



# „DL-455M.HDMI“

## Projecteur DLP HDMI & SVGA avec lecteur multimédia intégré



Mode d'emploi



# **„DL-455M.HDMI“**

**Projecteur DLP HDMI & SVGA  
avec lecteur multimédia intégré**

## SOMMAIRE

### INTRODUCTION

<b>Votre nouveau projecteur DLP HDMI</b> .....	<b>8</b>
Contenu.....	8
<b>Conseils pour l'utilisation de cette notice</b> .....	<b>9</b>
<b>Consignes préalables</b> .....	<b>10</b>
Consignes de sécurité.....	10
Traitement des déchets.....	11
Conseils importants sur les piles bouton et leur recyclage.....	11
Déclaration de conformité .....	11

### DESCRIPTION

<b>Caractéristiques techniques</b> .....	<b>14</b>
<b>Description du produit</b> .....	<b>15</b>

### MISE EN MARCHÉ

<b>Insertion des piles dans la télécommande</b> .....	<b>18</b>
<b>Montage</b> .....	<b>18</b>
<b>Alimentation</b> .....	<b>20</b>
<b>Branchement</b> .....	<b>20</b>
Connexion HDMI .....	20
Connexion AV / Cinch.....	21
Connexion VGA.....	21
Connexion audio .....	21
Connexion de clés USB et de cartes microSD.....	22

### UTILISATION

<b>Allumer</b> .....	<b>24</b>
<b>Régler l'affichage</b> .....	<b>24</b>
Position de l'image .....	24
Netteté.....	24
<b>Choisir la source de l'image</b> .....	<b>24</b>
<b>Le menu</b> .....	<b>25</b>
Image.....	25
Réglages .....	26

## LE LECTEUR MULTIMÉDIA

<b>Ouvrir le lecteur multimédia</b> .....	<b>28</b>
<b>Navigation dans le menu</b> .....	<b>28</b>
Sous-menus .....	28
Copier et effacer des données .....	28
<b>Vidéos</b> .....	<b>29</b>
Sous-menu .....	29
<b>Images</b> .....	<b>29</b>
Sous-menu .....	30
<b>Musique</b> .....	<b>30</b>
Sous-menu .....	31
Diaporamas avec musique .....	31
<b>eBooks</b> .....	<b>31</b>
Sous-menu .....	32
<b>Jeux</b> .....	<b>32</b>
<b>Réglages</b> .....	<b>33</b>
Keystone (Trapèze) .....	33
Langue .....	33
Informations système .....	33
Paramètres par défaut .....	33
<b>Codecs audio et vidéo</b> .....	<b>34</b>
DivX et XVID .....	35
Packs de codecs .....	35
Convertisseur de codec .....	36
Sous-titres .....	36

## ANNEXE

<b>Nettoyage et entretien</b> .....	<b>40</b>
Rangement .....	40
Transport .....	41
<b>Dépannage</b> .....	<b>41</b>
<b>Contact et support</b> .....	<b>42</b>
<b>Glossaire (Notions de base)</b> .....	<b>42</b>



# INTRODUCTION

## **VOTRE NOUVEAU PROJECTEUR DLP HDMI**

**Chère cliente, cher client,**

Nous vous remercions pour l'achat de cet article. Vivez toutes les sensations du cinéma maintenant dans votre salon !

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

### **Contenu**





- Projecteur
- Adaptateur secteur
- Câble AV 3 en 1
- Câble adaptateur VGA
- Télécommande
- 2 piles AAA (Micro)
- Câble USB (Mini-USB vers USB de type A)
- Mode d'emploi



## CONSEILS POUR L'UTILISATION DE CETTE NOTICE

Pour utiliser ce manuel le plus efficacement possible, il est nécessaire de clarifier certains termes et symboles que vous rencontrerez dans ce guide.

### Symboles utilisés

	Ce symbole signale les dangers possibles et les informations importantes sur l'utilisation du produit. Il est utilisé chaque fois que votre attention est particulièrement nécessaire.
	Ce symbole indique les conseils et les informations utiles pour une utilisation optimale du produit.
	Ce symbole est utilisé pour des exemples et des explications qui illustrent des procédures souvent complexes, afin de les rendre plus compréhensibles.
	Ce symbole se trouve derrière les termes techniques expliqués dans le glossaire. Le glossaire aide à la compréhension des termes techniques dans leur contexte.

### Mises en forme du texte utilisées

<b>MAJUSCULES</b>	Les majuscules sont utilisées pour nommer des touches, des branchements ou autres composants du produit.
<b>Caractères gras</b>	Les caractères gras sont utilisés pour reconnaître des éléments du menu ou du logiciel.
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Énumérations</li> <li>2. Énumérations</li> <li>3. Énumérations</li> </ol>	Les énumérations sont utilisées chaque fois que l'utilisateur doit suivre plusieurs étapes, ou pour présenter les caractéristiques du produit.
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puces</li> <li>• Puces</li> <li>• Puces</li> </ul>	Les puces permettent de lister plusieurs informations. Elles permettent principalement de mieux identifier la hiérarchie de l'information.

## CONSIGNES PRÉALABLES

### Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Concernant les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veuillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Ne démontez pas l'appareil, sous peine de perdre toute garantie. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peuvent l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.



### **ATTENTION**

*Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts dus à une mauvaise utilisation. Sous réserve de modification et d'erreur !*

### Traitement des déchets

Cet appareil électronique ne doit pas être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité.

Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.

### Conseils importants sur les piles bouton et leur recyclage

- Les piles bouton ne doivent PAS être jetées dans la poubelle classique. Chaque consommateur est aujourd'hui obligé de jeter les piles bouton utilisées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet.
- Vous pouvez laisser vos piles dans les déchetteries municipales et dans les lieux où elles sont vendues.
- Respectez la polarité des piles bouton. Un mauvais sens d'insertion des piles bouton peut endommager l'appareil – Risque d'incendie.
- Ne pas ouvrir les piles bouton, ne pas les jeter au feu.
- Les piles bouton dont s'échappe du liquide sont dangereuses. Ne les manipulez pas sans gants adaptés.
- Maintenez les piles bouton hors de portée des enfants.
- Retirez les piles bouton de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant un long moment.

### Déclaration de conformité

La société Pearl Agency déclare ce produit PX-1247 conforme aux directives du Parlement Européen concernant les équipements hertziens et les équipements terminaux de télécommunication.

