	Réservé
			x	x	x	x	x	-
			x	1	1	1	1	Réservé

Le tableau ci-dessus présente le code binaire devant être converti en hexadécimales avant la transmission. Par exemple : Le code binaire pour syntoniser la source hiérarchique inférieure sur un canal par câble NTSC est "1000 0001", qui se traduit par "81" en hexadécimales.

* 7e bit : La source à laquelle vous désirez changer le canal.
* 6e bit : Utiliser un canal en deux parties ou en une partie. Dans la plupart des cas, il suffit d'utiliser 0 puisque la valeur est ignorée lors de l'utilisation du NTSC.
* 5e bit: Utiliser 0 avec NTSC car il ne peut être utilisé qu'avec le numéro de canal physique. Le 1 est normalement utilisé pour ATSC car dans la plupart des cas le numéro physique n'a pas d'importance.
* 4e bit: Définir à 0.
* Bits 3 à 0 : Choisir le type de signal.

* Exemples de commandes de syntonisation : :

1. Syntoniser sur le canal 35 par câble analogique (NTSC).
   Donnée 0 = Physique de 35 = 23
   Donnée 1 & 2 = Pas de majeur = 00 00
   Donnée 3 & 4 = Pas de mineur = 00 00
   Donnée 5 = 0000 0001 en binaire = 01
   Total = ma 00 23 00 00 00 00 01
2. Syntoniser sur le canal local numérique (ATSC) 30-3
   Donnée 0 = Le physique est inconnu = 00
   Donnée 1 & 2 = Le majeur est 30 = 00 1E
   Donnée 3 & 4 = Le mineur est 3 = 00 03
   Donnée 5 = 0010 0010 en binaire = 22
   Total = ma 00 00 00 1E 00 03 22

Reconnaissance[a][ ][ID du Téléviseur][ ][OK][Donnée0] [Donnée1][Donnée2][Donnée3][Donnée4][x][a][ ] [ID du Téléviseur][ ][NG][Donnée0][x]

25. Ajout/suppression canal (Commande: m b)

Pour ajouter ou supprimer des canaux

Transmission [m][b][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée 0: canal supprimé Donnée 1: canal ajouté

Reconnaissance [b][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

26. Clé (Commande: m c)

Pour envoyer le code clé de télécommande à IR

Transmission [m][c][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Code clé: voir page 98.

Reconnaissance [c][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

27. Rétroéclairage (Commande: m g)

(Téléviseur ACL seulement)

Pour ajuster la lumière arrière d'écran.

Transmission [m][g][ ][ID du Téléviseur][ ][Donnée][Cr]

Donnée Min: 0 ~ Max: 64 (*Transmis par hexadécimal code)

*Voir planification de donnée réelle1'. ▶ p.103.

Reconnaissance [g][ ][ID du Téléviseur][ ][OK/NG][Donnée][x]

LICENCE OPEN SOURCE

LICENCE PUBLIQUE GENERALE GNU

Version 2, Juin 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Chacun est autorisé à copier et distribuer des copies conformes de ce document de licence, mais toute modification en est proscrite.

Préambule

Les licences de la plupart des logiciels sont conçues pour vous ôter toute liberté de les partager et de les modifier. À l'opposé, les Licences Générales Publiques GNU ont pour but de vous garantir votre liberté de partager et modifier un logiciel libre - pour être sûrs que le logiciel est libre pour tous ses utilisateurs. La présente Licence Publique Générale s'applique à la plupart des logiciels de la Free Software Foundation, ainsi qu'à tout autre programme pour lequel ses auteurs s'engagent à l'utiliser. (Certains autres logiciels de la Free Software Foundation sont couverts par la Licence Publique Générale Limitée GNU à la place.) Vous pouvez aussi l'appliquer aux programmes qui sont les vôtres.

Quand nous parlons de logiciels libres, nous parlons de liberté, non de prix. Nos Licences Publiques Générales sont conçues pour vous donner l'assurance d'être libres de distribuer des copies des logiciels libres (et de facturer ce service, si vous le souhaitez), de recevoir le code source ou de pouvoir l'obtenir si vous le souhaitez, de pouvoir modifier les logiciels ou en utiliser des éléments dans de nouveaux programmes libres, et de savoir que vous pouvez le faire.

Pour protéger vos droits, nous devons émettre des restrictions qui interdisent aux distributeurs de vous refuser ces droits ou de vous demander d'abandonner ces droits. Ces restrictions se traduisent par certaines responsabilités pour vous si vous distribuez des copies de la bibliothèque ou si vous la modifiez.

Par exemple, si vous distribuez des copies d'un tel programme, à titre gratuit ou contre une rémunération, vous devez accorder aux destinataires tous les droits dont vous disposez. Vous devez vous assurer qu'eux aussi reçoivent ou puissent disposer du code source. Et vous devez leur montrer les présentes conditions afin qu'ils aient connaissance de leurs droits.

Nous protégeons vos droits en deux étapes: (1) nous sommes titulaires des droits d'auteur du logiciel, et (2) nous vous délivrons cette licence, qui vous donne l'autorisation légale de copier, distribuer et/ou modifier le logiciel.

En outre, pour la protection de chaque auteur ainsi que la nôtre, nous voulons nous assurer que chacun comprend que ce logiciel libre ne fait l'objet d'aucune garantie. Si le logiciel est modifié par quelqu'un d'autre puis transmis à des tiers, nous voulons que les destinataires soient mis au courant que ce qu'ils ont reçu n'est pas le logiciel d'origine, de sorte que tout problème introduit par d'autres ne puisse entacher la réputation de l'auteur originel.

En définitive, un programme libre restera à la merci des brevets de logiciels. Nous souhaitons éviter le risque que les redistributeurs d'un programme libre fassent des demandes individuelles de licence de brevet, ceci ayant pour effet de rendre le programme propriétaire. Pour éviter cela, nous établissons clairement que toute licence de brevet doit être concédée de façon à ce que l'usage en soit libre pour tous ou bien qu'aucune licence ne soit concédée.

Les termes exacts et les conditions de copie, distribution et modification sont les suivants.

CONDITIONS DE COPIE, DISTRIBUTION ET MODIFICATION DE LA LICENCE PUBLIQUE GÉNÉRALE GNU

0. La présente Licence s'applique à tout programme ou tout autre travail contenant un avis, apposé par le titulaire des droits d'auteur, stipulant qu'il peut être distribué au titre des conditions de la présente Licence Publique Générale. Ci-après, le « Programme » désigne l'un quelconque de ces programmes ou travaux, et un « travail fondé sur le Programme » désigne soit le Programme, soit un travail qui en dérive au titre des lois sur le droit d'auteur : en d'autres termes, un travail contenant le Programme ou une partie de ce dernier, soit à l'identique, soit avec des modifications et/ou traduit dans un autre langage. (Ci-après, le terme « modification » implique, sans s'y réduire, le terme « traduction ») Chaque concessionnaire sera désigné par « vous ».

   Les activités autres que la copie, la distribution et la modification ne sont pas couvertes par la présente licence; elles sont hors de son champ d'application. L'opération consistant à exécuter le Programme n'est soumise à aucune limitation et les sorties du programme ne sont couvertes que si leur contenu constitue un travail fondé sur le Programme (indépendamment du fait qu'il ait été réalisé par l'exécution du Programme). La validité de ce qui précède dépend de ce que fait le Programme.

1. Vous pouvez copier et distribuer des copies à l'identique du code source du Programme tel que vous l'avez reçu, sur n'importe quel support, du moment que vous apposiez sur chaque copie, de manière ad hoc et parfaitement visible, l'avis de droit d'auteur adéquat et une exonération de garantie; que vous gardiez intacts tous les avis faisant référence à la présente licence et à l'absence de toute garantie; et que vous fournissiez à tout autre destinataire du programme un exemplaire de la présente licence en même temps que le Programme.

   Vous pouvez faire payer l'acte physique de transmission d'une copie, et vous pouvez, à votre discrétion, proposer une garantie contre rémunération.

2. Vous pouvez modifier votre copie ou des copies du Programme ou n'importe quelle partie de celui-ci, créant ainsi un travail fondé sur le Programme, et copier et distribuer de telles modifications ou travail selon les termes de la section 1 ci-dessus, à condition de vous conformer également à chacune des obligations suivantes:

   a) Vous devez munir les fichiers modifiés d'avis bien visibles stipulants que vous avez modifié ces fichiers, ainsi que la date de chaque modification:

b) Vous devez prendre les dispositions nécessaires pour que tout travail que vous distribuez ou publiez, et qui, en totalité ou en partie, contient ou est fondé sur le Programme - ou une partie quelconque de ce dernier- soit concédé comme un tout, à titre gratuit, à n'importe quel tiers, au titre des conditions de la présente licence.
c) Si le programme modifié lit habituellement des instructions de façon interactive lorsqu'on l'exécute, vous devez, quand il commence son exécution pour ladite utilisation interactive de la manière la plus usuelle, faire en sorte qu'il imprime ou affiche une annonce comprenant un avis de droit d'auteur ad hoc, et un avis stipulant qu'il n'y a pas de garantie (ou bien indiquant que c'est vous qui fournissez la garantie), et que les utilisateurs peuvent redistribuer le programme en respectant les présentes obligations, et expliquant à l'utilisateur comment voir une copie de la présente Licence. (Exception : si le Programme est lui-même interactif mais n'imprime pas habituellement une telle annonce, votre travail fondé sur le Programme n'est pas obligé d'imprimer une annonce).

Ces obligations s'appliquent au travail modifié pris comme un tout. Si des éléments identifiables de ce travail ne sont pas fondés sur le Programme et peuvent raisonnablement être considérés comme des travaux indépendants distincts en eux-mêmes, alors la présente licence et ses conditions ne s'appliquent pas à ces éléments lorsque vous les distribuez en tant que travaux distincts. Mais lorsque vous distribuez ces mêmes éléments comme partie d'un tout, lequel constitue un travail fondé sur le Programme, la distribution de ce tout doit être soumise aux conditions de la présente licence, et les autorisations qu'elle octroie aux autres concessionnaires s'étendent à l'ensemble du travail et par conséquent à chaque et toute partie sans tenir compte de qui l'a écrite.

