

# SHARP®

MODÈLE

## AN-3DG20

### LUNETTES 3D POUR AQUOS 3D SHARP MODE D'EMPLOI



Ces lunettes 3D (AN-3DG20) sont réservées à l'utilisation avec un téléviseur LCD AQUOS SHARP compatible 3D. Pour en savoir plus sur la façon de procéder aux réglages pour les fonctions 3D et pour profiter pleinement du visionnement 3D, reportez-vous au mode d'emploi de votre téléviseur.

# CHER CLIENT SHARP

Nous vous remercions de votre achat des lunettes 3D pour AQUOS 3D SHARP. Pour en assurer la sécurité et le bon fonctionnement pendant de longues années, veuillez lire attentivement les Consignes de sécurité importantes avant de les utiliser.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

### Lunettes 3D

#### Prévention des ingestions accidentelles

- Conservez l'accessoire hors de la portée des jeunes enfants. Ils peuvent avaler accidentellement ces pièces.
  - Si un enfant avale accidentellement une de ces pièces, appelez immédiatement un médecin.

#### Ne pas démonter

- Ne démontez ni ne modifiez les lunettes 3D.

#### Précaution relative à la pile lithium-ion polymère rechargeable

- N'exposez pas la pile à une chaleur excessive, comme les rayons directs du soleil ou le feu, etc.

#### Manipulation des lunettes 3D

- Ne faites pas tomber les lunettes 3D, n'exercez pas de pression dessus, ni ne les piétinez. Vous risqueriez d'abîmer la partie en verre, ce qui pourrait provoquer des blessures.
- Prenez garde de ne pas coincer votre doigt dans la charnière des lunettes 3D. Vous pourriez vous blesser.
  - Faites particulièrement attention lorsque ce produit est utilisé par des enfants.

#### Utilisation des lunettes 3D

- Il est recommandé de limiter le visionnement avec des lunettes 3D. L'avis de sécurité établit un maximum de 3 heures de visionnement, et dans tous les cas, pas plus que la durée d'un seul programme, pause comprise.
- N'utilisez les lunettes 3D que dans le but prévu.
- Ne vous déplacez pas pendant que vous portez les lunettes 3D. La zone environnante peut sembler sombre, ce qui pourrait provoquer votre chute ou d'autres accidents susceptibles d'entraîner des blessures.

#### Soins des lunettes 3D

- N'utilisez que le chiffon accompagnant les lunettes 3D pour les nettoyer. Ôtez la poussière et la saleté du chiffon. Si le chiffon est poussiéreux ou sale, il risque de rayer le produit. N'utilisez pas de solvants, comme du benzène ou des diluants sous peine de décoller le revêtement.
- Lors du nettoyage des lunettes 3D, veillez à ce que l'eau ou d'autres liquides n'entrent pas en contact avec les lunettes.
- Rangez toujours les lunettes 3D dans l'étui fourni à cet effet lorsque vous ne les utilisez pas.
- Ne rangez pas les lunettes 3D dans un endroit très humide ou très chaud.

#### Visionnement d'images 3D

- Si vous êtes pris de vertiges, nausées ou ressentez une autre gêne pendant le visionnement d'images 3D, cessez de les utiliser et reposez vos yeux.
- N'utilisez pas les lunettes 3D si elles sont fissurées ou cassées.

#### Éloignez-les de la chaleur

- Ne placez pas les lunettes 3D dans le feu, à proximité d'une source de chaleur ou dans un endroit très humide. Ce produit pourrait être à l'origine d'un incendie ou de blessure suite à l'ignition ou l'explosion de la pile lithium-ion polymère rechargeable intégrée.

#### Précaution relative à la pile rechargeable

- Utilisez le câble USB fourni pour le branchement sur une prise USB d'un téléviseur SHARP compatible 3D pour recharger la pile. Si vous rechargez la pile avec d'autres appareils, une fuite du liquide de la pile, une surchauffe ou une explosion pourrait se produire.

#### Précaution relative à l'alimentation électrique

- Utilisez le câble USB fourni pour le branchement sur une prise USB d'un téléviseur SHARP compatible 3D pour alimenter les lunettes en électricité. Si vous alimentez en électricité les lunettes avec d'autres appareils, une surchauffe ou une explosion pourrait se produire.