PEARL Agency GmbH  
PEARL-Str. 1-3  
79426 Buggingen  
Allemagne  
25.03.2011

*Kutschera, H.*

Le formulaire de conformité détaillé est disponible sur [www.pearl.de](http://www.pearl.de). Sur le côté gauche de la page, cliquez sur **Support (FAQ, Treiber & Co.)**. Saisissez dans le champ de recherche la référence de l'article, PX-1247.

Importé par :  
PEARL Diffusion SARL • 6 rue de la Scheer Z.I. Nord • F-67600 Sélestat





# DESCRIPTION

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Système d'image :	DLP
Résolution :	800 x 600 pixels (natif)
Éclairage :	LED RGB
Luminosité :	200 lumens
Contraste :	2000:1
Aspect ratio :	4:3 (natif)
Taille de l'image :	de 40 à 500 cm
Adaptateur secteur :	12 V / 8 A
Connectique :	HDMI, adaptateur VGA, Audio/Vidéo (Cinch), sortie audio (jack 3,5 mm), USB, SD
Support de données externe :	USB/SD (jusqu'à 32 Go)
Dimensions :	138 x 135 x 49 mm
Poids :	645 g

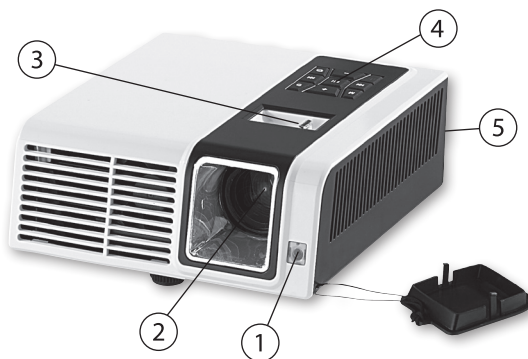
### Formats :

Audio	MP3 / AMR / WAV / WMA / MAC / APE / TTA / M4A / FLAC / CD / OGG Vorbis / AU / Real / ACC / MP1 / MP2 / MPA / MIDI / AAC / RMI / AC3 / DTS / AIFF / AIFC / ACT / OMG
Image	JPEG / GIF / PNG / BMP
Vidéo	AVI / FLV / MPEG / VOB / DAT / MP4 / 3GP / MOV / WMV / ASF / RM / RMVB / RAM / SCM / DIVX / MKV / OGM / M4V / M4P / TP / TPR / TS / PVA / PSS / MPE / WV / M2TS / EVO / RPM / QT / MP / AVM / DSM / M1V / M2V / PMP / SMK / BIK / RAT / VG2 / IVF / VP6 / VP7 / D2V / MOD / M2P / VID / PMP2 / MTS / F4V
eBook	TXT / C / H / INI / LRC / SRT

## DESCRIPTION DU PRODUIT

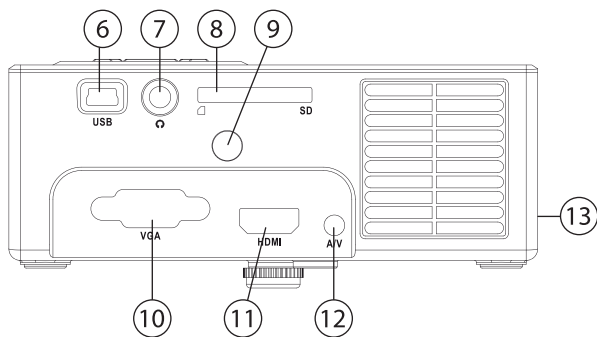
### Projecteur

1. Récepteur infrarouge
2. Lentille
3. Réglage de la netteté
4. Touches de commande
5. Connectique



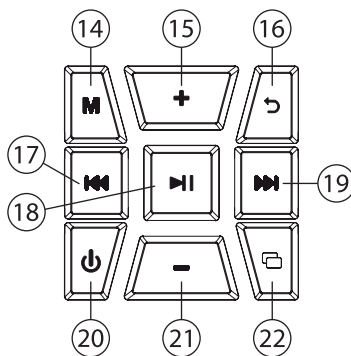
### Connectique

6. Port USB
7. Audio (jack 3,5 mm)
8. Port pour carte SD
9. Récepteur infrarouge
10. Adaptateur VGA
11. HDMI
12. AV
13. Port d'alimentation



### Panneau de commande

14. Menu
15. Haut / Augmenter le volume
16. Retour
17. Gauche / Précédent
18. Lecture / Pause ; confirmer
19. Droite / Suivant
20. Marche / Arrêt
21. Bas / Diminuer le volume
22. Sélection de la source



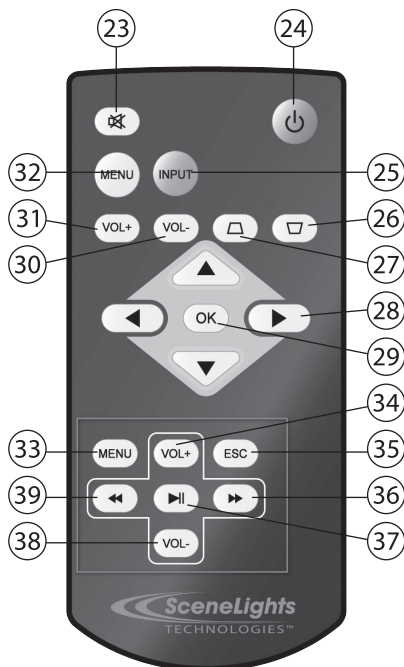
## Télécommande

### • Commandes du projecteur

- 23. Couper le son (fonction muet)
- 24. Marche / Arrêt
- 25. Sélection de la source
- 26. Correction du trapèze (haut)
- 27. Correction du trapèze (bas)
- 28. Touches de navigation (pour les menus du projecteur)
- 29. OK / Confirmer (dans les menus du projecteur)
- 30. Diminuer le volume
- 31. Augmenter le volume
- 32. Menu

### • Commandes multimédia

- 33. Menu
- 34. Haut / Augmenter le volume
- 35. ESC / Retour
- 36. Droite / Suivant (appuyer) / Avance rapide (maintenir)
- 37. Lecture / Pause
- 38. Bas / Diminuer le volume
- 39. Droite / Précédent (appuyer) / Retour rapide (maintenir)



#### NOTE :

*Le contrôle des fonctions du projecteur s'effectue uniquement à partir des commandes du projecteur, tandis que le contrôle du lecteur multimédia s'effectue uniquement à partir des commandes multimédia. Vous ne pouvez pas utiliser les touches de commande d'une fonction pour l'autre fonction.*



# MISE EN MARCHÉ

## INSERTION DES PILES DANS LA TÉLÉCOMMANDE

Ouvrez le compartiment à piles au dos de la télécommande. Pour cela, référez-vous au schéma à l'arrière de la télécommande.