Par conséquent, l'objet de la présente section n'est pas de revendiquer des droits ou de contester vos droits sur un travail entièrement écrit par vous; son objet est plutôt d'exercer le droit de contrôler la distribution des travaux dérivés ou des travaux collectifs fondés sur le programme.

De plus, la simple proximité du programme avec un autre travail qui n'est pas fondé sur le Programme (ou un travail fondé sur le programme) sur une partition d'un espace de stockage ou un support de distribution ne place pas cet autre travail dans le champ d'application de la présente licence.

3. Vous pouvez copier et distribuer le programme (ou un travail fondé sur lui, selon la section 2) sous forme de code objet ou d'exécutable, selon les termes des sections 1 et 2 ci-dessus, à condition que vous accomplissiez l'un des points suivants
   a) L'accompagner de l'intégralité du code source correspondant, sous une forme lisible par un ordinateur, lequel doit être distribué au titre des termes des sections 1 et 2 ci-dessus, sur un support habituellement utilisé pour l'échange de logiciels; ou,
   b) L'accompagner d'une proposition écrite, valable pendant au moins trois ans, de fournir à tout tiers, à un tarif qui ne soit pas supérieur à ce que vous coûte l'acte physique de réaliser une distribution source, une copie intégrale du code source correspondant sous une forme lisible par un ordinateur, qui sera distribuée au titre des termes des sections 1 et 2 ci-dessus, sur un support habituellement utilisé pour l'échange de logiciels; ou,
   c) L'accompagner des informations reçues par vous concernant la proposition de distribution du code source correspondant. (Cette solution n'est autorisée que dans le cas d'une distribution non commerciale et seulement si vous avez reçu le programme sous forme de code objet ou d'exécutable accompagné d'une telle proposition -en conformité avec la sous-section b ci-dessus.)

   Le code source d'un travail désigne la forme favorite pour travailler à des modifications de ce travail. Pour un travail exécutable, le code source intégral désigne la totalité du code source de la totalité des modules qu'il contient, ainsi que les éventuels fichiers de définition des interfaces qui y sont associés, ainsi que les scripts utilisés pour contrôler la compilation et l'installation de l'exécutable. Cependant, par exception spéciale, le code source distribué n'est pas censé inclure quoi que ce soit de normalement distribué (que ce soit sous forme source ou binaire) avec les composants principaux (compilateur, noyau, et autre) du système d'exploitation sur lequel l'exécutable tourne, à moins que ce composant lui-même n'accompagne l'exécutable.

   Si distribuer un exécutable ou un code objet consiste à offrir un accès permettant leur copie depuis un endroit particulier, alors l'offre d'un accès équivalent pour copier le code source depuis le même endroit compte comme une distribution du code source, même si les tiers ne sont pas contraints de copier le code source en même temps que le code objet.

4. Vous ne pouvez copier, modifier, concéder en sous-licence, ou distribuer le Programme, sauf tel qu'expressément prévu par la présente licence. Toute tentative de copier, modifier, concéder en sous-licence, ou distribuer le Programme d'une autre manière est réputée non valable, et met immédiatement fin à vos droits au titre de la présente licence. Toutefois, les tiers ayant reçu de vous des copies, ou des droits, au titre de la présente licence ne verront pas leurs autorisations résiliées aussi longtemps que lesdits tiers se conforment pleinement à elle.

5. Vous n'êtes pas obligé d'accepter la présente licence étant donné que vous ne l'avez pas signée. Cependant, rien d'autre ne vous accorde l'autorisation de modifier ou distribuer le Programme ou les travaux fondés sur lui. Ces actions sont interdites par la loi si vous n'acceptez pas la présente licence. En conséquence, en modifiant ou distribuant le Programme (ou un travail quelconque fondé sur le Programme), vous signifiez votre acceptation de la présente licence en le faisant, et de toutes ses conditions concernant la copie, la distribution ou la modification du Programme ou des travaux fondés sur lui.

6. Chaque fois que vous redistribuez le Programme (ou n'importe quel travail fondé sur le Programme), une licence est automatiquement concédée au destinataire par le concédant originel de la licence, l'autorisant à copier, distribuer ou modifier le Programme, sous réserve des présentes conditions. Vous ne pouvez imposer une quelconque limitation supplémentaire à l'exercice des droits octroyés au titre des présentes par le destinataire. Vous n'avez pas la responsabilité d'imposer le respect de la présente licence à des tiers.

7. Si, à la suit d'une décision de justice ou de l'allégation d'une transgression de brevet ou pour toute autre raison (non limitée à un problème de brevet), des obligations vous sont imposées (que ce soit par jugement, conciliation ou autre) qui contredisent les conditions de la présente licence, elles ne vous excusent pas des conditions de la présente licence. Si vous ne pouvez distribuer de manière à satisfaire simultanément vos obligations au titre de la présente licence et toute autre obligation pertinente, alors il en découle que vous ne pouvez pas du tout distribuer le programme. Par exemple, si une licence de brevet ne permettait pas une redistribution sans redevance du programme par tous ceux qui reçoivent une copie directement ou indirectement par votre intermédiaire, alors la seule façon pour vous de satisfaire à la fois à la licence du brevet et à la présente licence serait de vous abstenir totalement de toute distribution du programme.

   Si une partie quelconque de cette section est tenue pour nulle ou inapplicable dans une circonstance particulière quelconque, l'intention est que le reste de la section s'applique. La totalité de la section s'appliquera dans toutes les autres circonstances.

   Cette section n'a pas pour but de vous induire à transgresser un quelconque brevet ou d'autres revendications à un droit de propriété ou à contester la validité de la moindre de ces revendications; cette section a pour seul objectif de protéger l'intégrité du système de distribution du logiciel libre, qui est mis en oeuvre par la pratique des licences publiques. De nombreuses personnes ont fait de généreuses contributions au large spectre de logiciels distribués par ce système en se fiant à l'application cohérente de ce système; il appartient à chaque auteur/donateur de décider si il ou elle veut distribuer du logiciel par l'intermédiaire d'un quelconque autre système et un concessionnaire ne peut imposer ce choix.

   Cette section a pour but de rendre totalement limpide ce que l'on pense être une conséquence du reste de la présente licence.

8. Si la distribution et/ou l'utilisation du Programme est limitée dans certains pays que ce soit par des brevets ou par des interfaces soumises au droit d'auteur, le titulaire originel des droits d'auteur qui décide de couvrir le Programme par la présente licence peut ajouter une limitation géographique de distribution explicite qui exclue ces pays afin que la distribution soit permise seulement dans ou entre les pays qui ne sont pas ainsi exclus. Dans ce cas, la présente licence incorpore la limitation comme si elle était écrite dans le corps de la présente Licence.

9. La Free Software Foundation peut, de temps à autre, publier des versions révisées et/ou nouvelles de la Licence Publique Générale. De telles nouvelles versions seront similaires à la présente version dans l'esprit mais pourront différer dans le détail pour prendre en compte de nouvelles problématiques ou inquiétudes.

   Chaque version possède un numéro de version la distinguant. Si le Programme précise le numéro de version de la présente Licence qui s'y applique et « une version ultérieure quelconque », vous avez le choix de suivre les conditions de la présente version ou de toute autre version ultérieure publiée par la Free Software Foundation. Si le programme ne spécifie aucun numéro de version de la présente licence, vous pouvez choisir une version quelconque publiée par la Free Software Foundation à quelque moment que ce soit.

10. Si vous souhaitez incorporer des parties du programme dans d'autres programmes libres dont les conditions de distribution sont différentes, écrivez à l'auteur pour lui en demander l'autorisation. Pour les logiciels dont la Free Software Foundation est titulaire des droits d'auteur, écrivez à la Free Software Foundation; nous faisons parfois des exceptions dans ce sens. Notre décision sera guidée par le double objectif de préserver le statut libre de tous les dérivés de nos logiciels libres et de promouvoir le partage et la réutilisation des logiciels en général.

ABSENCE DE GARANTIE

11. COMME LA LICENCE DU PROGRAMME EST CONCEDEE A TITRE GRATUIT, AUCUNE GARANTIE NE S'APPLIQUE AU PROGRAMME, DANS LES LIMITES AUTORISEES PAR LA LOI APPLICABLE. SAUF MENTION CONTRAIRE ECRITE, LES TITULAIRES DU DROIT D'AUTEUR ET/OU LES AUTRES PARTIES FOURNISSENT LE PROGRAMME « EN L'ETAT », SANS AUCUNE GARANTIE DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS Y ETRE LIMITE, LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIABILITE ET DE LA CONFORMITE A UNE UTILISATION PARTICULIERE. VOUS ASSUMEZ LA TOTALITE DES RISQUES LIES A LA QUALITE ET AUX PERFORMANCES DU PROGRAMME. SI LE PROGRAMME SE REVELAIT DEFECTUEUX, LE COUT DE L'ENTRETIEN, DES REPARATIONS OU DES CORRECTIONS NECESSAIRES VOUS INCOMBENT INTEGRALEMENT.

