

Projecteur numérique

Manuel d'utilisation

Gamme de divertissement portable | GS2

Copyright et renonciation

Copyright

Copyright © 2020 BenQ Corporation. Tous droits réservés. Aucune partie du présent document ne peut être reproduite, transmise, transcrite, stockée dans un système d'archivage et traduite dans une langue ou dans un langage informatique, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, magnétique, optique, chimique, manuel ou autre), sans l'autorisation écrite préalable de BenQ Corporation.

Tous les autres logos, produits ou noms de société mentionnés dans ce manuel peuvent être des marques déposées ou des copyrights de leurs sociétés respectives, et sont utilisés à titre d'information seulement.

Android[™] est une marque commerciale de Google LLC.

La marque et les logos Bluetooth[®] sont des marques déposées de Bluetooth SIG, Inc. et BenQ Corporation les utilise sous licence.

iOS est une marque ou une marque déposée de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays et est utilisée sous licence.

macOS[®] est une marque commerciale de Apple Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.

USB-C[™] est une marque commerciale du USB Implementers Forum.

Clause de non-responsabilité

BenQ Corporation exclut toute garantie, expresse ou implicite, quant au contenu du présent document, notamment en termes de qualité et d'adéquation à un usage particulier. Par ailleurs BenQ Corporation se réserve le droit de réviser le présent document et d'y apporter des modifications à tout moment sans notification préalable par BenQ Corporation. Ce manuel d'utilisation vise à fournir les informations les plus à jour et exactes aux clients, et donc tout le contenu peut être modifié de temps à autre sans préavis. Veuillez visiter http://www.benq.com pour la dernière version de ce manuel.

Garantie

BenQ garantit ce produit contre tout défaut de matériel et de fabrication, dans des conditions normales d'utilisation et de stockage.

Toute réclamation au titre de la garantie nécessite la présentation d'une preuve de la date d'achat. Si le produit devait s'avérer défectueux pendant la période de garantie, l'obligation de BenQ et votre recours se limitent au remplacement des pièces défectueuses, assorti de la main-d'œuvre nécessaire. Pour bénéficier des services de garantie, il convient d'informer immédiatement le revendeur auprès duquel vous avez acheté le produit défectueux.

Important : La garantie ci-dessus est considérée caduque dès lors que l'utilisateur se sert du produit sans se conformer aux instructions écrites fournies par BenQ. L'humidité ambiante doit se situer entre 10% et 90%, la température doit être comprise entre 0°C et 40°C, l'altitude doit être inférieure à 2000 mètres et il faut éviter de faire fonctionner le projecteur dans un environnement poussiéreux. Cette garantie vous confère des droits spécifiques, auxquels peuvent s'ajouter d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

Pour plus d'informations, visitez le site Web www.BenQ.com.

Déclaration relative aux hyperliens et sites Web tiers

BenQ n'est pas responsable du contenu des sites Web ou des ressources similaires, qui sont maintenus et contrôlés par des tiers, qui peuvent être liés depuis ce produit. Fournir des liens vers ces sites ou ressources similaires ne signifie pas que BenQ donne une garantie ou représentation de leur contenu par expression ou implicitement.

Tout contenu ou services tiers préinstallés dans ce produit est fourni « tel quel ». BenQ ne donne, par expression ou implicitement, aucune garantie sur le contenu ou les services fournis par des tiers. BenQ ne garantit pas que le contenu ou les services fournis par des tiers soient précis, efficaces, les plus à jour, légaux ou complets. En aucun cas, BenQ peut être tenu responsable du contenu ou de services fournis par des tiers, y compris leur négligence.

Les services fournis par des tiers peuvent être interrompus de façon temporaire ou permanente. BenQ ne garantit pas que le contenu ou les services fournis par des tiers soient en bon état à tout moment et n'est pas responsable de l'interruption des dits services et contenu.