Insérez deux piles AAA. Veillez absolument à respecter la polarité.

Refermez le compartiment à piles.


La télécommande est maintenant prête à l'emploi. Vous trouverez plus d'informations à propos de la télécommande dans la section «Description du produit» (page 16).




**NOTE :**

*Remplacez les piles lorsque la portée de la télécommande diminue ou quand celle-ci ne réagit plus du tout.*


## MONTAGE


Placez le projecteur en face d'une grande surface blanche. Pour une qualité d'image optimale, optez pour un écran de projection . Pour placer correctement votre projecteur, veuillez suivre les points suivants.

Le projecteur doit être placé horizontalement sur une surface plane et antidérapante. L'image est diffusée légèrement courbée (Offset ) vers le haut et il faut donc que le projecteur soit placé à plat. Le projecteur peut donc être placé sans problème sur une table.

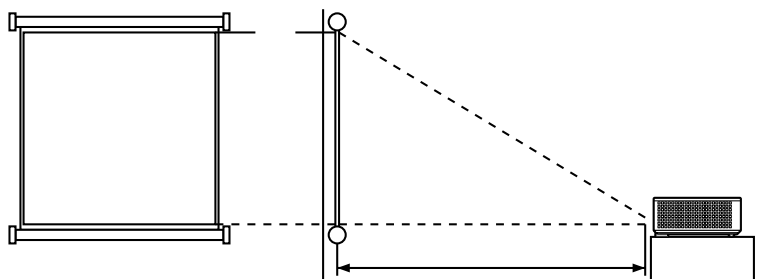


**NOTE :**

*Si vous montez le projecteur au plafond, retournez-le d'abord pour projeter l'image bien au milieu de l'écran de projection . Faites ensuite pivoter l'image dans le menu de configuration du projecteur (cf. page 26).*

Plus vous placez le projecteur loin de l'écran de projection , plus l'image sera grande. Le tableau suivant indique les distances optimales de placement du projecteur en fonction de la taille d'image souhaitée.

Diagonale de l'image		Distance recommandée
Pouces	Centimètres	Centimètres
23	58,4	100
45	114,3	200
68	172,7	300
90	228,6	400
112	284,4	500

**NOTE :**

La distance optimale entre votre projecteur et l'écran de projection peut varier légèrement par rapport aux valeurs données ici, en raison d'influences diverses (lumière, qualité de l'écran, etc.). Testez différentes positions pour trouver la meilleure distance, en particulier si vous fixez le projecteur de façon durable.

Placez le projecteur uniquement dans des pièces fermées et sèches, non exposées à des variations de températures extrêmes.

**ATTENTION :**

Placez le projecteur uniquement sur une surface antidérapante et plane.

## ALIMENTATION

Branchez l'adaptateur secteur à la prise d'alimentation du projecteur. Branchez le ensuite à une prise murale.



**NOTE :**


*Les appareils complexes tels que les projecteurs, lecteurs multimédias, les téléviseurs et les ordinateurs doivent être branchés sur des multiprises avec protection contre les surtensions, afin de les protéger de manière optimale.*

## BRANCHEMENT



**ATTENTION :**

*Éteignez les périphériques source  avant de les connecter au projecteur. Si possible, branchez un seul périphérique source à la fois.*

Le projecteur dispose de plusieurs entrées de signaux par le biais desquelles il peut être branché à divers périphériques de lecture . L'image est fournie par le périphérique source et simplement diffusée par le projecteur. Le projecteur sélectionne automatiquement la source active. Le contrôle de la lecture se fait exclusivement via la source connectée. Le projecteur sert uniquement à diffuser le son et l'image envoyés par le périphérique connecté.



**NOTE :**

*Pour obtenir une qualité d'image maximale, vous devriez utiliser le port HDMI.*

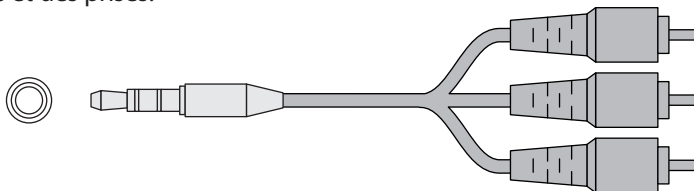
### Connexion HDMI

Branchez le câble HDMI dans le port correspondant du projecteur et connectez l'autre extrémité à un lecteur DVD, Blu-Ray, multimédia, ou à tout autre appareil de lecture.



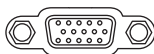
### Connexion AV / Cinch

Branchez l'extrémité simple du câble AV 3 en 1 au port AV correspondant du projecteur. A l'autre bout du câble se trouvent les connecteurs AV / Cinch. Le projecteur peut maintenant être branché à l'aide d'un câble AV / Cinch. Les extrémités du câble Cinch sont codées par couleurs. Branchez les deux câbles audio (rouge et blanc) dans les prises correspondantes. Branchez ensuite le connecteur jaune (signal vidéo) dans la prise correspondante. Branchez l'autre extrémité à un lecteur DVD, Blu-Ray, multimédia, ou à tout autre appareil de lecture. Là aussi, respectez les couleurs des connecteurs et des prises.



### Connexion VGA

Branchez l'extrémité correspondante du câble adaptateur VGA dans la prise appropriée du projecteur. L'extrémité VGA du câble peut être connectée à la sortie VGA d'un ordinateur.



### Connexion audio

La prise audio permet de brancher également le projecteur à un système de sonorisation ou à un casque audio, afin de diffuser le son séparément. Branchez un câble jack 3,5 mm dans la prise correspondante du projecteur et connectez-le ensuite à votre système de sonorisation (système 5.1 p. ex.), ou bien branchez simplement un casque stéréo au projecteur.