12. EN AUCUN CAS, SAUF LORSQUE LA LOI APPLICABLE OU UNE CONVENTION ECRITE L'EXIGE, UN TITULAIRE DE DROIT D'AUTEUR QUEL QU'IL SOIT, OU TOUTE PARTIE QUI POURRAIT MODIFIER ET/OU REDISTRIBUER LE PROGRAMME COMME PERMIS CI-DESSUS, NE POURRAIT ETRE TENU POUR RESPONSABLE A VOTRE EGARD DES DOMMAGES, INCLUANT LES DOMMAGES GENERIQUES, SPECIFIQUES, SECONDAIRES OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITE D'UTILISER LE PROGRAMME (Y COMPRIS, MAIS SANS Y ETRE LIMITE, LA PERTE DE DONNEES, OU LE FAIT QUE DES DONNEES SOIENT RENDUES IMPRECISES, OU LES PERTES EPROUVEES PAR VOUS OU PAR DES TIERS, OU LE FAIT QUE LE PROGRAMME ECHOUE A INTEROPERER AVEC UN AUTRE PROGRAMME QUEL QU'IL SOIT) MEME SI LE DIT TITULAIRE DU DROIT D'AUTEUR OU LE PARTIE CONCERNEE A ETE AVERTI DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES.

FIN DES CONDITIONS

Comment appliquer ces conditions à vos nouveaux programmes

Si vous développez un nouveau programme, et si vous voulez qu'il soit de la plus grande utilité possible pour le public, le meilleur moyen d'y parvenir est d'en faire un logiciel libre que chacun peut redistribuer et modifier au titre des présentes conditions.

Pour ce faire, munissez le programme des avis qui suivent. Le plus sûr est de les ajouter au début de chaque fichier source pour véhiculer le plus efficacement possible l'absence de toute garantie ; chaque fichier devrait aussi contenir au moins la ligne «copyright» et une indication de l'endroit où se trouve l'avis complet.

une ligne donnant le nom du programme et une courte idée de ce qu'il fait.
Copyright (C) <année> <nom de l'auteur>

Ce programme est un logiciel libre; vous pouvez le redistribuer et/ou le modifier au titre des clauses de la Licence Publique Générale GNU, telle que publiée par la Free Software Foundation; soit la version 2 de la Licence, ou (à votre discrétion) une version ultérieure quelconque.

Ce programme est distribué dans l'espoir qu'il sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE; sans même une garantie implicite de COMMERCIABILITE ou DE CONFORMITE A UNE UTILISATION PARTICULIERE. Voir la Licence Publique Générale GNU pour plus de détails.

Vous devriez avoir reçu un exemplaire de la Licence Publique Générale GNU avec ce programme; si ce n'est pas le cas, écrivez à la Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Ajoutez aussi des informations sur la manière de vous contacter par courrier électronique et courrier postal.
Si le programme est interactif, faites en sorte qu'il affiche un court avis tel que celui-ci lorsqu'il démarre en mode interactif:

Gnomovision version 69, Copyright (C) année nom de l'auteur Gnomovision n'est accompagné d'ABSOLUMENT AUCUNE GARANTIE; pour plus de détails tapez « show w ». Ceci est un logiciel libre et vous êtes invité à le redistribuer en respectant certaines obligations; pour plus de détails tapez « show c »

Les instructions hypothétiques « show w » et « show c » sont supposées montrer les parties ad hoc de la Licence Publique Générale. Bien entendu, les instructions que vous utilisez peuvent porter d'autres noms que « show w » et « show c »; elles peuvent même être des clics de souris ou des éléments d'un menu ou tout ce qui convient à votre programme.

Vous devriez aussi obtenir de votre employeur (si vous travaillez en tant que développeur) ou de votre école, si c'est le cas, qu'il (ou elle) signe une « renonciation aux droits d'auteur » concernant le programme, si nécessaire. Voici un exemple (changez les noms):

Yoyodyne, Inc., déclare par la présente renoncer à toute prétention sur les droits d'auteur du programme « Gnomovision » (qui fait des avances aux compilateurs) écrit par James Hacker.

signature of Ty Coon, 1er avril 1989
Ty Coon, Président du Vice

La présente Licence Publique Générale n'autorise pas l'incorporation de votre programme dans des programmes propriétaires. Si votre programme est une bibliothèque de sous-programmes, vous pouvez considérer plus utile d'autoriser l'édition de liens d'applications propriétaires avec la bibliothèque. Si c'est ce que vous voulez faire, utilisez la Licence Publique Générale Limitée GNU au lieu de la présente licence.

LICENCE PUBLIQUE GENERALE LIMITEE GNU

Version 2.1, février 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Chacun est autorisé à copier et distribuer des copies conformes de ce document de licence, mais toute modification en est proscrite.

[Ceci est la première version publiée de la GPL Limitée. Elle compte en tant que successeur de la Licence Publique de Bibliothèque GNU, version 2, d'où le numéro de version 2.1.]

Préambule

Les licences de la plupart des logiciels sont conçues pour vous ôter toute liberté de les partager et de les modifier. À l'opposé, les Licences Publiques Générales GNU ont pour but de vous garantir votre liberté de partager et modifier un logiciel libre - pour être sûr que le logiciel est libre pour tous ses utilisateurs.

Cette licence, la Licence Publique Générale Limitée, s'applique à certains paquets logiciels désignés spécifiquement -typiquement des bibliothèques- de la Free Software Foundation et d'autres auteurs qui décident de l'utiliser. Vous pouvez l'utiliser aussi, mais nous vous suggérons de considérer d'abord si la présente licence ou la Licence Publique Générale ordinaire est la meilleure stratégie à utiliser dans chaque cas particulier, suivant les explications données ci-dessous.

Quand nous parlons de logiciels libres, nous parlons de liberté, non de prix. Nos licences publiques générales sont conçues pour vous donner l'assurance d'être libres de distribuer des copies des logiciels libres (et de facturer ce service, si vous le souhaitez), de recevoir le code source ou de pouvoir l'obtenir si vous le souhaitez, de pouvoir modifier les logiciels ou en utiliser des éléments dans de nouveaux programmes libres et de savoir que vous pouvez le faire.

Pour protéger vos droits, nous devons émettre des restrictions qui interdisent aux distributeurs de vous refuser ces droits ou de vous demander d'abandonner ces droits. Ces restrictions se traduisent par certaines responsabilités pour vous si vous distribuez des copies de la bibliothèque ou si vous la modifiez.

Par exemple, si vous distribuez des copies de la bibliothèque, que ce soit à titre gratuit ou contre un paiement, vous devez donner aux concessionnaires tous les droits que nous vous avons concédés. Si vous liez d'autres codes avec la bibliothèque, vous devez fournir des fichiers objets complets aux concessionnaires, de sorte qu'ils peuvent les lier à nouveau avec la bibliothèque après l'avoir modifiée et recompilée. Et vous devez leur montrer ces termes de sorte qu'ils puissent connaître leurs droits.

Nous protégeons vos droits par une méthode en deux étapes : (1) nous libellons la bibliothèque avec une notice de propriété intellectuelle et (2) nous vous offrons cette licence, qui vous donne le droit de copier, distribuer ou modifier la bibliothèque.

Pour protéger chaque distributeur, nous voulons établir de façon très claire qu'il n'y a aucune garantie pour la bibliothèque libre. Aussi, si la bibliothèque est modifiée par quelqu'un d'autre qui la redistribue ensuite, ses concessionnaires devraient savoir que ce qu'ils ont n'est pas la version originale, de sorte que la réputation de l'auteur original ne sera pas affectée à cause de problèmes introduits par d'autres.

Enfin, les brevets logiciels constituent une menace constante contre l'existence même de tout logiciel libre. Nous voulons être sûrs qu'une société ne peut pas effectivement restreindre les utilisateurs d'un programme libre en obtenant une licence restrictive d'un titulaire de brevet. Par conséquent, nous insistons pour que toute licence de brevet obtenue pour une version de la bibliothèque doit être cohérente avec sa pleine liberté d'utilisation indiquée dans la présente licence.

La plupart des logiciels GNU, y compris certaines bibliothèques, sont couverts par la Licence Publique Générale GNU. La présente licence s'applique à certaines bibliothèques désignées et est assez différente de la Licence Publique Générale. Nous utilisons la présente licence pour certaines bibliothèques afin de permettre de lier ces bibliothèques, sous certaines conditions, à des programmes non libres.

Quand un programme est lié avec une bibliothèque, que ce soit statiquement ou avec une bibliothèque partagée, la combinaison des deux constitue, en termes légaux, un « travail combiné », un « dérivé » de la bibliothèque originale. Il s'ensuit que la Licence Publique Générale ordinaire ne permet une telle liaison que si l'entière combinaison remplie ses critères et conditions de liberté. La Licence Publique Générale Limitée permet de desserrer les critères permettant de lier d'autres codes avec la bibliothèque.

Nous appelons cette licence la Licence Publique Générale « Limitée » car elle offre en fait une protection plus limitée de la liberté de l'utilisateur que celle offerte par la Licence Publique Générale ordinaire. Elle offre aux autres développeurs de logiciels libres un avantage plus limité face aux programmes concurrents non libres. Ces désavantages sont la raison pour laquelle nous utilisons la Licence Publique Générale ordinaire pour de nombreuses bibliothèques. Cependant, la licence limitée offre des avantages dans certaines circonstances spéciales.

Par exemple, en de rares occasions, il peut exister le besoin particulier d'encourager l'utilisation la plus large possible d'une certaine bibliothèque, afin qu'elle devienne un standard de facto. Pour arriver à cette fin, des programmes non libres doivent pouvoir être autorisés à utiliser la bibliothèque. Un cas plus fréquent est qu'une bibliothèque libre effectue les mêmes tâches que des bibliothèques non libres largement utilisées. Dans ce cas, il n'y a pas grand chose à gagner à limiter la bibliothèque libre aux seuls logiciels libres, aussi nous utilisons la Licence Publique Générale Limitée.

Dans d'autres cas, l'autorisation d'utiliser une bibliothèque particulière dans des programmes non libres permet à un plus grand nombre de personnes d'utiliser un corpus très large de logiciels libres. Par exemple, l'autorisation d'utiliser la bibliothèque C GNU dans des programmes non libres permet à plus de personnes d'utiliser le système d'exploitation GNU tout entier, de même que sa variante, le système d'exploitation GNU/Linux.