# Utilisation des lunettes 3D

## ATTENTION

- Tous les consommateurs ne peuvent pas profiter de la télévision 3D. Certaines personnes souffrent de cécité stéréo, ce qui les empêche de percevoir la profondeur voulue des divertissements 3D. Par ailleurs, certaines personnes, lorsqu'elles regardent un programme en 3D, peuvent éprouver une sensation initiale de mal du virtuel à mesure qu'elles s'accoutument à l'image. D'autres peuvent présenter des maux de tête, une fatigue oculaire ou un mal du virtuel continu ; certains téléspectateurs peuvent également présenter des attaques ou des crises épileptiques. Tout comme les montagnes russes, l'expérience ne convient pas à tout le monde.
- Les lunettes 3D sont un appareil de précision. Manipulez-les avec soin.
- Une utilisation incorrecte des lunettes 3D ou le non-respect de ces instructions peuvent entraîner une fatigue oculaire.
- Si vous êtes pris de vertiges, nausées ou ressentez une autre gêne pendant le visionnement d'images 3D, cessez immédiatement de les utiliser. L'utilisation du traitement de la disparité binoculaire en 3D de ce téléviseur avec des émissions ou logiciels 3D incompatibles peut perturber l'affichage des images en créant un flou diaphonique ou un chevauchement.
- Lorsque vous visionnez continuellement des images 3D, pensez à faire régulièrement une pause pour éviter la fatigue oculaire.
- Si vous êtes myope, hypermétrope, astigmat ou présentez une différence de vue entre l'œil gauche et l'œil droit, vous devez prendre les mesures correctives nécessaires (à savoir porter des lunettes) avant de visionner des images 3D. Les lunettes 3D peuvent être portées par dessus des lunettes de vue.
- Lors du visionnement d'images 3D, maintenez les lunettes 3D à l'horizontale par rapport à l'écran du téléviseur. Si vous les inclinez par rapport à l'écran du téléviseur, les images vues par les yeux gauche et droit peuvent sembler considérablement différentes ou sembler se chevaucher.
- Visionnez les images 3D à une distance appropriée de l'écran du téléviseur. La distance recommandée est trois fois la hauteur réelle de l'écran du téléviseur.
- Prenez garde à ce qui vous entoure lorsque vous visionnez des images 3D. Les objets peuvent sembler plus proches ou plus éloignés que l'écran du téléviseur. Vous pourriez donc mal évaluer la distance vous séparant de l'écran du téléviseur et risquer de vous blesser si vous heurtez accidentellement l'écran ou les objets environnants.
- Les lunettes 3D sont déconseillées avant l'âge de 6 ans.
- Un parent ou un tuteur doit être présent lorsque les enfants visionnent des images 3D. Surveillez les enfants qui visionnent des images 3D, et s'ils affichent des signes de gêne, suspendez immédiatement l'utilisation des lunettes 3D.
- Les personnes ayant des antécédents connus de photosensibilité, présentant des problèmes cardiaques ou en mauvaise santé ne doivent pas porter de lunettes 3D. Ceci pourrait aggraver leurs pathologies existantes.
- N'utilisez pas les lunettes 3D à d'autres fins (à savoir, comme lunettes de vue, lunettes de soleil ou lunettes de protection).
- N'utilisez pas la fonction 3D ou les lunettes 3D en marchant ou vous déplaçant. Vous risqueriez de vous blesser en heurtant des objets, en trébuchant et/ou en tombant.
- Lors de l'utilisation des lunettes 3D, veillez à ne pas frapper par inadvertance l'écran du téléviseur ou d'autres personnes. Le visionnement d'images 3D peut, en altérant l'évaluation de la distance vous séparant de l'écran du téléviseur, occasionner des heurts accidentels, voire des blessures.
- Il est recommandé de ne pas regarder d'images 3D si vous manquez de sommeil ou si vous avez bu de l'alcool.

## Accessoires fournis

Assurez-vous que les accessoires suivants sont fournis avec les lunettes 3D.



Lunettes 3D  
(x1)



Plaquette \*1  
(grande x 1, petite x 1)



Câble USB \*2  
(x1)



Étui à lunettes  
(x1)



Chiffon de nettoyage  
(x1)

Mode d'emploi  
(ce document)

\*1 Utilisez la plaquette pour lunettes 3D au besoin. La petite plaquette est déjà fixée en place.