#### NOTE :

*Contrairement aux autres ports, la prise jack audio du projecteur est un signal de sortie. Par conséquent, les signaux sonores que reçoit le projecteur par le biais de ses autres ports de connexion sont retransmis par ce port-ci.*

## Connexion de clés USB et de cartes microSD



**NOTE :**

*Ne branchez qu'un seul support de données à la fois sur le projecteur. N'essayez pas d'insérer en même temps une carte SD et une clé USB.*

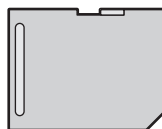
Vous pouvez connecter au projecteur des cartes microSD et des clés USB avec des capacités allant jusqu'à 32 Go. Insérez le support de données dans le port correspondant quand le projecteur est allumé, puis sélectionnez dans le menu les fichiers souhaités. Veuillez vous référer au chapitre «Lecteur multimédia» (page 23).



**NOTE :**

*Pour connecter une clé USB au projecteur, utilisez le câble USB fourni et branchez-le au port mini-USB.*

Les fichiers vidéo, photo et audio sont lus automatiquement, dans la mesure où le projecteur est compatible avec leur format de fichier. Veuillez aussi vous référer au paragraphe «Codecs» (page 30).



**ATTENTION :**

*Les cartes SD s'insèrent très facilement dans la fente. La carte est correctement mise en place quand vous sentez un léger clic. Ne forcez jamais quand vous insérez une carte SD dans un lecteur !*

# UTILISATION

## ALLUMER



**NOTE :**

*Après le branchement à l'alimentation secteur, le projecteur peut nécessiter jusqu'à une minute pour être fonctionnel.*

Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour allumer le projecteur.



**ATTENTION :**

*Ne regardez jamais directement dans la lentille lorsque le projecteur est allumé car la puissante lumière émise pourrait endommager votre vue.*

Démarrez la lecture sur le périphérique source. Le projecteur détecte automatiquement le signal et l'affiche après quelques secondes.



**NOTE :**

*Si le projecteur ne reconnaît pas automatiquement le signal, sélectionnez manuellement la source de l'image à l'aide de la touche **Input**.*

## RÉGLER L'AFFICHAGE

### Position de l'image

Tournez le projecteur horizontalement et réglez l'inclinaison en mettant le projecteur en biais, jusqu'à ce que l'image soit droite.

### Netteté

Vous pouvez régler la netteté de l'image en modifiant la distance entre le projecteur et la surface de projection, ou en faisant tourner la lentille.

## CHOISIR LA SOURCE DE L'IMAGE

Le projecteur détecte automatiquement quand un périphérique source envoie un signal, qu'il affiche après quelques secondes. Appuyez sur la touche **Input** pour basculer entre les différentes sources d'images.



**ATTENTION :**

*Branchez un seul périphérique source actif à la fois sur le projecteur.*



## LE MENU

Appuyez sur la touche MENU de la télécommande pour afficher le menu des réglages. Utilisez les touches fléchées pour vous déplacer et confirmez vos choix en appuyant sur **OK**. Appuyez de nouveau sur la touche **MENU** pour refermer le menu. Dans chaque point, vous pouvez modifier votre choix à l'aide des touches fléchées gauche et droite. Appuyez sur la flèche dirigée vers le haut pour confirmer votre choix.



**NOTE :**

*Après quelques secondes d'inactivité, le menu se ferme tout seul.*

### Image

- **Luminosité**  
Réglez ici la luminosité de l'écran.
- **Intensité des couleurs**  
Réglez ici l'intensité des couleurs à l'écran.
- **Aspect ratio (format d'image)**  
Réglez ici le format d'image de l'écran.
- **Mode couleur**  
Sélectionnez ici le mode couleur.
- **Paramètres avancés**  
Vous pouvez ici effectuer d'autres réglages d'affichage, tels que par exemple le mode d'image, l'intensité de la luminosité, ou la température de couleur ; ou bien, vous pouvez afficher une image test pour vous aider à trouver les meilleurs réglages.

## Réglages

- **Langue**  
Définissez ici la langue des menus.



**ATTENTION :**

*Vous ne pouvez régler la langue que par le biais de ce menu. Ne définissez donc pas une langue que vous ne comprenez pas, sinon vous ne pourrez plus revenir à ce menu.*

- **Position du projecteur**  
Vous pouvez définir et préciser ici si le projecteur est fixé au plafond, et s'il est placé derrière ou devant l'écran de projection.
- **Sélection automatique de la source**  
Définissez ici si la source de lecture doit être recherchée automatiquement ou non.
- **Correction du trapèze**  
Réglez ici la correction de trapèze (distorsion) de l'image.
- **Agrandir**  
Vous pouvez ici agrandir une partie de l'image affichée.
- **Paramètres d'usine**  
Sélectionnez cette option pour restaurer les paramètres d'usine du projecteur.



**ATTENTION :**

*Toutes les modifications de paramètres effectuées jusque-là seront effacées.*

# LE LECTEUR MULTIMÉDIA

## OUVRIR LE LECTEUR MULTIMÉDIA

A l'aide de la touche **INPUT** (Source) de la télécommande, sélectionnez la source RGB (trois cercles de couleur). Ceci ouvre le lecteur multimédia.

## NAVIGATION DANS LE MENU

Utilisez les touches fléchées des commandes multimédia de la télécommande ou du projecteur pour naviguer dans le menu du lecteur multimédia. Utilisez les touches vers la gauche (Retour) ou vers la droite (Avance) pour faire votre choix, puis la touche «Lecture/Pause» pour le confirmer.

Lors de la lecture de fichiers multimédia, vous devez tout d'abord choisir le support de stockage à partir duquel les données doivent être recherchées. Sélectionnez **Onboard Memory** (mémoire embarquée) pour utiliser la mémoire intégrée du projecteur, **SD Memory Slot** pour utiliser une carte SD insérée, ou **USB Host Mode** pour utiliser une clé USB connectée.

### Sous-menus

Pendant la lecture d'un fichier média, une pression sur la touche **MENU** vous permet d'afficher un sous-menu. Vous trouvez alors d'autres éléments de contrôle, comme par exemple le mode de lecture, les informations de fichier, les fonctions zoom ou les sous-titres. Naviguez dans le sous-menu avec les touches **VOL+** (haut) ou **VOL-** (bas), puis confirmez votre choix avec «Lecture/Pause». Appuyez de nouveau sur **MENU** ou **ESC** pour quitter le sous-menu.