Bien que la Licence Publique Générale Limitée semble limiter la protection de la liberté de l'utilisateur, elle assure que l'utilisateur d'un programme lié avec la bibliothèque dispose de la liberté et du choix d'exécuter ce programme en utilisant une version modifiée de la bibliothèque.

Les termes et conditions précis concernant la copie, la distribution et la modification suivent. Prenez une attention tout particulière aux différences entre un « travail basé sur la Bibliothèque » et un « travail utilisant la Bibliothèque ». Le premier contient du code dérivé de la bibliothèque, tandis que le second doit être combiné avec la bibliothèque afin de pouvoir être exécuté.

LICENCE PUBLIQUE GENERALE LIMITEE GNU
TERMES ET CONDITIONS CONCERNANT LA COPIE, LA DISTRIBUTION ET LA MODIFICATION

0. Cet Accord de Licence s'applique à toute bibliothèque logicielle ou tout programme contenant une notice placée par le titulaire de la réservation de droits ou toute autre partie autorisée indiquant que ce logiciel peut être distribué suivant les termes de cette Licence Publique Générale Limitée (appelée ci-dessous « cette Licence »). Chacun des concessionnaires de cette Licence sera désigné en tant que « vous ».

   Une « bibliothèque » signifie une collection de fonctions logicielles ou de données préparées de façon à être liée facilement à des programmes d'application (utilisant tout ou partie de ces fonctions et données) afin de former des exécutables.

   La « Bibliothèque », ci-dessous, fait référence à toute bibliothèque logicielle ou travail qui a été distribué suivant ces termes. Un « travail basé sur la Bibliothèque » signifie soit la Bibliothèque soit tout travail dérivé pouvant être soumis aux lois de propriété intellectuelle: c'est-à-dire un travail contenant la Bibliothèque ou une portion de celle-ci, soit en copie conforme, soit avec des modifications ou traduit directement dans un autre langage. (Dans la suite ci-dessous, les traductions sont incluses sans limitation dans le terme « modification ».)

   Le « code source » d'un travail signifie la forme préférée du travail permettant d'y effectuer des modifications. Pour une bibliothèque, le code source complet signifie tout le code source de tous les modules qu'elle contient, plus tous les fichiers de définition d'interface associés, plus les scripts utilisés pour contrôler la compilation et l'installation de la bibliothèque.

   Les activités autres que la copie, la distribution et la modification ne sont pas couvertes par cette Licence ; elles sont en dehors de son étendue. L'action d'exécuter un programme utilisant la Bibliothèque n'est pas restreinte et les résultats produits par un tel programme ne sont couverts que si leur contenu constitue un travail basé sur la bibliothèque (indépendamment de l'utilisation de la Bibliothèque dans un outil utilisé pour l'écrire). Que ce soit ou non le cas dépend de ce que réalise la bibliothèque, et de ce que fait le programme utilisant la bibliothèque.

1. Vous pouvez copier et distribuer des copies conformes du code source complet de la bibliothèque que vous recevez, sur tout support, pourvu que vous publiiez scrupuleusement et de façon appropriée sur chaque copie la notice de réservation de droit (« copyright ») et un « déni de garantie » ; gardez intactes toutes les notices qui se réfèrent à cette Licence et à l'absence de toute garantie ; et distribuez une copie de cette Licence en même temps que la Bibliothèque.

   Vous pouvez demander un paiement pour l'action physique de transfert d'une copie et vous pouvez à volonté offrir une protection de garantie en échange d'un paiement.

2. Vous pouvez modifier votre ou vos copie(s) de la Bibliothèque ou toute portion de celle-ci et ainsi créer un travail basé sur la Bibliothèque et copier ou distribuer de telles modifications suivant les termes de la section 1 ci-dessus, pourvu que vous satisfassiez également à chacune de ces conditions:
   a) Le travail modifié doit être lui-même une bibliothèque logicielle.
   b) Vous devez assurer que les fichiers modifiés comportent des notices évidentes établissant que vous avez changé les fichiers et la date de ces changements.
   c) Vous devez assurer que l'ensemble du travail pourra être licencié sans frais à toute tierce partie suivant les termes de cette Licence.
   d) Si une facilité dans le bibliothèque modifiée référence une fonction ou une table de données à fournir par une application utilisant la facilité, autre qu'un argument passé quand la facilité est invoquée, alors vous devez faire un effort en toute bonne foi pour vous assurer que, dans l'éventualité où une application ne fournirait pas une telle fonction ou table, la facilité restera opérationnelle et effectuera une partie quelconque de sa finalité de façon sensée.

   (Par exemple, une fonction dans une bibliothèque pour calculer des racines carrées a une finalité qui est totalement bien définie indépendamment de l'application. Par conséquent, la Sous-section 2d requiert que toute fonction fournie par l'application ou table utilisée par cette fonction doit être optionnelle : si l'application n'en fournit pas, la fonction racine carrée doit encore pouvoir calculer des racines carrées.)

   Ces obligations s'appliquent au travail modifié dans son entier. Si des sections identifiables de ce travail ne sont pas dérivées dans la bibliothèque, et peuvent être raisonnablement considérées comme des travaux indépendants et séparés par eux-mêmes, alors cette licence et ses termes, ne s'appliquent pas à ces sections, dès lors que vous les distribuez en tant que travaux séparés. Mais quand vous distribuez les mêmes sections en tant que composants d'un ensemble constituant un travail basé sur la bibliothèque, la distribution de l'ensemble doit se faire suivant les termes de cette licence, dont les autorisations accordées à d'autres obtenteurs de licences s'étendent à la totalité de l'ensemble et donc pour chacun des composants indépendamment de qui les a écrits.
   Ainsi, ce n'est pas l'intention de cette section de clamer des droits ou de contester vos droits sur des travaux écrits entièrement par vous ; l'intention est plutôt d'exercer le droit de contrôler la distribution des travaux dérivés ou collectifs basés sur la bibliothèque.

   De plus, la simple agrégation avec la bibliothèque (ou avec un travail basé sur la bibliothèque) d'un autre travail non basé sur la bibliothèque sur un même volume de stockage ou un support de distribution n'amène pas cet autre travail dans le champ d'application de cette Licence.

3. Vous pouvez choisir d'appliquer les termes de la Licence Publique Générale GNU ordinaire au lieu de ceux de cette Licence à une copie donnée de cette Bibliothèque. Pour le faire, vous devez modifier les notices qui se réfèrent à cette Licence, de sorte qu'ils se réfèrent plutôt à la Licence Publique Générale GNU, version 2, au lieu de cette Licence. (Si une version officielle plus récente que la version 2 de la Licence Publique Générale GNU ordinaire a été publiée, alors vous pouvez spécifier plutôt cette version si vous le souhaitez.) N'effectuez aucun autre changement à ces notices.
   Dès que ce changement a été fait dans une copie donnée, il est irréversible pour cette copie et donc la Licence Publique Générale GNU ordinaire s'appliquera à toutes les copies suivantes et à tous travaux dérivés effectués à partir de cette copie. Cette option est utile quand vous souhaitez copier une partie du code de la bibliothèque en un programme qui n'est pas une bibliothèque.

4. Vous pouvez copier et distribuer la bibliothèque (ou une portion ou un dérivé de celle-ci, suivant les termes de la Section 2 sous forme de code objet ou exécutable suivant les termes des Sections 1 et 2 ci-dessus, pourvu que vous l'accompagniez avec le code source correspondant sous forme lisible par une machine, qui doit être distribué suivant les termes des Sections 1 et 2 ci-dessus sur un support utilisé habituellement pour l'échange de logiciels.
   Si la distribution du code objet se fait en offrant l'accès à la copie depuis un emplacement désigné, alors une offre d'accès équivalente pour copier le code source depuis le même emplacement satisfait à l'obligation de distribuer le code source, même si des parties tierces ne sont pas obligées de copier simultanément le code source en même temps que le code objet.

5. Un programme qui ne contient aucun dérivé d'une quelconque portion de la Bibliothèque, mais est conçu pour travailler avec la Bibliothèque en étant compilé ou lié avec cette Bibliothèque, est appelé un « travail utilisant la Bibliothèque ». Un tel travail, pris isolément, n'est pas un travail dérivé de la Bibliothèque et tombe par conséquent hors du champ d'application de cette licence.

   Cependant, la liaison avec la Bibliothèque d'un « travail utilisant la bibliothèque » crée un exécutable qui est un dérivé de la Bibliothèque (car il contient des portions de la Bibliothèque), plutôt qu'un « travail utilisant la bibliothèque ». L'exécutable est par conséquent couvert par cette licence. La Section 6 établit les termes de distribution de tels exécutables.

   Quand un « travail utilisant la bibliothèque » utilise des éléments d'un fichier d'entête faisant partie de la bibliothèque, le code objet de ce travail peut être un travail dérivé de la bibliothèque même si son code source ne l'est pas.
   Cette définition prendra son sens tout particulièrement si le travail peut être lié sans la bibliothèque ou si le travail est lui-même une bibliothèque. Les délimitations de ce cas ne sont pas définies de façon précise par la loi.

   Si un tel fichier objet utilise uniquement des paramètres numériques, des schémas et accessoires de structures de données et de petites macros et petites fonctions en ligne (dix lignes de source ou moins en longueur), alors l'utilisation du fichier objet est non restreinte, indépendamment du fait que cela constitue légalement un travail « dérivé ». (Les règles de la Section 6 s'appliqueront tout de même aux exécutables contenant ce code objet plus des portions de la bibliothèque.)

   Autrement, si le travail est un dérivé de la bibliothèque, vous pouvez distribuer le code objet pour le travail suivant les termes de la Section 6. Les règles de la section 6 s'appliquent alors à tout exécutable contenant ce travail, que ce dernier soit ou ne soit pas lié directement avec la bibliothèque elle-même.