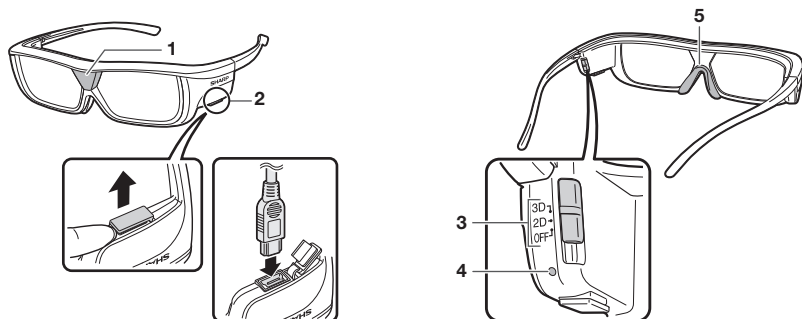
\*2 Le câble USB fourni est un câble conçu exclusivement pour les lunettes 3D (AN-3DG20). Il ne fonctionnera pas si vous le raccordez à d'autres périphériques USB.

## REMARQUE

- Les illustrations ci-dessus sont fournies à titre explicatif et peuvent être légèrement différentes des accessoires réels.

# Utilisation des lunettes 3D

## Désignation



### 1 Récepteur infrarouge

Reçoit un signal infrarouge émis par le téléviseur. Les lunettes 3D s'éteignent automatiquement au bout de 10 minutes en l'absence de signaux émis par le téléviseur.

### 2 Prise d'alimentation

Cette prise sert pour la recharge.

### 3 Bouton 3D/2D/OFF

Ce bouton permet de basculer entre les modes 2D et 3D.

### 4 Éclairage DEL

Clignote une fois par seconde lorsque l'alimentation de la pile est faible.

### 5 Monture de la plaquette

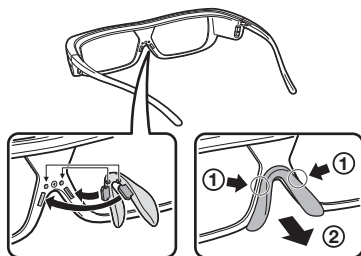
La plaquette conçue exclusivement pour les lunettes peut être fixée ici.

## REMARQUE

- Ne saisissez ni ne placez d'autocollants ou autres obstacles sur le récepteur infrarouge. Vous risqueriez de bloquer les signaux provenant du téléviseur et d'empêcher les lunettes 3D de fonctionner correctement.
- Les interférences d'autres appareils de communication infrarouge peuvent vous empêcher de visionner correctement les images 3D.

## Fixation de la plaquette

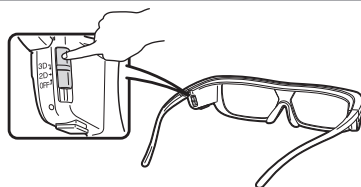
Fixez l'une ou l'autre des plaquettes fournies, selon vos besoins (par exemple, si les lunettes ne tiennent pas bien en place). Les lunettes sont vendues avec une petite et une grande plaquette.



Fixation de la plaquette

Retrait de la plaquette

## Utilisation des lunettes 3D



## Mise sous/hors tension

Faites glisser le bouton sur **3D** pour allumer les lunettes. Faites glisser le bouton sur **OFF** pour éteindre les lunettes.

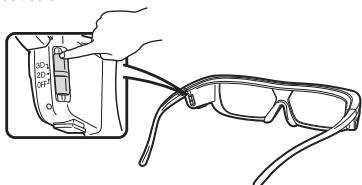
## REMARQUE

- Lorsque l'alimentation de la pile est faible, l'éclairage DEL clignote une fois par seconde lorsque vous allumez les lunettes.

# Utilisation des lunettes 3D

## Passage au mode 3D et 2D

Lorsque vous visionnez des images 3D, vous pouvez faire glisser le bouton entre les modes 2D et 3D. Cette fonction se révèle pratique lorsque vous êtes plusieurs à visionner des images 3D sur le même téléviseur et que certaines personnes veulent regarder la télé en 3D et d'autres en 2D.



## ■ Visionnement d'images 2D

Lorsque vous faites glisser le bouton sur **2D** pendant que vous regardez des images 3D, les images 3D deviennent des images 2D.