### NOTE :

À propos de la lecture des fichiers multimédia, veuillez consulter également les notes concernant les formats et codecs en page 34, ainsi que celles sur les formats de fichier en page 14.

### Copier et effacer des données

Via le menu du projecteur, vous pouvez copier et effacer des données : transférez par exemple des fichiers vers la mémoire interne du projecteur, à partir d'une clé USB par exemple.

Pour ce faire, sélectionnez le fichier souhaité et maintenez la touche **MENU** enfoncée. Un menu de sélections s'affiche. Sélectionnez **Supprimer** puis appuyez sur «Lecture/Pause» si vous voulez supprimer le fichier. Une demande de confirmation s'affiche, à partir de laquelle vous pouvez confirmer la suppression (avec **OK**) ou l'annuler (avec **Annuler**).

Si vous voulez copier le fichier, sélectionnez l'option **Copier**. Allez ensuite dans le dossier cible voulu, maintenez de nouveau la touche **MENU** enfoncée, puis sélectionnez l'option **Coller**. Le fichier est alors copié vers le nouvel emplacement.

## VIDÉOS

Sélectionnez cette option si vous voulez lire des fichiers vidéo sur votre projecteur. Précisez si les fichiers concernés se trouvent dans la mémoire interne (**Onboard Memory**), sur une carte mémoire connectée (**SD Memory Slot**) ou sur une clé USB (**USB Host Mode**).

Une liste des fichiers vidéo s'affiche. Sélectionnez le fichier désiré et appuyez sur «Lecture/Pause» pour commencer la lecture.

En appuyant sur les flèches gauche ou droite, vous pouvez lire respectivement le fichier vidéo précédent ou suivant. Si vous maintenez les touches enfoncées, vous pouvez effectuer respectivement un retour ou une avance rapides. La touche Lecture/Pause vous permet de stopper la lecture puis de la reprendre. Les touches VOL+ et VOL- vous servent à régler le niveau du volume.

### Sous-menu

Le sous-menu vidéo vous propose les options suivantes :

- Mode de lecture : ordre de lecture des fichiers
- Zoom : agrandir/réduire une partie de l'image
- Information de fichier : informations diverses sur le fichier en cours de lecture
- Effet d'image : différents réglages de couleurs pour la vidéo
- Sous-titre : affichage des sous-titres éventuellement disponibles
- Liste des sous-titres : liste de sélection des sous-titres stockés

## IMAGES

Sélectionnez cette option si vous voulez lire des fichiers images sur votre projecteur. Précisez si les fichiers concernés se trouvent dans la mémoire interne (**Onboard Memory**), sur une carte mémoire connectée (**SD Memory Slot**) ou sur une clé USB (**USB Host Mode**).

Une liste des fichiers images s'affiche. Sélectionnez le fichier de votre choix et appuyez sur Lecture/Pause pour l'afficher.

En appuyant sur les touches fléchées gauche ou droite, vous pouvez afficher respectivement l'image précédente ou suivante. Pour démarrer (et arrêter) un diaporama, appuyez sur la touche Lecture/Pause.

### Sous-menu

Le sous-menu Images vous propose les options suivantes :

- Durée : laps de temps pendant lequel une image reste affichée lors en mode diaporama
- Mode de transition : effets de transition lors de l'affichage d'une nouvelle image
- Ordre : ordre d'affichage pendant un diaporama
- Information sur l'image : informations diverses concernant l'image affichée
- Zoom : agrandir/réduire une partie de l'image
- Tourner : faire pivoter l'image



#### NOTE :

*Pendant un diaporama, le sous-menu ne peut pas être affiché. Vous devez d'abord mettre en pause la lecture automatique, en appuyant sur Lecture/Pause.*

## MUSIQUE

Sélectionnez cette fonction si vous voulez lire des fichiers audio sur votre projecteur. Précisez si les fichiers concernés se trouvent dans la mémoire interne (**Onboard Memory**), sur une carte mémoire connectée (**SD Memory Slot**) ou sur une clé USB (**USB Host Mode**). Vous pouvez également afficher une liste complète des fichiers (**Library / Bibliothèque**) ou lire de nouveau le dernier fichier audio lu récemment (**Last Track / Dernier morceau**).

Une liste des fichiers audio s'affiche. Sélectionnez le fichier désiré et appuyez sur «Lecture/Pause» pour commencer la lecture.

En appuyant sur les flèches gauche ou droite, vous pouvez lire respectivement le fichier vidéo précédent ou suivant. Si vous maintenez les touches enfoncées, vous pouvez effectuer respectivement un retour ou une avance rapides. La touche Lecture/Pause vous permet de stopper la lecture puis de la reprendre. Les touches VOL+ et VOL- vous servent à régler le niveau du volume.

### Sous-menu

Le sous-menu Musique vous propose les options suivantes :

- Mode de lecture : ordre de lecture des fichiers
- Vitesse : vitesse de lecture du fichier
- Live Sound : différents réglages de l'égaliseur pour divers styles musicaux
- Mode Show : mode d'affichage des paroles
- Couleur focale désactivée : couleur de l'affichage lorsque le mode n'est pas focalisé
- Couleur focale activée : couleur de l'affichage lorsque le mode est focalisé
- Information de fichier : informations diverses sur le fichier en cours de lecture

### Diaporamas avec musique

1. Sélectionnez le menu musique.
2. Sélectionnez la musique de votre choix et démarrez la lecture.
3. Appuyez plusieurs fois sur la touche **ESC** pour afficher le menu principal.
4. Sélectionnez le menu «images».
5. La musique continue de jouer et vous pouvez sélectionner les fichiers images de votre choix.

## EBOOKS

Sélectionnez cette option si vous voulez lire des livres électroniques sur votre projecteur. Précisez si les fichiers concernés se trouvent dans la mémoire interne (**Onboard Memory**), sur une carte mémoire connectée (**SD Memory Slot**) ou sur une clé USB (**USB Host Mode**).

Une liste des fichiers eBooks s'affiche. Sélectionnez le fichier de votre choix et appuyez sur Lecture/Pause pour l'afficher. Utilisez la touche Lecture/Pause pour démarrer (et arrêter) le défilement automatique.

Appuyez sur les touches VOL+ ou VOL- pour feuilleter les pages «manuellement».