6. Par exception aux sections ci-dessus, vous pouvez aussi combiner ou lier un « travail utilisant la bibliothèque » avec la bibliothèque pour produire un travail contenant des portions de la bibliothèque et distribuer ce travail suivant les termes de votre choix, pourvu que ces termes permettent la modification du travail pour les besoins propres du client et l'ingénierie inverse permettant le débogage de telles modifications.

   Vous devez donner une notice explicite et évidente avec chaque copie du travail montrant que la bibliothèque est utilisée dans celui-ci et que la Bibliothèque est couverte par cette Licence. Vous devez fournir une copie de cette Licence. Si le travail lors de son exécution affiche des notices de droits et propriétés intellectuelles, vous devez inclure la notice pour la bibliothèque parmi celles-ci, ainsi qu'une référence adressée à l'utilisateur vers une copie de cette Licence. Vous devez aussi effectuer l'une des tâches suivantes:

   a) Accompagner le travail avec le code source complet correspondant lisible par une machine pour la bibliothèque incluant tout changement quelconque qui ont étés effectués dans le travail (qui doit être distribué suivant les Sections 1 et 2 ci-dessus) ; et, si le travail est un exécutable lié avec la bibliothèque, fournir la totalité du « travail utilisant la Bibliothèque » lisible par une machine, sous forme de code objet ou source, de sorte que l'utilisateur puisse modifier la bibliothèque et la relier pour produire un exécutable modifié contenant la bibliothèque modifiée. (Il est admis que l'utilisateur qui change le contenu de fichiers de définition dans la bibliothèque ne sera pas nécessairement capable de recompiler l'application pour utiliser les définitions modifiées.)
   b) Utiliser un mécanisme approprié de bibliothèque partagée pour lier avec la bibliothèque. Un mécanisme approprié est celui qui (1) utilise à l'exécution une copie de la bibliothèque déjà présente sur le système de l'ordinateur de l'utilisateur, plutôt que de copier les fonctions de bibliothèque dans l'exécutable et (2) fonctionnera correctement avec une version modifiée de la bibliothèque, si l'utilisateur en installe une, tant que la version modifiée est compatible au niveau de l'interface avec la version avec laquelle le travail a été réalisé.
   c) Accompagner le travail avec une offre écrite, valide pour au moins trois ans, de donner au même utilisateur les éléments spécifiés dans la Sous-section 6, ci-dessus, contre un paiement n'excédant pas le coût requis pour effectuer cette distribution.
   d) Si la distribution du travail est faite en offrant l'accès à une copie depuis un emplacement désigné, offrir un accès équivalent depuis le même emplacement pour copier les éléments spécifiés ci-dessus.
   e) Vérifier que l'utilisateur a déjà reçu une copie de ces éléments ou que vous en avez déjà envoyé une copie à cet utilisateur.

Pour un exécutable, la forme requise du « travail utilisant la bibliothèque » doit inclure toutes les données et programmes utilitaires nécessaires permettant de reproduire l'exécutable à partir de ceux-ci. Cependant, par exception, les matériels à distribuer n'ont pas besoin d'inclure tout ce qui est normalement distribué (sous forme source ou binaire) avec les composants majeurs (compilateur, noyau et autres composants similaires) du système d'exploitation sur lequel l'exécutable fonctionne, à moins que ce composant lui-même accompagne l'exécutable.

Il peut arriver que ces conditions nécessaires contredisent les restrictions de licence d'autres bibliothèques propriétaires qui n'accompagnent pas normalement le système d'exploitation. Une telle contradiction signifie que vous ne pouvez pas les utiliser en même temps que la bibliothèque dans un exécutable que vous distribuez.

7. Vous pouvez placer les facilités de bibliothèque qui sont un travail basé sur la Bibliothèque côte à côte dans une unique bibliothèque avec d'autres facilités de bibliothèque non couvertes par cette Licence et distribuer une telle bibliothèque combinée, pourvu que la distribution séparée du travail basé sur la Bibliothèque et des autres facilités de bibliothèque soient autrement permises et pourvu que vous effectuiez chacune des deux tâches suivantes:

   a) Accompagner la bibliothèque combinée avec une copie du même travail basé sur la Bibliothèque, non combinée avec d'autres facilités de bibliothèque. Cela doit être distribué suivant les termes des sections ci-dessus.
   b) Donner une notice évidente avec la bibliothèque combinée du fait qu'une partie de celle-ci est un travail basé sur la bibliothèque et expliquant où trouver la forme non combinée accompagnant le même travail.

8. Vous ne pouvez pas copier, modifier, accorder des sous-licences, lier ou distribuer la bibliothèque autrement que d'une façon décrite expressément par cette Licence. Autrement, toute tentative de copier, modifier, accorder des sous-licences, lier ou distribuer la bibliothèque est invalide et mettra fin automatiquement à vos droits accordés sous cette Licence. Toutefois, toute autre tierce partie qui a reçu des copies ou des droits par vous, suivant les termes de cette Licence, n'aura pas sa licence terminée, aussi longtemps que cette partie tierce continuera de s'y conformer pleinement.

9. Vous n'êtes pas obligé d'accepter cette licence, puisque vous ne l'avez pas signée. Cependant, rien d'autre ne vous accorde l'autorisation de modifier ou distribuer la bibliothèque ou ses travaux dérivés. Ces actions sont légalement prohibées si vous n'acceptez pas cette Licence. Par conséquent, en modifiant ou distribuant la bibliothèque (ou tout travail basé sur la bibliothèque), vous indiquez votre acceptation de cette Licence pour le faire, ainsi que tous ses termes et conditions pour la copie, la distribution ou la modification de la bibliothèque ou des travaux basés sur elle.

10. Chaque fois que vous redistribuez la bibliothèque (ou tout travail basé sur la Bibliothèque), le destinataire reçoit automatiquement une licence depuis l'émetteur d'origine de la licence, permettant de copier, distribuer, lier ou modifier la bibliothèque en accord avec les présents termes et conditions. Vous ne pouvez pas imposer davantage de restrictions sur l'exercice par le concessionnaire de cette licence des droits accordés dans la présente licence.
    Vous êtes dégagé de la responsabilité de contrôler la conformité d'usage de cette Licence par des parties tierces.

11. Si, par suite d'une décision judiciaire ou d'une allégation d'infraction à un brevet ou pour toute autre raison (non limitée aux problèmes de brevets), des conditions vous sont imposées (que ce soit par une ordonnance de justice, une transaction amiable ou contractuelle ou toute autre raison) qui contredisent les conditions de cette Licence, elles ne vous dégagent pas des obligations de cette Licence. Si vous ne pouvez pas effectuer une distribution de façon à satisfaire simultanément vos obligations sous cette Licence et toute autre obligation pertinente, alors vous ne pouvez en aucun cas distribuer la bibliothèque. Par exemple, si une licence de brevet ne permettait pas une redistribution de la Bibliothèque sans paiement de royalties par tous ceux qui en reçoivent des copies directement ou indirectement à travers vous, alors la seule façon pour vous de satisfaire à la fois les conditions imposées et cette Licence sera de vous abstenir complètement de toute distribution de la bibliothèque.
    Si une portion de cette section est jugée invalide ou inapplicable de plein droit dans une quelconque circonstance particulière, le maximum possible de cette section est supposé s'appliquer et la section au complet est supposée toujours applicable dans toutes les autres circonstances.
    Le but de cette section n'est pas de vous obliger à enfreindre un quelconque brevet ou d'autres revendications à des droits de propriété ou de contester la validité de telles revendications; cette section a pour seul but de protéger l'intégrité du système de distribution des logiciels libres tel qu'il fonctionne au moyen de pratiques de licences publiques. De nombreuses personnes ont fait des contributions généreuses à la gamme très étendue de logiciels distribués via ce système, en comptant sur l'application rigoureuse et cohérente de ce système; il appartient seulement à l'auteur ou au donateur de décider si il ou elle désire distribuer un logiciel via un autre système et le concessionnaire de licence ne peut pas imposer ce choix.
    Cette section a pour but d'établir de façon très claire ce que l'on croit être une conséquence nécessaire du reste de cette Licence.

12. Si la distribution ou l'usage de la Bibliothèque est restreinte dans certains pays, que ce soit par des brevets ou des interfaces soumises au droit de propriété intellectuelle, le titulaire original de ce droit de propriété qui place la bibliothèque sous la couverture de cette licence peut ajouter une limitation géographique explicite de distribution excluant ces pays, afin que la distribution soit permise seulement dans ou parmi les pays non exclus. Dans un tel cas, cette licence incorpore la limitation comme si elle était réputée écrite dans le corps de cette licence.

13. La Free Software Foundation peut publier des versions révisées ou nouvelles de la Licence Publique Générale Limitée de temps en temps. De telles nouvelles versions resteront similaires à l'esprit de la présente version, mais peut différer dans son détail afin de traiter de nouveaux problèmes ou préoccupations.
    Chaque version reçoit un numéro de version distinctif. Si la bibliothèque spécifie un numéro de version de cette licence qui s'applique à celle-ci et à « toute autre version future », vous avez l'option de suivre les termes et conditions de cette version ou de toute version ultérieure publiée par la Free Software Foundation.

Si la Bibliothèque ne spécifie pas un numéro de version de licence, vous pouvez choisir n'importe quelle version publiée par la Free Software Foundation.

14. Si vous souhaitez incorporer des parties de la bibliothèque dans tout autre programme libre dont les conditions de distribution sont incompatibles avec ces termes, écrivez à l'auteur ou demandez son autorisation. Pour les logiciels dont les droits de propriété sont détenus par la Free Software Foundation, écrivez à la Free Software Foundation; nous faisons parfois des exceptions pour celui-ci. Notre décision sera guidée par les deux finalités de préserver le statut libre de tous les dérivés de nos logiciels libres et de promouvoir le partage et la réutilisation des logiciels en général.