## ■ Visionnement d'images 3D

Lorsque vous faites glisser le bouton sur **3D** pendant que vous regardez des images 2D, les images 2D deviennent des images 3D.

## Portée d'utilisation des lunettes 3D

Les lunettes 3D peuvent être utilisées en recevant un signal infrarouge envoyé par le téléviseur. Les lunettes 3D s'éteignent automatiquement au bout de 10 minutes en l'absence de signaux émis par le téléviseur.

## ■ Rayon d'action

Directement depuis l'avant de l'émetteur infrarouge 3D sur le téléviseur : environ 5 m (dans une plage d'environ 30° horizontalement et 20° verticalement)

## Recharge de la pile des lunettes 3D

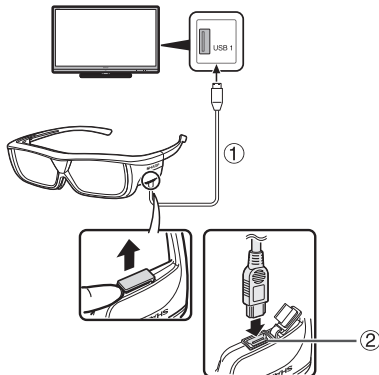
Lorsque l'alimentation de la pile est faible, l'éclairage DEL clignote une fois par seconde. Si la pile des lunettes 3D est épuisée, vous pouvez la recharger en raccordant le câble USB fourni au téléviseur et à la prise d'alimentation sur les lunettes 3D.

**1** Éteignez le téléviseur, puis faites glisser le bouton sur les lunettes 3D sur **OFF**.

**2** Raccordez le câble illustré ci-dessous avant de rallumer le téléviseur.

- L'éclairage DEL clignote une fois toutes les deux secondes, puis la recharge commence.
- Lorsque l'éclairage DEL s'éteint, cela indique que la recharge est terminée. Il fait 90 minutes pour recharger la pile.
- Insérez à nouveau le câble USB si l'éclairage DEL clignote par intermittence toutes les 0,5 seconde. En l'absence de réponse, adressez-vous à un revendeur ou un service client SHARP.

**3** Une fois la recharge terminée, éteignez le téléviseur, puis débranchez le câble USB des lunettes 3D.



① Câble USB (accessoire fourni)

② Prise d'alimentation

## ATTENTION

• Ne rechargez pas les lunettes 3D pendant que vous les portez.

## REMARQUE

- Veillez à allumer le téléviseur lorsque vous rechargez la pile des lunettes 3D. Si le téléviseur est éteint, vous pourriez ne pas parvenir à la recharger.
- Lorsque vous rechargez la pile des lunettes 3D, raccordez uniquement le câble USB (accessoire fourni) à une prise USB du téléviseur.
- La pile ne se rechargera pas pendant l'utilisation avec le câble USB raccordé.
- Rechargez la pile dans la plage de températures de fonctionnement (10 °C–40 °C). Il se peut que la pile ne se recharge pas en dehors de cette plage de températures.

## Utilisation des lunettes 3D avec une source d'alimentation externe

Vous pouvez utiliser les lunettes 3D avec une source d'alimentation externe lorsque vous faites glisser le bouton des lunettes 3D sur 3D ou 2D aux étapes 1 et 2 de **Recharge de la pile des lunettes 3D** (la recharge ne sera pas effectuée).

## REMARQUE

- Ne vous déplacez pas pendant que vous portez les lunettes 3D. Vous pourriez vous prendre les pieds dans le câble USB, faire tomber le téléviseur ou provoquer d'autres accidents susceptibles d'entraîner des blessures.
- Lorsque vous alimentez en électricité les lunettes 3D, raccordez uniquement le câble USB (accessoire fourni) à une prise USB du téléviseur.
- Lorsque vous utilisez le câble USB alors qu'il est raccordé aux lunettes 3D, prenez soin de ne pas vous prendre les pieds dans le câble. Vous pourriez tomber ou provoquer d'autres accidents susceptibles d'entraîner des blessures.

# Utilisation des lunettes 3D

## REMARQUE

- Ces lunettes 3D sont réservées à l'utilisation avec un téléviseur LCD SHARP compatible 3D.

