

MANUEL D'UTILISATION

LUNETTES 3D

Veuillez lire attentivement ce manuel avant de mettre en service votre produit et conservez-le afin de pouvoir vous y référer ultérieurement.

AG-S360

CARACTÉRISTIQUES

Les lunettes 3D AG-S360 utilisent la technologie de communication sans fil RF (2,4 GHz).

- Si les lunettes 3D sont connectées à un TÉLÉVISEUR prenant en charge les lunettes RF, vous pourrez profiter d'images 3D d'une grande luminosité.
- Vous pouvez regarder des vidéos et des images spécialement conçues pour un visionnage en 3D.
- Lors de la première utilisation des lunettes 3D, assurez-vous que la pile bouton est correctement insérée.

ACCESSOIRES



Lunettes 3D (monture, branches)



Plaquette de lunettes (pour les utilisateurs porteurs de lunettes de vue)



Pile bouton (CR2025)



Manuel sur CD



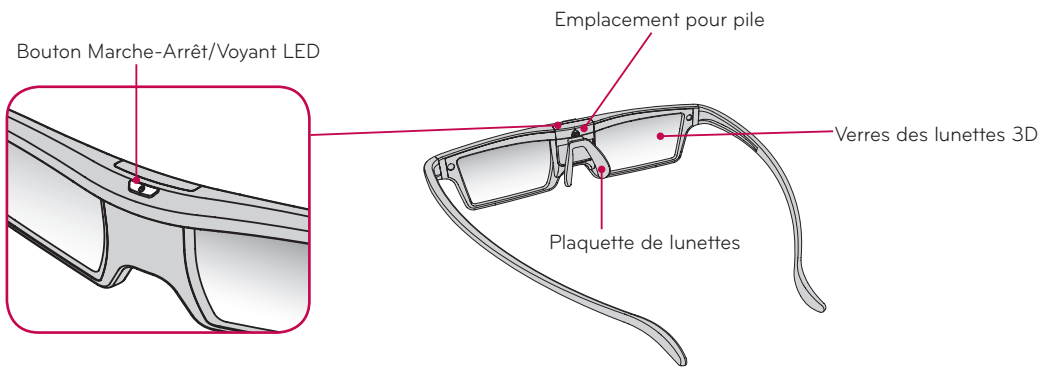
Guide de démarrage rapide



Tampon de nettoyage

REMARQUE ► L'aspect réel des accessoires présentés dans ce document peut différer de leurs illustrations.

NOM DES PIÈCES



COUPLAGE DES LUNETTES 3D AVEC VOTRE TÉLÉVISEUR 3D *1

*1 Le couplage consiste à établir une connexion sans fil entre le téléviseur 3D et les lunettes 3D. Les lunettes 3D établissent une connexion avec le téléviseur 3D dont le signal sans fil est le plus puissant ; Si plusieurs téléviseurs se trouvent à proximité, placez les lunettes 3D à une distance de 10 cm du téléviseur 3D avec lequel vous souhaitez coupler vos lunettes.

Distance de couplage recommandée (10 cm)	Comment coupler les lunettes	Comment coupler à nouveau les lunettes
	1. Allumez votre téléviseur 3D et basculez en mode 3D.	1. Maintenez enfoncé le bouton Marche-Arrêt des lunettes 3D pendant plus de 8 secondes jusqu'à ce que le voyant vert s'allume.
	2. Placez vos lunettes 3D à la distance de couplage recommandée et mettez-les sous tension.	2. Le voyant vert clignote trois fois : les lunettes 3D sont prêtes à être couplées.
	3. Au cours du couplage, les voyants vert et rouge clignotent à tour de rôle.	3. Mettez le téléviseur sous tension et basculez en mode 3D.
	4. Une fois le couplage terminé, le voyant lumineux s'éteint et les lunettes 3D sont prêtes à être utilisées.	4. Placez vos lunettes 3D à la distance de couplage recommandée et mettez-les sous tension.
	5. Les lunettes 3D n'ont pas besoin d'être de nouveau couplées au même téléviseur 3D.	5. Au cours du couplage, les voyants vert et rouge clignotent à tour de rôle.
		6. Une fois le couplage terminé, le voyant lumineux s'éteint et les lunettes 3D sont prêtes à être couplées avec le second téléviseur 3D.