En outre, BenQ n'est pas impliqué dans les transactions que vous effectuez sur les sites Web ou ressources similaires gérés par des tiers.

Vous devez contacter les fournisseurs de contenu ou de services pour toutes questions, inquiétudes ou litiges.

Table des matières

Copyright et renonciation	
Copyright	2
Clause de non-responsabilité	2
Garantie	2
Déclaration relative aux hyperliens et sites Web tiers	
Contenu de l'emballage	
Accessoires fournis	
Introduction	
Fonctions du projecteur	
Vue extérieure du projecteur	
Face avant, supérieure et latérale gauche Vue face arrière et latérale inférieure	
Commandes et fonctions	
Tableau de commande Ports	
Voyants à diode	
Télécommande	
Activer la pile de la télécommande	
Remplacement de la pile de la télécommande Portée officace de la télécommande	
RenO Smart Control (appli télécommande)	۲4 ۵ <i>4</i>
Activer la pile de la télécommande Remplacement de la pile de la télécommande Portée efficace de la télécommande BenQ Smart Control (appli télécommande) Installer l'appli BenQ Smart Control sur votre Smartphone	

Utiliser l'appli BenQ Smart Control	
Installation	
Choix de l'emplacement	
Identification de la taille de projection souhaitée	
Dimensions de projection	
Installer le projecteur sur un trépied (vendu séparément)	
Fonctionnement	
Installation du dongle sans fil	
Charger la batterie	
Mise en marche du projecteur	
Arrêt du projecteur	
Ajustement de l'image projet	
Ajustement de l'angle de projection Réglage fin de la netteté de l'image Correction trapézoïdale	
BenQ Launcher	
L'écran d'accueil BenQ Launcher	45
Naviguer dans l'écran d'accueil de BenQ Launcher	
Utiliser le menu de la source	
Litiliser le menu BenO I auncher Paramètres	
Saisie de texte	50
Connexions	51
Connexions sans fil	
Connexion du projecteur à un réseau sans fil	53

Projection sans fil pour iOS et macOS®	
Projection sans fil pour Android™	58
Projection sans fil pour PC	60
Point d'accès sans fil	62
Connexions filaires	
Connexion d'un appareil avec HDMI ou USB-C™ avec DisplayPort	66
Connexion à un lecteur flash	
Lecteur multimédia	
Connexions Bluetooth	
Association/Connexion à un haut-parleur ou un casque Bluetooth	
Utilisation du projecteur comme haut-parleur Bluetooth	
Navigation dans le menu Paramètres	83
A propos du menu Paramètres	
Utiliser le menu Paramètres	
Réseau	
Sons	
Bluetooth	
Mode haut-parleur Bluetooth	
Toutes les applis	
Point d'accès	
À propos de	
Image	
Couleur murale	
Mise au point auto	
Trapèze	
Paramètres de l'écran	
Date et heure	
Langue	
Controle parental	

Installation Batterie	
Autres menus de paramètres	
Le système démarre Applis récentes BenQ Smart Control	
Mise à jour système	
Entretien	
Entretien du projecteur	
Nettoyage de l'objectif Entreposage du projecteur Transport du projecteur Augmenter la durée de vie de la diode	
Dépannage	
Caractéristiques	
Caractéristiques du projecteur Dimensions Eréquences de fonctionnement	
Frequences de fonctionnement Format de fichier pris en charge	

Consignes de sécurité importantes

Votre projecteur a été conçu et testé conformément aux normes de sécurité les plus récentes en matière d'équipements informatiques. Cependant, pour assurer une utilisation sans danger, il est important de suivre les instructions de ce manuel ainsi que celles apposées sur le produit.

1. Veuillez lire ce manuel d'utilisation avant d'utiliser l'appareil pour la première fois. Gardez ce manuel dans un endroit sûr pour une référence future.