### ■ Verres des lunettes 3D

- N'exercez aucune pression sur les verres des lunettes 3D. Par ailleurs, ne faites pas tomber ni ne pliez les lunettes 3D.
- Ne rayez pas la surface des verres des lunettes 3D avec un objet pointu ou autre. Vous risqueriez d'abîmer les lunettes 3D et de diminuer la qualité des images 3D.
- N'utilisez que le chiffon accompagnant les lunettes 3D pour les nettoyer.



### ■ Récepteur infrarouge des lunettes 3D

- Ne laissez pas le récepteur infrarouge s'encrasser, ne collez pas d'autocollants, ni ne couvrez le récepteur infrarouge. Vous risqueriez d'empêcher le bon fonctionnement du récepteur.
- Si les lunettes 3D sont perturbées par un appareil de communication de données infrarouge, il se peut que les images 3D ne s'affichent pas correctement.

### ■ Précaution à prendre pendant le visionnement

- N'utilisez pas d'appareils émettant de fortes ondes électromagnétiques (tels que les téléphones portables ou les émetteurs-récepteurs sans fil) à proximité des lunettes 3D. Les lunettes 3D risqueraient de mal fonctionner.
- Les lunettes 3D ne peuvent fonctionner pleinement à des températures extrêmement élevées ou basses. Veuillez les utiliser dans la plage de température d'utilisation spécifiée.
- Si vous utilisez les lunettes 3D dans une pièce avec éclairage fluorescent (50/60 Hz), il se peut que la lumière de la pièce semble scintiller. Le cas échéant, assombrissez ou éteignez l'éclairage fluorescent pendant que vous utilisez les lunettes 3D.
- Portez correctement les lunettes 3D. Les images 3D ne sont pas clairement visibles si les lunettes 3D sont portées à l'envers ou l'arrière sur l'avant.
- D'autres affichages (comme les écrans d'ordinateur, les horloges numériques et les calculatrices) peuvent paraître obscurs et difficiles à distinguer lorsque vous portez les lunettes 3D. Ne portez pas les lunettes 3D pour regarder autre chose que des images 3D.
- Si vous vous allongez sur le côté pendant que vous regardez la télévision avec les lunettes 3D, il se peut que l'image semble obscure ou ne soit pas visible.
- Veillez à vous placer dans l'angle de visionnement et à une distance de visionnement du téléviseur optimale pour regarder des images 3D. Autrement, vous pourriez ne pas profiter au maximum de l'effet 3D.
- Les lunettes 3D peuvent ne pas fonctionner correctement si d'autres produits 3D ou appareils électroniques sont sous tension à proximité des lunettes ou du téléviseur. Le cas échéant, mettez les autres produits 3D ou appareils électroniques hors tension ou éloignez-les le plus possible des lunettes 3D.
- Cessez d'utiliser ce produit si l'une des situations suivantes se présente :
  - Les images apparaissent constamment doubles pendant que vous portez les lunettes 3D.
  - Vous avez des difficultés à percevoir l'effet 3D.
- Si les lunettes 3D sont défectueuses ou abîmées, cessez immédiatement de les utiliser. L'utilisation continue des lunettes 3D peut provoquer une fatigue oculaire, des maux de tête et un mal-être.
- En cas de réaction cutanée inhabituelle, cessez d'utiliser les lunettes 3D. Dans de très rares cas, de telles réactions peuvent être liées à une réaction allergique au revêtement ou aux matériaux utilisés.
- Si votre nez ou vos tempes deviennent rouges ou si vous ressentez une douleur ou des démangeaisons, cessez d'utiliser les lunettes 3D. La pression provoquée par une utilisation prolongée des lunettes peut être à l'origine de telles réactions et entraîner une irritation cutanée.

## Que faire en cas d'anomalie ?

Problème constaté	Solution possible
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les images affichées en mode 3D apparaissent doubles pendant que vous portez les lunettes 3D.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les lunettes 3D sont-elles allumées ?</li><li>• Faites glisser le bouton sur <b>3D</b> pour allumer les lunettes 3D.</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Les images affichées en mode 3D apparaissent en 2D pendant que vous portez les lunettes 3D.</li></ul> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les lunettes 3D sont-elles réglées sur le mode 2D ?</li><li>• Faites glisser le bouton sur <b>3D</b> pendant que vous regardez des images 2D pour que les images 2D deviennent des images 3D.</li></ul>