REMARQUE ► Le périphérique reconnaît l'identifiant unique du TÉLÉVISEUR auquel il est connecté. Par conséquent, les identifiants des autres TÉLÉVISEURS ne sont pas reconnus par le périphérique. ► Si vous souhaitez reconnecter les lunettes à d'autres TÉLÉVISEURS, reportez-vous à la section « Comment reconnecter les lunettes ».

UTILISATION DES LUNETTES 3D

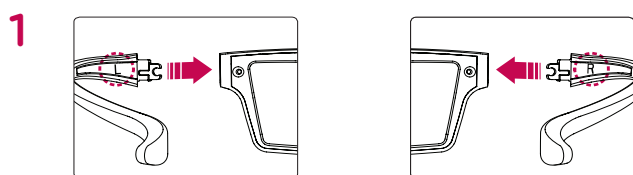
	Action sur le bouton	Effet sur le voyant
Marche	Maintenez le bouton Marche-Arrêt enfoncé pendant 1 à 2 secondes.	Le voyant rouge clignote une fois.
Arrêt	Maintenez le bouton Marche-Arrêt enfoncé (1 à 2 secondes)	Le voyant rouge clignote trois fois.
Désactivation auto*1	Les lunettes s'éteignent automatiquement si aucun signal 3D n'est détecté pendant plus d'une minute.	Le voyant rouge clignote trois fois.
Batterie déchargée	-	Si la batterie est déchargée, le voyant rouge clignote pendant 1 minute et s'éteint automatiquement.
Comment reconnecter les lunettes	Appuyez sur le bouton Marche-Arrêt pendant plus de huit secondes.	Relâchez le bouton lorsque le voyant vert s'allume. Le voyant vert clignote alors trois fois avant que les lunettes ne s'éteignent. Lorsque vous les rallumez, les lunettes sont connectées au TÉLÉVISEUR disposant du signal sans fil le plus puissant.

*1 La fonction de désactivation automatique éteint les lunettes si le signal entre les lunettes et le TÉLÉVISEUR a été perdu. Cela peut se produire lorsque la distance ou l'angle entre les lunettes et le TÉLÉVISEUR est trop important, lorsque les deux appareils sont séparés par un obstacle, ou lorsque les lunettes passent du mode 3D au mode 2D.

❗ REMARQUE ▶ Assurez-vous d'éteindre les lunettes 3D lorsque vous ne les utilisez pas. Ne pas suivre cette instruction peut réduire l'autonomie de la pile.

ASSEMBLAGE DES LUNETTES

Les branches des lunettes sont fournies. Fixez-les à la monture selon les instructions ci-dessous.

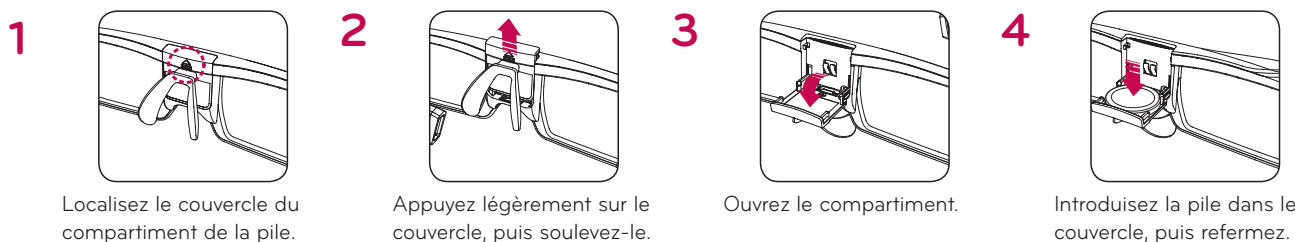


Insérez chaque branche dans la monture dans le sens indiqué dans l'illustration : vous devez entendre un « clic ».

❗ REMARQUE ▶ Assurez-vous que les branches droite et gauche sont fixées du bon côté de la monture.