ABSENCE DE GARANTIE

15. PUISQUE CETTE BIBLIOTHÈQUE FAIT L'OBJET D'UNE LICENCE QUI VOUS EST ACCORDÉE SANS FRAIS, IL N'Y A AUCUNE GARANTIE POUR LA BIBLIOTHÈQUE, DANS LES LIMITES AUTORISÉES PAR LA LOI APPLICABLE. À MOINS QUE CELA NE SOIT ÉTABLI DIFFÉREMMENT PAR ÉCRIT, LES TITULAIRES DE DROITS DE PROPRIÉTÉ OU LES AUTRES PARTIES FOURNISSENT LA BIBLIOTHÈQUE « EN L'ÉTAT » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, QU'ELLE SOIT EXPRIMÉE OU IMPLICITE, CECI INCLUANT, MAIS SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLICITES DE MARCHANDABILITÉ ET D'ADÉQUATION À UN OBJECTIF PARTICULIER. VOUS ASSUMEZ SEUL LE RISQUE TOUT ENTIER CONCERNANT LA QUALITÉ ET LA PERFORMANCE DE LA BIBLIOTHÈQUE. DANS L'ÉVENTUALITÉ OÙ LA BIBLIOTHÈQUE S'AVÉRERAIT DÉFECTUEUSE, VOUS ASSUMEREZ VOUS-MÊME LE COÛT DE TOUS LES SERVICES, RÉPARATIONS OU CORRECTIONS NÉCESSAIRES.

16. EN AUCUNE AUTRE CIRCONSTANCE QUE CELLES REQUISES PAR LA LOI APPLICABLE OU ACCORDÉES PAR ÉCRIT, UN TITULAIRE DE DROIT DE PROPRIÉTÉ, OU TOUT AUTRE PARTIE QUI PEUT MODIFIER OU REDISTRIBUER LA BIBLIOTHÈQUE COMME PERMIS CI-DESSUS, NE POURRA ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS POUR LES DOMMAGES, INCLUANT TOUS DOMMAGE GÉNÉRAL, SPÉCIAL, ACCIDENTEL OU INDUIT SURVENANT PAR SUITE DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITÉ D'UTILISER LA BIBLIOTHÈQUE (CECI INCLUANT MAIS SANS LIMITATION LA PERTE DE DONNÉES OU L'INEXACTITUDE DES DONNÉES RETOURNÉES OU LES PERTES SUBIES PAR VOUS OU DES PARTIES TIERCES OU L'INCAPACITÉ DE LA BIBLIOTHÈQUE À FONCTIONNER AVEC TOUT AUTRE LOGICIEL), MÊME SI UN TEL TITULAIRE OU TOUTE AUTRE PARTIE A ÉTÉ AVISÉ DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

FIN DES TERMES ET CONDITIONS

Comment appliquer ces termes à vos nouvelles bibliothèques

Si vous développez une nouvelle bibliothèque et voulez qu'elle soit le plus possible utilisable par le public, nous recommandons d'en faire un logiciel libre que chacun peut redistribuer et changer. Vous pouvez le faire en permettant la redistribution suivant ces termes (ou éventuellement les termes de la Licence Publique Générale GNU ordinaire).

Pour appliquer ces termes, attachez les notices suivantes à la bibliothèque. Il est plus sûr de les attacher au début de chacun des fichiers sources afin de transporter de façon la plus effective possible l'exclusion de garantie ; et chaque fichier devrait comporter au moins la ligne de réservation de droit (« copyright ») et une indication permettant de savoir où la notice complète peut être trouvée.

une ligne donnant le nom de la bibliothèque et une idée de ce qu'elle fait.
Copyright (C) <année> <nom de l'auteur>

Cette bibliothèque est un logiciel libre; vous pouvez la redistribuer ou la modifier suivant les termes de la Licence Publique Générale Limitée GNU telle que publiée par la Free Software Foundation; soit la version 2.1 de la License, soit (à votre gré) toute version ultérieure.

Cette bibliothèque est distribuée dans l'espoir qu'elle sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE : sans même la garantie implicite de COMMERCIALISABILITÉ ou d'ADÉQUATION À UN OBJECTIF PARTICULIER. Consultez la Licence Générale Publique Limitée pour plus de détails.

YVous devriez avoir reçu une copie de la Licence Générale Publique Limitée GNU avec cette bibliothèque ; si ce n'est pas le cas, écrivez à la: Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Ajoutez également les informations permettant de vous contacter par courrier électronique ou papier.

Vous devriez également obtenir de votre employeur (si vous travaillez en tant que programmeur) ou de votre école un « renoncement aux droits de propriété » pour la bibliothèque, si nécessaire. Voici un exemple où il vous suffit d'en modifier les noms, descriptions ou dates variables:

Yoyodyne, Inc., déclare par la présente renoncer à toute prétention sur les droits d'auteur du programme « Frob » (une bibliothèque destinée à déplier les coudes) écrit par James Certain Hacker.

signature de Ty Coon Ty Coon, 1er avril 1990
Ty Coon, Président du Vice

LICENCE PUBLIQUE MOZILLA

Version 1.1

1.Définitions.

1.0.1. « Utilisation commerciale » indique la distribution ou toute autre façon de rendre le code couvert disponible à des tiers.

1.1. « Contributeur » indique chaque entité qui crée ou contribue à la création de modifications.

1.2. « Version du contributeur » indique la combinaison du code original, avant des modifications utilisées par un contributeur, et les modifications faites par ce contributeur en particulier.

1.3. « Code couvert » indique le code original ou les modifications ou la combinaison du code original et des modifications, dans chaque cas incluant les portions correspondantes.

1.4. « Mécanisme de distribution électronique » indique un mécanisme de transfert électronique de données généralement accepté par la communauté de développeurs de logiciels.

1.5. « Exécutable » indique le code couvert sous toute forme autre que le code source.

1.6. « Développeur initial » indique l'individu ou l'entité identifiée comme le Développeur initial dans la notice Code Source requise par la pièce A.

1.7. « Travail élargi » indique un travail combinant du code couvert ou des portions de celui-ci avec du code non gouverné par les termes de cette Licence.

1.8. « Licence » indique ce document.

1.8.1. « Paisible de licence » indique avoir le droit de céder, au plus haut gré possible, acquis au moment de la licence initiale ou par la suite, un et tous les droits ici communiqués.

1.9. « Modifications » indique tout ajout ou effacement dans la substance ou la structure du code original ou de modifications antérieures. Si le code couvert est diffusé comme une série de fichiers, une modification est:

A. Tout ajout ou effacement aux contenus d'un fichier contenant du code original ou des modifications antérieures.

B. Tout nouveau fichier contenant une partie quelconque du code original ou des modifications antérieures.

1.10. « Code original » indique le code source de code logiciel pour ordinateur décrit dans la notice de code source requise par la pièce comme code original, et qui, au moment de sa diffusion sous cette licence, n'est pas déjà du code couvert gouverné par cette licence.

1.10.1. « Revendications de brevet » indique toute revendication(s) de brevet, possédé maintenant ou acquis après, y compris mais sans le limiter à, des revendications pour des méthodes, des processus et des appareils, dans tout brevet paisible de licence par le cédant.

1.11. « Code source » indique la forme préférentielle du code couvert pour en produire des modifications, y compris tous les modules qu'il contient, tous les fichiers de définition d'interface associés, les scripts utilisés pour contrôler la compilation et l'installation d'un exécutable, ou des comparaisons différentielles entre le code source envers le code original ou un autre code couvert bien connu et disponible, du choix du contributeur. Le code source peut se trouver sous forme compressée ou d'archive, si le logiciel de décompression ou désarchivage est largement et gratuitement disponible.

1.12. « Vous » (ou « votre ») indique un individu ou une entité légale exerçant des droits sous, et en accord avec tous les termes de, cette licence ou une future version de cette licence diffusée sous la section 6.1.
Pour des entités légales, « Vous » comprend toute entité contrôlant, ou contrôlée par, ou sous contrôle commun avec Vous. Pour le dessin de cette définition, « contrôle » indique (a) la puissance, directe ou indirecte, pour produire la direction ou l'administration de telle entité, par contrat ou autrement, ou (b) propriété de plus de cinquante pour cent (50%) des actions en cours ou propriété des bénéfices de telle entité.

2. Licence de Code Source.

2.1. La cession du développeur initial.
Le développeur initial Vous accorde une licence mondiale, libre de droit et non exclusive, sujette à des revendications de propriété intellectuelle venant de tiers:

a) sous des droits de propriété intellectuelle (différents du brevet ou de la marque déposée) que le développeur initial peut faire l'objet d'une licence pour utiliser, reproduire, modifier, afficher, réaliser, faire l'objet d'une sous-licence et distribuer le code original (ou de ses portions) avec ou sans modifications, et/ou faisant partie d'un travail élargi; et
(b) sous des revendications de brevet enfreintes par la création, l'utilisation ou la vente de code original, pour créer, avoir créé, utiliser, pratiquer, vendre et offrire à la vente, et/ou disposer d'une autre façon du code original (ou de ses portions).

(c) la licence accordée dans cette section 2.1 (a) et (b) sont effectives depuis la date à laquelle le développeur original distribue par première fois le code original sous les termes de cette licence.
(d) Néanmoins la section 2.1 (b) ci-dessus, aucune licence de brevet est accordée: 1) pour du code que Vous effacez du code original; 2) que Vous séparez du code original; ou 3) pour des enfreintes produites par : i) la modifications du code original ou ii) la combinaison du code original avec d'autres logiciels ou dispositifs.

2.2. Accord Contributeur.
Sujette à des revendications de propriété intellectuelle venant d'un tiers, chaque contributeur Vous accorde ici une licence mondiale, libre de droit et non exclusive.