## Sous-menu

Le sous-menu eBook vous propose les options suivantes :

- Ajouter un marque-page : placer un marque-page (ou signet) sur la page actuelle
- Ouvrir un marque-page : activer un marque-page parmi ceux qui ont été sauvegardés
- Police : sélectionner la taille de la police d’affichage
- Couleur : choisir la couleur d’affichage
- Mode de transition : effets de transition lors du passage d’une page à une autre
- Tourner : faire pivoter le document
- Intervalle : définir le délai au bout duquel les pages défilent (se tournent) automatiquement
- Arrière-plan : choisir l’image d’arrière-plan



### NOTE :

*Pendant un défilement automatique, le sous-menu n’est pas disponible. Vous devez d’abord mettre en pause la lecture automatique, en appuyant sur Lecture/Pause.*

## JEUX

Voici ici quelques jeux pour vous divertir. Précisez si les jeux souhaités se trouvent dans la mémoire interne (**Onboard Memory**, c’est ici que les jeux préinstallés sont stockés), sur une carte mémoire connectée (**SD Memory Slot** pour d’autres jeux aux formats compatibles) ou sur une clé USB (**USB Host Mode**, idem).

Une liste des jeux s’affiche. Sélectionnez le jeu de votre choix et appuyez sur la touche Lecture/Pause pour commencer à jouer. Les jeux se contrôlent avec les touches de navigation de la télécommande.



## RÉGLAGES

Ce menu permet d'effectuer différents réglages de base.

### **Keystone (Trapèze)**

Vous pouvez ici activer ou désactiver la correction du trapèze.

### **Langue**

Déterminez ici la langue d'affichage du lecteur multimédia.



#### **ATTENTION :**

*La langue du lecteur multimédia ne peut être réglée qu'à partir de ce menu. Ne définissez donc pas une langue que vous ne comprenez pas, sinon vous ne pourrez plus revenir à ce menu.*

### **Informations système**

Vous trouverez ici les différentes informations concernant le système, le firmware et l'espace mémoire utilisé.

### **Paramètres par défaut**

Vous pouvez ici restaurer les réglages d'usines du lecteur multimédia. Toutes les modifications de paramètres effectuées jusque-là seront annulées. Cette action est irréversible.

## CODECS AUDIO ET VIDÉO

Pour que votre projecteur puisse lire un fichier, les données compressées qu'il contient doivent être décodées et transmises en signaux audio et vidéo clairs. Il existe des codecs standards utilisés pour les CD, DVD, Blu-Ray et autres médias de stockage. C'est pourquoi ils peuvent être diffusés par presque tous les lecteurs appropriés. Les fichiers vidéo peuvent toutefois avoir été encodés de diverses façons, en particulier quand ceux-ci ont été téléchargés sur Internet. Cela signifie que seuls les fichiers décodables peuvent être diffusés par l'appareil de lecture (par ex. ordinateur, lecteur MP3 ou lecteur multimédia).



**NOTE :**

*Une liste complète de tous les codecs utilisés par cet appareil est disponible dans les caractéristiques techniques (page 10).*

Un fichier vidéo est généralement sauvegardé dans un format conteneur de type .avi. Il regroupe les données audio et vidéo pour, par exemple, permettre de lire un film.



**EXEMPLE :**

Le codec XviD crée des pistes vidéo MPEG-4-et le codec MP3 des pistes audio MP3. Ces deux codecs peuvent être regroupés et enregistrés dans un même fichier conteneur (par ex. AVI).



Un fichier conteneur peut également regrouper d'autres informations, telles que plusieurs pistes audio et des sous-titres. Une multitude de codecs peuvent ainsi être regroupés dans un même fichier AVI.

Container	
Video-Spur	Untertitel
Audio-Spur 1	Audio-Spur 2
Weitere Inhalte	Sonstige Inhaltstypen

Afin de pouvoir lire correctement un fichier, votre projecteur doit pouvoir décoder tous les codecs utilisés dans le conteneur. Comme les combinaisons sont presque illimitées, aucun lecteur multimédia ne peut lire la totalité des fichiers conteneurs existants.



**NOTE :**

Cela signifie qu'il est possible que votre projecteur ne puisse pas ouvrir certains fichiers AVI car des codecs qui lui sont inconnus ont été utilisés lors de leur création.

### DivX et Xvid

Ces deux codecs sont souvent utilisés pour créer des fichiers vidéo MPEG-4. DivX est un codec protégé par Copyright alors que Xvid est une application Open-Source libre de droit. Un lecteur multimédia qui dispose du codec Xvid peut la plupart du temps lire aussi les DivX.



**NOTE :**

*Ce lecteur multimédia dispose du codec Xvid. Les fichiers DivX ne peuvent pas être lus dans tous les cas.*

### Packs de codecs

L'installation d'un pack de codecs (tel que K-Lite) permet à votre ordinateur de lire une multitude de codecs et de formats conteneurs. Pour un appareil au logiciel préinstallé, il n'est cependant pas possible d'ajouter de nouveaux codecs. Dans ce cas, il est recommandé de d'abord convertir les fichiers vidéo incompatibles sur votre ordinateur.

## Convertisseur de codec

Si vous voulez lire un fichier audio ou vidéo composé d'un codec inconnu du projecteur, vous pouvez le convertir avec un logiciel approprié. De nombreux logiciels de conversion payants ou gratuits sont disponibles sur Internet. Assurez-vous que le logiciel choisi puisse lire le format de fichier et le réenregistrer dans un codec compatible avec le lecteur multimédia (voir „Caractéristiques techniques“ en page 10). Pour la conversion, la clé USB ou la carte microSD doivent être branchés à votre ordinateur.

## Sous-titres

Les sous-titres peuvent être produits de diverses façons dans une vidéo et, par conséquent, peuvent être affichés de manières également diverses. Le paragraphe suivant explique quelques notions de base qui pourront vous aider à mieux comprendre le fonctionnement des sous-titres.



### NOTE :

*Le type d'affichage des sous-titres (défilement, bloc, différents types de caractères, etc.) dépend du fichier lui-même et ne peut pas être modifié par le lecteur.*

### • **Légendes („closed caption“) et sous-titres**

Ces deux termes sont utilisés indifféremment pour les sous-titres et peuvent donc apparaître dans les noms de menus et de fichiers. A l'origine, le terme „Closed Captions“ désignait les sous-titres pour sourds et malentendants et comprenait également des descriptions plus détaillées. De nos jours, ce terme est utilisé pour désigner les sous-titres dans la plupart des fichiers vidéo. Si un menu est disponible pour chacun de ces deux termes et qu'aucun fichier ne se trouve dans le menu des „sous-titres“, vous en trouverez généralement un dans le menu „Closed Caption“.