REMPACEMENT DE LA PILE

La pile bouton n'est pas rechargeable. Veuillez la changer dès que le voyant LED rouge se met à clignoter en continu.



1 Localisez le couvercle du compartiment de la pile.

2 Appuyez légèrement sur le couvercle, puis soulevez-le.

3 Ouvrez le compartiment.

4 Introduisez la pile dans le couvercle, puis refermez.

❗ REMARQUE ▶ Assurez-vous que la pile est correctement insérée : le signe + doit faire face au même signe sur le couvercle.

⚠ ATTENTION ▶ La batterie risque d'exploser si vous la remplacez par un modèle inadéquat.
▶ Respectez les instructions pour mettre les piles au rebut.

FIXATION DE LA PLAQUETTE DE LUNETTES

L'utilisation de lunettes 3D peut ne pas convenir aux utilisateurs portant des lunettes de vue. Ajustez la plaquette de lunettes pour un confort visuel optimal.



- Tirez sur la plaquette de lunettes dans la direction indiquée par la flèche sur l'illustration. Veillez à ne pas pivoter ou soulever la plaquette de lunettes pour éviter de l'endommager.

- Enlevez la plaquette de lunettes lorsque le couvercle du compartiment de la pile est totalement refermé.

❗ REMARQUE ▶ Suivez les instructions dans l'ordre inverse pour remettre la plaquette de lunettes en place.
▶ Vous pouvez ajuster la plaquette de lunettes même si vous ne portez pas de lunettes.

ATTENTION

Veuillez lire attentivement ces consignes de sécurité afin de garantir votre sécurité et éviter tout dommage.

- 1 Si vous ne parvenez pas à voir correctement les images 3D lorsque vous portez les lunettes 3D, il est possible que vous ayez des problèmes de vue.
- 2 Si vous regardez des images 3D à l'aide des lunettes pendant un laps de temps prolongé, il est possible que vous souffriez de maux de tête ou de fatigue.
En cas de migraines, de fatigue ou de vertiges, interrompez immédiatement le visionnage.
- 3 Ne faites tomber aucun objet sur le produit et ne le soumettez à aucune pression extérieure.
Cela pourrait provoquer une électrocution ou un incendie.
- 4 N'utilisez pas votre produit à proximité d'un humidificateur ou du plan de travail d'une cuisine.
Cela pourrait provoquer une électrocution ou un incendie.
- 5 Ne démontez pas le produit ni ses composants, ne tentez pas de les réparer ou d'y apporter aucune modification.
Le non-respect de cette instruction pourrait endommager le produit ou provoquer un dysfonctionnement.
- 6 Une fois le produit en place, il doit être facilement retirable.
- 7 Il est déconseillé aux personnes suivantes de se servir du produit : femmes enceintes, personnes infirmes, cardiaques et facilement nauséuses.
Les personnes faisant partie de la liste précédente ne doivent pas utiliser ce produit.
- 8 Lorsque vous regardez des vidéos 3D, ne placez à proximité aucun objet pouvant se briser facilement.
Vous pourriez confondre une image 3D avec un objet réel, le briser en vous déplaçant et vous blesser.
- 9 Utilisez uniquement ce produit pour regarder des vidéos 3D.
Ne l'utilisez à aucune autre fin.
N'utilisez pas les lunettes 3D en tant que lunettes de soleil ou lunettes de vue.
- 10 Ne vaporisez pas de nettoyant directement sur la surface du produit.
Cela pourrait provoquer une décoloration ou des fissures qui entraîneraient le décollement de la pellicule dont sont recouverts les verres.
- 11 Lorsque vous nettoyez le produit, n'utilisez pas d'eau. Assurez-vous que de l'eau ne s'infiltré pas dans le produit.
Cela pourrait provoquer une électrocution ou un incendie.
- 12 Étant donné la fragilité des verres, nettoyez-les uniquement avec un chiffon doux.
Les verres peuvent se rayer au moindre contact avec un corps étranger. Assurez-vous d'épousseter le chiffon doux avant de l'utiliser.
- 13 Ne rayez pas la surface des verres avec un objet pointu et ne la nettoyez pas à l'aide de produits chimiques.
- 14 N'effectuez aucune pression sur les verres.
Ne faites pas tomber le produit et ne le pliez pas.
- 15 Lorsque vous regardez des vidéos 3D, assurez-vous de vous trouver dans la zone de réception spécifiée (Pour plus d'informations, consultez le guide de l'utilisateur du téléviseur).
Si la distance de réception dépasse celle spécifiée, il est possible que vous ne puissiez pas voir les images 3D.
- 16 Des clignotements peuvent être générés par les lunettes 3D (60 Hz) lorsque vous regardez l'écran 3D et qu'une lampe fluorescente magnétique (50 Hz) est sous tension.
Si vous rencontrez ce problème, éteignez la lampe avant de poursuivre le visionnage.
- 17 Les lunettes 3D sont un périphérique de communication sans fil utilisant la bande de fréquence de 2,4 GHz et pouvant subir des interférences provenant d'appareils tels que les fours à micro-ondes ou les réseaux LAN sans fil.
Si des obstacles physiques séparent les lunettes 3D du téléviseur, les performances sans fil peuvent également être affectées.
- 18 Les enfants doivent être surveillés de près lorsqu'ils portent les lunettes 3D et doivent cesser de les porter en cas de fatigue, de tressautement de l'œil ou des muscles faciaux, ou d'autres mouvements incontrôlés.
- 19 N'utilisez pas les lunettes 3D avec la plaquette de lunettes si vous ne portez pas de lunettes de vue. Sinon, vous risqueriez de vous faire mal aux yeux.
- 20 Utilisez une pile bouton dotée des mêmes caractéristiques que celle fournie.
Lors du remplacement de la pile, assurez-vous de l'insérer en respectant les polarités (+, -).
Dans le cas contraire, vous vous exposez à un risque de blessure ou d'incendie, ou à des dommages liés à une fuite ou une rupture de la pile.
- 21 Tenez les piles usagées hors de portée des enfants afin d'éviter tout risque d'étouffement.
Veuillez consulter un médecin immédiatement en cas d'ingestion d'une pile par un enfant.