# Utilisation des lunettes 3D

## Fiche technique

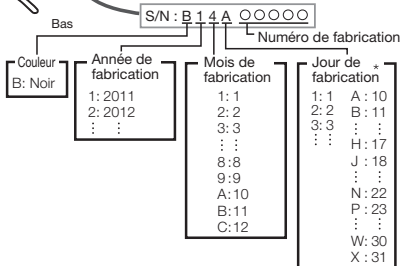
Produit	Lunettes 3D
Numéro de modèle	AN-3DG20
Type de verres	Obturbateur à cristaux liquides
Alimentation	5 V CC (fournie par la prise USB d'un téléviseur SHARP)
Pile	Pile lithium-ion polymère rechargeable (3,7 V CC, 70 mAh)
Durée de vie de la pile*1	Environ 30 heures d'utilisation continue
Durée de charge	90 minutes
Dimensions (L x H x P)	175,5 x 43,0 x 173,0 mm
Poids	Environ 40,0 g (avec la pile lithium-ion polymère rechargeable)
Température de fonctionnement	10 °C à 40 °C (Les Lunettes 3D ne peuvent fonctionner pleinement à des températures extrêmement élevées ou basses. Veuillez les utiliser dans la plage de température d'utilisation spécifiée.)

\*1 Durée de vie de la pile : Une pile rechargeable s'use après une utilisation répétée, et la durée de vie de la pile raccourcit progressivement (la durée de vie de la pile dépend de l'environnement d'utilisation). Les valeurs ci-dessus correspondent aux réglages par défaut et ne garantissent pas la qualité.



Le numéro de série du produit est affiché sur les lunettes 3D conformément à l'illustration de gauche. Les quatre premiers chiffres représentent la couleur du produit et la date de fabrication.

Exemple : Lunettes de couleur noire fabriquée le 10 avril 2011



\* Les lettres « I », « O », « Y » et « Z » ne sont pas utilisées.

Ces symboles affichés sur le produit et le carton d'emballage individuel du produit sont des symboles sur l'environnement au Japon, aux États-Unis, au Canada, en Chine, en France et dans l'Union européenne.



Pour le Japon uniquement



Pour l'Union européenne uniquement



Pour la Chine uniquement

EU only



Pour les États-Unis et le Canada uniquement\*2



Pour la Chine uniquement

\*2 L'apposition du logo RBRC<sup>MD</sup> sur la batterie / le bloc d'alimentation Lithium-ion (Li-ion) indique la participation volontaire de SHARP à un programme industriel de collecte et de recyclage de ces batteries / ces blocs d'alimentation usagés aux États-Unis et au Canada. Le programme RBRC<sup>MD</sup> offre une alternative convenable pour le traitement des accumulateurs Li-ion, la mise à la poubelle ordinaire étant interdite dans certains endroits. Pour de plus amples renseignements sur le recyclage de batteries et de blocs d'alimentation Li-ion dans votre région, veuillez composer le 1-800-822-8837. Par sa participation à ce programme et à d'autres, SHARP démontre son engagement à conserver notre environnement et à protéger nos ressources naturelles. (RBRC<sup>MD</sup> est une marque déposée de Rechargeable Battery Recycling Corporation.)

## REMARQUE

- Veuillez contacter votre municipalité locale pour connaître la méthode correcte de mise au rebut de ce produit et/ou de son emballage (voir page 8 pour en savoir plus).

## Mise au rebut en fin de vie



Attention : Votre produit comporte ce symbole. Il signifie que les produits électriques et électroniques usagés ne doivent pas être mélangés avec les déchets ménagers généraux. Un système de collecte séparé est prévu pour ces produits.

### Informations sur la mise au rebut pour les utilisateurs

Cet appareil contient une pile intégrée qui ne peut pas être retirée par l'utilisateur. N'essayez pas d'ouvrir l'appareil.

Si la vie utile de la pile intégrée a pris fin, à savoir que la recharge devient impossible, cet appareil doit être apporté à un centre de service Sharp pour que la pile puisse être retirée correctement et qu'un recyclage séparé de la pile et de l'appareil puisse être effectué.

Veuillez contacter un centre de service Sharp à ce sujet.

Une fois la pile retirée, il n'est plus possible d'en installer une neuve.

Les lois nationales et locales sur la mise au rebut des piles et des appareils électroniques doivent toujours être observées. Jeter des piles usées ou des appareils électroniques usagés avec les déchets ménagers peut présenter un risque pour l'environnement.