(a) sous des droits de propriété intellectuelle (différents du brevet ou de la marque déposée) que le contributeur peut faire l'objet d'une licence pour utiliser, reproduire, modifier, afficher, réaliser, faire l'objet d'une sous-licence et distribuer les modifications (ou des portions) avec ou sans d'autres modifications, comme code couvert et/ou faisant partie d'un travail élargi; et
(b) sous des revendications de brevet enfreintes par la création, l'utilisation ou la vente des seules modifications faites par le contributeur et/ou en combinaison avec sa version du contributeur (ou des portions d'une telle combinaison), pour créer, avoir créé, utiliser, pratiquer, vendre et offrire à la vente, et/ou disposer d'une autre façon de : 1) modifications faites par le contributeur (ou des portions); et 2) la combinaison des modifications faites par le contributeur avec sa version du contributeur (ou des portions d'une telle combinaison).
(c) la licence accordée dans cette section 2.2 (a) et (b) sont effectives depuis la date à laquelle le contributeur utilise commercialement par première fois le code couvert.
(d) Néanmoins la section 2.2 (b) ci-dessus, aucune licence de brevet est accordée : 1) pour du code que le contributeur à effacé de la version du contributeur; 2) que le contributeur à séparé de la version du contributeur; ou 3) pour des enfreintes produites par : i) des modifications d'un tiers à la version du contributeur ou ii) la combinaison des modifications faites par ce contributeur avec d'autres logiciels (sauf comme une partie de la version du contributeur) ou dispositifs; ou 4) sous des revendications de brevet enfreintes par du code couvert en absence de modifications faites par ce contributeur.

3. Engagement de Distribution.

3.1. Application de la licence.
Les modifications que Vous créez ou auxquelles vous contribuez sont gouvernées par les termes de cette licence, y compris sans limitations la section 2.2. La version du code source du code couvert doit être distribuée seulement sous les termes de cette licence ou d'une future version de cette licence publiée sous la section 6.1, et vous devez inclure une copie de cette licence avec chaque copie du code source que vous distribuez. Vous ne pouvez pas offrir ou imposer aucun terme sur aucune version du code source modifiant ou restreignant la version applicable de cette licence ou des droits du récipient ci-après. Cependant, vous pouvez inclure un document supplémentaire offrant les droits supplémentaires décrits dans la section 3.5.

3.2. Disponibilité du code source.
Toute modification que vous créez ou à laquelle vous contribuez doit être disponible sous la forme de code source sous les termes de cette licence, ou sur le même support comme une version exécutable ou au moyen d'un mécanisme de distribution électronique accepté par tous ceux auxquels vous avez fait disponible une version exécutable; et dans le cas de le faire disponible au moyen d'un mécanisme de distribution électronique, il doit y rester disponible pendant au moins douze (12) mois après la date à laquelle il est devenu initialement disponible, ou au moins six (6) mois après la date à laquelle une version ultérieure de cette modification en particulier est devenue disponible à de tels récepteurs. Vous êtes responsable d'assurer que la version du code source reste disponible même si le mécanisme de distribution électroniques est entretenu par un tiers.

3.3. Description des modifications.
Vous devez produire tout le code couvert auquel vous contribuez de façon à ce qu'il contienne un fichier documentant les changements que Vous avez fait pour créer ce code couvert et la date de tout changement. Vous devez inclure une déclaration saillante affirmant que la modification est dérivée, directement ou indirectement, depuis le code original fourni par le développeur initial et incluant le nom du développeur initial dans (a) le code source, et (b) dans toute notice se trouvant dans une version exécutable ou dans une documentation rattachée où vous décrivez l'origine de la possession du code couvert.

3.4. Matière de propriété intellectuelle
(a) Revendications de tiers.
Si un contributeur sait qu'une licence sous les droits de propriété intellectuelle d'un tiers est requise pour exercer les droits accordés par ce contributeur sous les sections 2.1 ou 2.2, le contributeur doit inclure un fichier de texte avec la distribution du code source intitulée « LEGAL », où il décrit le revendication et la partie faisant la revendication avec des détails suffisants pour que le récepteur sache à qui contacter. Si le contributeur obtient une telle connaissance après que la modification a été faite disponible comme il est décrit dans la section 3.2, le contributeur doit aussitôt modifier le fichier LEGAL dans toutes les copies que le contributeur a fait disponibles par la suite et doit aussi entreprendre d'autres démarches raisonnables (comme des notifications sur les listes de distribution convenables) pour informer à ceux qui ont reçu le code couvert que ce nouveau savoir a été obtenu.
(b) APIs du contributeur.
Si les modifications du contributeur incluent une interface de programmation et le contributeur sait que des licences de brevet sont raisonnablement nécessaires pour mettre en œuvre cette API, le contributeur doit aussi inclure cette information dans le fichier LEGAL.

(c) Représentations.
Le contributeur représente que, sauf la révélation suivant la section 3.4 (a) ci-dessus, le contributeur croit que les modifications du contributeur sont des créations originales du contributeur et/ou que le contributeur a des droits suffisants pour accorder les droits transmis par cette licence.

3.5. Notices requises.
Vous devez doubler la notice de la pièce A sur chaque fichier du code source. S'il n'est pas possible d'insérer cette notice dans un fichier de code source en particulier à cause de sa structure, alors Vous devez inclure cette notice dans un endroit (comme un dossier pertinent) où il serait probable que l'usager aille chercher une telle notice. Si Vous créez une ou plusieurs modification(s), vous devez ajouter votre nom comme un contributeur à la notice décrite dans la pièce A. Vous devez aussi doubler cette licence dans toute documentation du code source où Vous décrivez les droits de récepteur ou les droits de propriété ayant rapport avec le code couvert. Vous pouvez choisir offrir, et faire passible de frais, de la garantie, du support, des obligations d'indemnité ou de responsabilité à un ou plusieurs des récepteurs du code couvert. Cependant, vous ne pouvez faire cela qu'à votre nom, et non à celui du développeur initial ou d'un contributeur. Vous devez établir clairement qu'une telle garantie, support, obligations d'indemnité ou de responsabilité sont offertes par vous seul, et Vous accordez ici à indemniser le développeur initial et chaque contributeur pour toute responsabilité encourue par le développeur initial ou de tels contributeurs comme résultat des garanties, supports et termes d'indemnité ou de responsabilité que vous offrez.

3.6. Distribution de versions exécutables.
Vous pouvez distribuer le code couvert sous forme exécutable seulement si les conditions des sections 3.1-3.5 ont été remplies pour ce code couvert, et si vous incluez une notice indiquant que la version du code source du code couvert est disponible sous les termes de cette licence, y compris une description de comment et où vous avez rempli les obligations de la section 3.2. La notice doit être incluse ostensiblement dans toute notice d'une version exécutable, de la documentation rattachée ou supplémentaire dans laquelle vous décrivez les droits du récepteur par rapport au code couvert. Vous pouvez distribuer cette version exécutable du code couvert ou les droits de propriété sous une licence de votre choix, pouvant contenir des termes différents de cette licence, pourvu que vous soyez en conformité avec les termes de cette licence et que la licence pour la version exécutable n'essaye pas de limiter ou d'altérer les droits du récepteur par rapport à la version du code source depuis les droits exposés dans cette licence. Si vous distribuez la version exécutable sous une licence différente, vous devez établir clairement que les termes qui différent de cette licence ne sont offerts que par vous seul, et non par le développeur initial ni aucun contributeur. Vous accordez ici à indemniser le développeur initial et chaque contributeur pour toute responsabilité encourue par le développeur initial ou de tels contributeurs comme résultat des termes que vous offrez.

3.7. Travaux élargis.
Vous pouvez créer un travail élargi en combinant le code couvert avec du code non gouverné par les termes de cette licence et distribuer le travail élargi comme un seul produit. Dans ce cas, vous devez vous assurer que les conditions de cette licence sont remplies pour le code couvert.

4. Incapacité pour être conforme à cause des lois ou des régulations.
S'il vous est impossible d'être conforme avec un des termes de cette licence par rapport à une partie ou tout le code couvert à cause des lois, d'ordre judiciaire ou de régulations, alors vous devez : (a) être conforme aux termes de cette licence au plus haut gré possible; et (b) décrire les limitations et le code affecté. Une description telle doit être incluse dans le fichier LEGAL décrit dans la section 3.4 et doit être incluse avec toutes les distributions du code source. Sauf dans les aspects interdits par la loi ou les régulations, cette description doit compter avec les détails suffisants pour qu'un récepteur avec des compétences ordinaires puisse la comprendre.

5. Application de cette licence.
Cette licence est applicable au code auquel le développeur initial a rattaché la notice de la pièce A et au code couvert ayant rapport.

6. Versions de la licence.

6.1. Nouvelles versions.
Netscape communications corporation ("Netscape") peut publier des versions modifiées et/ou des nouvelles versions de la licence de temps à autre. Chaque version sera fournie avec un numéro de version distinctive.

6.2. Effet des nouvelles versions.
Une fois que le code couvert a été publié sous une version spécifique de la licence, vous pouvez toujours continuer à l'utiliser sous les termes de cette version. Vous pouvez aussi choisir utiliser ce code couvert sous les termes de toute version ultérieure de la licence publiée par Netscape. Seulement Netscape a le droit de modifier les termes applicables au code couvert créé sous cette licence.

6.3. Travaux dérivés.
Si Vous créez ou utilisez une version modifiée de cette licence (ce que vous pouvez faire seulement dans le but de l'appliquer au code qui n'est pas encore du code couvert gouverné par cette licence), Vous devez (a) renommer Votre licence pour que les phrases « Mozilla », « MOZILLAPL », « MOZPL », « Netscape », « MPL », « NPL » ou toute phrase vaguement similaire n'apparaisse pas dans votre licence (sauf pour remarquer que votre licence est différente de cette licence) et (b) autrement établir clairement que Votre version de la licence contient des termes qui différent de la Licence Publique Mozilla et de la Licence Publique Netscape. (L'apparition du nom du développeur initial, du contributeur ou du code original dans la notice décrite dans la pièce A ne suffit pas à les considérer pour les modifications de cette licence.)