DÉPANNAGE

Problème	Suggestion
Q : Les lunettes ne fonctionnent pas.	R. Il est possible que la pile soit épuisée. Remplacez la pile usagée par une pile neuve. R. Vérifiez comment utiliser les lunettes 3D avec le téléviseur ou le projecteur.
Q : Le témoin LED rouge continue de clignoter.	R. La pile bouton est en fin de vie. Remplacez la pile usagée par une pile neuve.

! REMARQUE ► Assurez-vous d'utiliser une pile bouton dotée des mêmes caractéristiques que la pile (CR2025) fournie.

SPÉCIFICATIONS

	AG-S360
Plage de fréquence	2.400 GHz - 2.4835 GHz
Sortie de transmission	7 dBm
Sensibilité de réception	-86 dBm
Obturbateurs	Cristaux liquides
Rapport de contraste	500:1 max.
Transmission	Plus de 34 %
Taux de rafraîchissement	120 images/
Temps d'ouverture	Moins de 3,8 ms
Temps de fermeture	Moins de 0,5 ms
Poids	26 g
Alimentation électrique	Pile bouton: 165 mA/h, 3,0 V (CR2025) Replace english by: Autonomie: 150 heures
Température de fonctionnement	0 à env. 40 °C
Température de stockage	-20 à env. 45 °C

Les illustrations et spécifications de ce manuel d'utilisation sont sujettes à modification sans préavis à des fins d'amélioration de la qualité.

La durée de fonctionnement varie en fonction de l'environnement sans fil et des conditions de fonctionnement.

Période de garantie: 1 an. (l'Europe : 2 années)

Si le dispositif s'avérait défectueux en raison de défauts de fabrication ou de main-d'œuvre lors d'un fonctionnement dans des conditions normales d'utilisation, et ce pendant la période de garantie, veuillez contacter le détaillant vous ayant vendu le produit. La garantie est valide uniquement pour l'acquéreur d'origine du produit et localement.

CE 0197