### • **Hardsub et Softsub**

- Hardsub désigne des sous-titres incrustés dans le signal vidéo. Ces sous-titres sont totalement liés à l'image et ne peuvent donc être ni modifiés ni désactivés.
- Prerendered : dans les DVD, les sous-titres utilisés sont nommés „Prerendered“ et sont affichés comme des flux vidéo à part entière. La plupart des lecteurs supportent ces sous-titres, qui peuvent être sélectionnés dans le menu spécifique.

- Les Softsubs sont ajustables. Un fichier vidéo dispose souvent de plusieurs Softsubs parmi lesquels vous pouvez choisir celui qui vous intéresse (par exemple : des sous-titres en plusieurs langues). On trouve plusieurs variantes de Softsubs. Par ailleurs, ces sous-titres peuvent être sauvegardés sous la forme de fichiers textes distincts (cf. ci-dessous). Pour les téléchargements légaux effectués sur Internet, les sous-titres, quand ils sont disponibles, sont enregistrés dans le fichier conteneur (p.ex. AVI) et peuvent être affichés via le menu des légendes/sous-titres. Un lecteur multimédia ne peut afficher ces Softsubs uniquement s'il dispose des codecs correspondants.



# ANNEXE

## NETTOYAGE ET ENTRETIEN

- **Nettoyage**

La lentille du projecteur doit être nettoyée avant chaque utilisation. Le boîtier doit être régulièrement dépoussiéré pour que le ventilateur ne se bouche pas. Avant le nettoyage, débranchez systématiquement tous les câbles du projecteur.

- **Nettoyer la lentille**



**ATTENTION :**

*Ne touchez jamais la lentille avec un chiffon abrasif, une éponge ou tout autre matériel de nettoyage semblable. N'utilisez pas de liquides de nettoyage !*

Nettoyez la lentille avec un vaporisateur à air sec ou un chiffon en microfibre légèrement humide.

- **Nettoyage du boîtier**

Dépoussiérez régulièrement le boîtier avec un chiffon en microfibres légèrement humide. Pour retirer les salissures tenaces, vous pouvez aussi utiliser un liquide nettoyant au PH neutre.

### **Rangement**

Si vous ne comptez pas utiliser le projecteur pendant une longue période, veuillez respecter les points suivants.

- Remballer le projecteur dans son emballage d'origine.
- Stocker le projecteur uniquement dans des pièces où la température ambiante est stable. Les pièces avec de grandes variations de température, telles que les caves et les garages, ne sont pas adaptées.
- Assurez-vous que le lieu de stockage est conforme aux données techniques relatives au stockage.
- Stocker le projecteur uniquement dans un endroit non exposé aux rayons directs du soleil.



## Transport






Transportez le projecteur uniquement dans son emballage d'origine. Assurez-vous que la lentille est bien protégée.



### ATTENTION :

*Ne laissez jamais le projecteur dans la voiture. Des températures extrêmes, en été comme en hiver, risquent de l'endommager.*

## DÉPANNAGE

Problème	Cause(s) probable(s)	Solution possible
Le projecteur ne s'allume pas.	L'alimentation du projecteur n'est pas branchée.	Branchez le câble d'alimentation à une prise murale. Branchez l'adaptateur secteur à la prise d'alimentation du projecteur. Si vous utilisez des multiprises, vérifiez qu'elles sont bien allumées.
	Le projecteur refroidit.	Patiencez quelques minutes, le temps que le processus de refroidissement se termine.
Aucune image ne s'affiche.	L'appareil de lecture  n'est pas allumé.	Allumez l'appareil source  .
	L'appareil de lecture  n'est pas connecté correctement au projecteur.	Vérifiez le branchement du câble HDMI entre le périphérique source  et le projecteur.
L'image est floue.	La lentille est mal réglée.	Ajustez la netteté de l'image dans le menu du projecteur.
	L'image du projecteur est de travers sur l'écran de projection  .	Remettez le projecteur correctement en place.

## CONTACT ET SUPPORT

Pour toutes questions techniques, défauts du produit ou réclamations, veuillez vous adresser au service clientèle du fournisseur.

### Téléphone





Rendez-vous sur [www.pearl.fr](http://www.pearl.fr) pour savoir comment nous contacter.

### Adresse









PEARL Diffusion SARL  
6 rue de la Scheer Z.I. Nord  
67600 Sélestat  
France

## GLOSSAIRE (NOTIONS DE BASE)


Pour éviter toute confusion, les termes techniques concernant votre projecteur sont expliqués ci-dessous.

- **ANSI lumen :**  
Cette appellation est utilisée vulgairement pour désigner la mesure du flux lumineux selon la norme DIN (EN 61947-1) valant pour tous les types de projecteurs . Les lumens ANSI sont calculés sur la moyenne de plusieurs mesures du flux lumineux, exprimé en Lux  (1 lux = 1 lumen sur 1m<sup>2</sup>), mesures effectuées à partir de divers points situés sur l'ensemble de la surface de projection (cf. écran de projection ). Cette valeur se distingue nettement des données de lumens „normales“, car elle mesure de façon beaucoup plus précise et juste la luminosité réelle.
- **Périphérique de sortie :**  
En règle générale, les projecteurs n'émettent eux-mêmes aucun signal d'image (sauf si le modèle possède une fonction intégrée de lecteur multimédia ); ils se contentent de diffuser des signaux analogiques et numériques transmis par d'autres appareils, tels que des lecteurs DVD ou multimédia, des ordinateurs, etc. Ainsi, les périphériques de sortie sont responsables de la lecture des fichiers vidéo, images, etc. tandis le projecteur se limite à éclairer et renvoyer l'image sur l'écran de projection.


- **Projecteur :**

Le terme exact pour désigner cet appareil est vidéoprojecteur , dont la fonction consiste à diffuser sur une surface de projection  de taille variable une image ou un signal vidéo agrandis, émis par un appareil vidéo périphérique . Il existe un large éventail de projecteurs, de taille et de qualité très variables. Bien entendu, les appareils de petite taille, conçus pour tenir dans la main et être facilement transportés, n'offrent pas les mêmes normes de qualité que les projecteurs professionnels, bien plus performants. En outre, les différents projecteurs se distinguent les uns des autres selon la source lumineuse utilisée pour la projection . Les projecteurs les plus courants pour l'usage privé sont généralement des projecteurs LCD , DLP , LED , ou LCoS .