7. EXONERATION DE GARANTIE

LE CODE COUVERT EST FOURNI SOUS CETTE LICENCE « EN L'ETAT », SANS AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU TACITE, Y COMPRIS MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES ASSURANT QUE LE LOGICIEL EST EXEMPT DE DEFAUTS, COMMERCIALISABLE, ADAPTE A UN USAGE PARTICULIER ET CONFORME AUX REGLES DE PROPRIETE INTELLECTUELLE. VOUS ASSUMEZ TOUTE RESPONSABILITE POUR DES RISQUES EN CE QUI CONCERNE LA QUALITE ET LES PERFORMANCES DU LOGICIEL. SI UN CODE COUVERT RESULTE DEFECTUEUX, VOUS (ET NON LE DEVELOPPEUR INITIAL OU UN AUTRE CONTRIBUTEUR) ASSUMEZ LE COUT DE L'ENTRETIEN, DES REPARATIONS ET DES CORRECTIONS NECESSAIRES. CETTE EXONERATION DE GARANTIE CONSTITUYE UNE PARTIE ESSENTIELLE DE CETTE LICENCE. AUCUNE UTILISATION DE CODE COUVERT EST AUTORISEE DORENAVANT, SAUF EN RESPECTANT CETTE EXONERATION.

8. FINALISATION.

8.1. Cette licence et les droits accordés ci-après finaliseront automatiquement si vous enfreignez les termes de ce document et si vous n'arrivez pas à solutionner une telle brèche pendant les 30 jours suivants à la date ou vous en êtes devenu conscient. Toutes les sous-licences du code couvert correctement accordées survivront à la finalisation de cette licence. Les dispositions qui, par leur propre nature, doivent rester effectives au-delà de la finalisation de cette licence devront survivre.

8.2. Si vous commencez un litige en soutenant une revendication d'infraction à un brevet (en excluant les actions de jugement déclaratif) contre le développeur initial ou un contributeur (le développeur initial ou le contributeur contre qui vous exécutez cette action est désigné comme « Participant ») en alléguant que:

(a) cette version du contributeur participant enfreint directement ou indirectement un brevet, alors chacun et tous les droits accordés à Vous par ce participant sous les sections 2.1 et/ou 2.2 de cette licence devront, sur les 60 jours d'avis du participant se terminent prospectivement, sauf si dans les 60 jours après recevoir l'avis : (i) vous accordez par écrit payer au participant des droits raisonnables et accordés mutuellement pour votre utilisation passée et future des modifications faites par ce participant, ou (ii) vous retirez votre revendication de litige par rapport à la version du contributeur contre ce participant. Si, dans les 60 jours de l'avis, il n'y a pas d'arrangement mutuel et par écrit entre les parties sur les droits et sur un paiement raisonnable, ou si la revendication de litige n'est pas retirée, les droits accordés par le participant à Vous sous les sections 2.1 et/ou 2.2 finaliseront automatiquement à la fin de la période d'avis de 60 jours indiqué ci-dessus.

(b) tout logiciel, matériel ou dispositif, autres que cette Version du contributeur du participant, enfreint directement ou indirectement un brevet, alors les droits accordés à Vous par ce participant sous les sections 2.1 (b) et 2.2 (b) sont effectivement annulés à compter de la date à laquelle vous avez par première fois créé, utilisé, vendu, distribué, ou vous avez fait, les modifications faites par ce participant.

8.3. Si vous soutenez une revendication d'infraction de brevet contre un participant en alléguant que cette version du contributeur du participant enfreint directement ou indirectement un brevet où cette revendication est résolue (comme une licence ou un accord) avant le commencement du litige par enfreinte de brevet, alors la valeur raisonnable des licences accordées par un tel participant sous les sections 2.1 ou 2.2 doivent être prises en compte dans la détermination du montant ou de la valeur de tout paiement ou licence.

8.4. Dans le cas de finalisation sous les sections 8.1 ou 8.2 ci-dessus, tout accord de licence utilisateur final (en excluant les distributeurs et les revendeurs) ayant été validement accordé par vous ou par un distributeur ci-après avant la finalisation survivra à la finalisation.

9. RESTRICTION DE RESPONSABILITE.

SOUS AUCUNE CIRCONSTANCE ET AUCUNE THEORIE LEGALE, QUE CE SOIT DELIT (Y COMPRIS LA NEGLIGENCE), CONTRAT OU AUTRE, VOUS, LE DEVELOPPEUR INITIAL, AUCUN CONTRIBUTEUR, AUCUN DISTRIBUTEUR DE CODE COUVERT NI AUCUN FOURNISSEUR D'AUCUNE DE CES PARTIES SERA RESPONSABLE ENVERS PERSONNE POUR DES DOMMAGES INDIRECTS, PARTICULIERS, CIRCONSTANCIELS OU CONSECUTIFS DE TOUTE ESPECE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER LES DOMMAGES LIES A LA DEFECTION DE CLIENTS, L'INTERRUPTION DE TRAVAUX, LA PERTE DE DONNEES ET LA DEFAILLANCE OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT D'ORDINATEURS, OU TOUT DOMMAGE OU PERTE COMMERCIAL, MEME SI CE TIERS DOIT AVOIR ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES. CETTE LIMITATION DE RESPONSABILITE NE S'APPLIQUE PAS A LA RESPONSABILITE POUR MORT OU BLESSURES PERSONNELLES DERIVEES DE LA NEGLIGEANCE DE CE TIERS SELON L'EXTENSION QUE LES LOIS APPLICABLES INTERDISENT UNE TELLE RESTRICTION. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION OU LA RESTRICTION DES DOMMAGES CIRCONSTANCIELS OU CONSECUTIFS, ET DONC CETTE EXCLUSION ET RESTRICTION PEUVENT NE PAS VOUS ETRE APPLICABLES.

10. UTILISATEURS FINALS DU GOUVERNEMENT DES ETATS-UNIS.

Le code couvert est un « article commercial » (commercial item) selon la définition de ce terme dans l'article 48 C.F.R. 2.101 (Oct. 1995), consistant en un « logiciel informatique commercial » (commercial computer software) et une « documentation logicielle commerciale » (commercial computer software documentation) au sens où ces termes sont utilisés aux articles 48 C.F.R. 12.212 (Sept. 1995). Conformément aux articles 48 C.F.R. 12.212 et 48 C.F.R. 227.7202-1 jusqu'à 227.7202-4 (juin 1995), tous les utilisateurs finals du gouvernement des États-Unis n'obtiennent que les droits ici concédés en faisant l'acquisition du code couvert.

11. DIVERS.

Cette licence représente un accord complet par rapport au sujet ici traité. Si une disposition de cette licence est jugée inapplicable, cette disposition doit être réformée seulement dans le but de faire possible son application. Cette licence sera soumise aux dispositions légales de la Californie (sauf dans le cas où une loi applicable dispose autrement), en excluant ses dispositions d'opposition avec la loi. En regard des disputes dans lesquelles au moins une des parties est un citoyen de, ou une entité agréée ou inscrite pour faire des affaires aux États-Unis d'Amérique, tout litige ayant trait à cette licence sera sujet à la juridiction des tribunaux du district nord de la Californie, avec siège à Santa Clara county, Californie, état la partie perdante responsable des coûts, y compris sans se limiter à, les coûts du tribunal et des honoraires d'avocat et des dépenses raisonnables. L'application de la convention des Nations Unies sur les contrats de Vente internationale de biens est expressément exclue. Toute loi ou régulation établissant que la langue d'un contrat doit être interprétée contre le rédacteur ne s'applique pas à cette licence.

12. RESPONSABILITE POUR DES REVENDICATIONS.

Comme entre le développeur initial et les contributeurs, chacun est responsable des revendications et des dommages soulevés, directement ou indirectement, à partir de son utilisation des droits sous la licence et vous accordez travailler avec le développeur initial et les contributeurs pour distribuer une telle responsabilité sur une base d'équité. Ici, rien n'est conçu ou peut être supposé constituer une admission de responsabilité.

13. CODE À LICENCE MULTIPLE.

Le développeur initial peut désigner le code couvert comme « À licence-multiple ». « À licence-multiple » indique que le développeur initial vous permet d'utiliser des portions du code couvert selon votre choix de la NPL ou des licences alternatives, s'il y en a, indiquées par le développeur initial dans le fichier décrit dans la pièce A.

PIECE A - Licence Publique Mozilla.

Les contenus de ce fichier sont sujets à la Licence Publique Mozilla 1.1 (la « licence »); vous ne devez pas utiliser ce fichier sauf en accord avec la Licence. Vous pouvez obtenir une copie de la licence sur http://www.mozilla.org/MPL/

Le logiciel distribué sous la licence est distribué « EN L'ETAT », SANS GARANTIE D'AUCUN GENRE, ni expresse ni implicite. Consultez la licence qui gouverne les droits et les limitations sous la licence pour le langage spécifique.

Le Code Original est _____.

Le Développeur Initial du Code Original est_____. Les portions créées par _____ sont Droit d'Auteur (C) _____. Tout Droit Réservé.

Contributeur(s): _____.

Alternativement, les contenus de ce fichier peuvent être utilisés sous les termes de la licence ____ (la « licence [____] »), cas où les dispositions de la licence [____] sont d'application au lieu de ceux énoncés ci-dessus. Si vous voulez permettre l'utilisation de votre version de ce fichier seulement sous les termes de la licence [____] et ne pas permettre que les autres utilisent votre version de ce fichier sous la MPL, indiquez votre décision en effaçant les dispositions ci-dessus et en les remplaçant par la notice et les autres dispositions requises par la licence [____]. Si vous n'effacez pas les dispositions ci-dessus, un récepteur peut utiliser votre version de ce fichier sous la licence MPL ou sous la licence [____]. »

REMARQUE : Le texte de cette pièce A peut différer un peut du texte des notices des fichiers de code source du code original. Pour vos modifications, vous devez utiliser le texte de cette pièce A avant que le texte trouvé dans le code original/code source.

LG Electronics Inc.