- **Écran de projection :**

Afin d'obtenir une qualité d'image optimale, il est nécessaire de la projeter sur une surface blanche et réfléchissante. Dans le cas où vous ne disposeriez pas d'un écran spécifique, une surface peinte en blanc peut également suffire. Mais pour une réelle qualité d'image, il est recommandé d'utiliser un écran  professionnel. Veillez à ce que la surface de l'écran soit la plus plate possible, car l'œil humain considère les aspérités comme des défauts d'image. Pour la représentation d'images en 3D, on utilise des écrans spéciaux munis de pigments métalliques.

- **Projecteur DLP (Digital Light Processing) :**

Ces projecteurs utilisent une lentille composée de miroirs fonctionnant par impulsions, qui permettent de diffuser la lumière sur chaque point de l'image. La clarté est réglée selon la vitesse d'impulsion de la lumière tandis que les couleurs sont générées par une roue chromatique à rotation rapide. Cf. «Projecteur» . Ce projecteur SceneLights utilise cette technique.

Avantage	Inconvénient
Haute vitesse d'affichage (évite les traînées dans l'image).	Mauvais affichage des couleurs sur de grandes surfaces.
Particulièrement bien adapté pour la représentation en 3D (lorsque l'appareil est compatible).	Nuisance sonore importante à cause de la rotation de la roue chromatique dans la lentille.
Longue durée de vie de l'appareil grâce à la technique de miroirs.	Forte perte de puissance de l'ampoule (changements fréquents requis)

- **Écran à cristaux :**  
cf. écran de projection Perl .
- **Projecteur laser :**  
Utilise la technologie laser pour diffuser les signaux vidéo. Ces appareils très onéreux ne sont actuellement utilisés que par des professionnels.
- **Projecteur LCD :**  
Ces projecteurs à cristaux liquides (Liquid Crystal Display) utilisent 3 des couleurs primaires, qui sont combinées pour former une image. Cela peut conduire à une légère coloration jaune des éléments verts de l'image, défaut qui peut être corrigé par l'utilisation d'un appareil hautement performant, mais onéreux, utilisant les 4 couleurs primaires. Cf. «Projecteur» .

Avantage	Inconvénient
Forte intensité des couleurs	Faible durée de vie étant donné la sensibilité et la forte intensité de l'ampoule (changements fréquents requis).
Design compact	Légère déformation de l'image par inertie de la structure des cristaux.
Résolution fine pour des textes et graphiques bien lisibles.	La structure des pixels peut former une impression de grille sur l'image.

- **Projecteur LED :**  
Ces projecteurs utilisent la même technique que les projecteurs DLP mais la source lumineuse provient ici de LED (diodes électroluminescentes). La longue durée de vie des LED et leur capacité à s'allumer en séquence élimine les deux inconvénients principaux des projecteurs DLP. En moyenne, l'ampoule doit être remplacée après 20.000 heures et la suppression de la roue chromatique élimine une des plus grandes sources de nuisance.


Avantage	Inconvénient
Construction extrêmement compacte	Faible puissance lumineuse
Très silencieux, car moins de chaleur dégagée, et suppression de la roue chromatique	Remplacement difficile des LED défectueuses
Très économe en énergie	Couleurs médiocres sur de grandes surfaces (effet arc en ciel)

- **Projecteur LCoS :**


La technique „cristaux liquides sur silicone“ utilisée par ces projecteurs est identique à celle des projecteurs LCD et DLP. Les projecteurs LCoS combinent les avantages de ces deux types de projecteurs et éliminent la plupart de leurs défauts.

Avantage	Inconvénient
Combine les meilleures caractéristiques des projecteurs LCD et DLP tout en éliminant leurs faiblesses	Forte perte de puissance de l'ampoule (changements fréquents requis)



- **Écran de projection :**

Les écrans  adaptés aux projecteurs sont appelés écrans de projection. Ils sont le plus souvent composés de matériaux en fibre de verre pour une meilleure résistance aux torsions et au feu. Vous en trouverez un large choix sur [www.pearl.fr](http://www.pearl.fr). Un écran de projection s'enroule généralement dans un boîtier cylindrique et se fixe sur un trépied ou directement au mur.



- **Lumen :**

L'intensité lumineuse des projecteurs est particulièrement importante pour fournir au public une image agréable à regarder. La puissance du rayon lumineux est mesurée en lumens. Pour les projecteurs, il faut aussi prendre en compte le taux de réflexion de l'écran . C'est pourquoi on utilise habituellement l'unité de mesure ANSI-Lumen.

- **Lux :**

Il s'agit d'une unité de mesure de l'intensité lumineuse exprimée en Lumens  et lumens ANSI. 

- **Offset :**

Projecteurs modernes  qui projettent leur image à environ 15% vers le haut, de sorte que vous n'êtes pas obligé de le placer au niveau du centre de l'écran de projection  mais au-dessus ou au-dessous. Vous pouvez ainsi le placer sur une table ou à un plafond, à une hauteur inférieure ou supérieure du centre de l'écran.

- **Écran de projection Perl :**

De toutes petites boules transparentes sur la surface de ces écrans de projection reflètent la lumière avec une brillance de couleur supérieure aux écrans de projection classiques. Cet effet réduit cependant l'angle de vision.

- **Projecteur :**

Un appareil optique qui projette sur un écran de projection ☑ une image agrandie d'un objet. Un exemple classique est celui des rétroprojecteurs utilisés à l'école ou lors de présentations diverses, ou encore les projecteurs de diapositives utilisés dans le cadre privé. Les vidéoprojecteurs, généralement simplement nommés projecteurs ☑, utilisent une technique identique pour diffuser des images transmises par des lecteurs DVD, des ordinateurs ou d'autres appareils multimédia ☑. Le traitement des signaux informatiques et les lecteurs multimédia ☑ souvent intégrés permettent à la plupart de ces projecteurs modernes de couvrir la majorité des utilisations de leurs ancêtres.

- **Vidéoprojecteur :**

Terme technique pour désigner un projecteur qui diffuse par rayonnement des flux entrants visuels sur une surface de projection ☑. Cf. Projecteur ☑.