- 2. Placez toujours le projecteur sur une surface plane et horizontale avant de l'utiliser.
 - Ne posez pas le projecteur sur un chariot, un support ou une table instable, car il pourrait tomber et être endommagé.
 - Ne placez pas de produits inflammables à proximité du projecteur.
 - Ne mettez pas l'appareil sous tension lorsqu'il est placé sur une surface inclinée à plus de 10 degrés sur la gauche ou la droite ou à plus de 15 degrés vers l'avant ou l'arrière.



3. Ne stockez pas le projecteur sur le flanc. Il risque de basculer et de blesser quelqu'un ou encore de subir de sérieux dommages.



- 4. Évitez de placer le projecteur dans l'un des environnements suivants :
 - Espace réduit ou peu ventilé. L'appareil doit être placé à une distance minimale de 50 cm des murs ; l'air doit pouvoir circuler librement autour du projecteur.
 - Emplacements soumis à des températures trop élevées, par exemple dans une voiture aux vitres fermées.
 - Emplacements très humides, poussiéreux ou enfumés risquant de détériorer les composants optiques, de réduire la durée de vie de l'appareil ou d'assombrir l'écran.



- Emplacements situés à proximité d'une alarme incendie.

- Emplacements dont la température ambiante dépasse 40°C/104°F.
- Lieux où l'altitude excède 2000 mètres (6562 pieds).



- 5. N'obstruez pas les orifices de ventilation lorsque le projecteur est allumé (même en mode économie d'énergie).
 - Ne recouvrez le projecteur avec aucun élément.
 - Ne placez pas le projecteur sur une couverture, de la literie ou toute autre surface souple.



 Dans les zones où l'alimentation secteur peut fluctuer de ±10 volts, il est conseillé de relier le projecteur à un stabilisateur de puissance, un dispositif de protection contre les surtensions ou un onduleur (UPS), selon votre situation.



7. Ne vous appuyez pas sur le projecteur et n'y placez aucun objet.



8. Ne placez pas de liquides sur le projecteur, ni à proximité. Des liquides renversés dans le projecteur annuleraient votre garantie. Si le projecteur était mouillé, débranchez-le de la prise secteur et contactez BenQ pour une réparation.



9. Ne regardez pas directement dans l'objectif du projecteur lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Cela pourrait blesser vos yeux.



10. N'utilisez pas la lampe du projecteur au-delà de sa durée de vie nominale. Une utilisation excessive des lampes pourrait entraîner leur éclatement dans de rares occasions.



 La lampe atteint une température très élevée lorsque l'appareil est en cours d'utilisation. Attendez que le projecteur ait refroidi (environ 45 minutes) avant de retirer la lampe pour la remplacer.



12. Ce projecteur peut afficher des images renversées dans des configurations au plafond.



13. N'essayez en aucun cas de démonter ce projecteur. Un courant de haute tension circule à l'intérieur de votre appareil. Tout contact avec certaines pièces peut présenter un danger de mort.

Vous ne devez en aucun cas démonter ou retirer quelque autre protection que ce soit. Ne confiez les opérations d'entretien et de réparation qu'à un technicien qualifié.



lacksquare

Veuillez conserver l'emballage d'origine pour une possible expédition ultérieure. Si vous devez emballer le projecteur après utilisation, ajustez l'objectif de projection dans une position appropriée, placez le coussinet de l'objectif autour de celui-ci et ajustez le coussinet de l'objectif et le coussinet du projecteur ensemble pour éviter des dommages pendant le transport.

14. Lorsque vous pensez qu'un entretien ou une réparation est nécessaire, ne confiez le projecteur qu'à un technicien qualifié.



Condensation de l'humidité

N'utilisez jamais le projecteur immédiatement après l'avoir déplacé d'un emplacement froid à un emplacement chaud. Lorsque le projecteur est exposé à un tel changement de température, l'humidité peut se condenser sur les composants internes importants. Pour éviter des dommages possibles au projecteur, n'utilisez pas le projecteur pendant au moins 2 heures en cas de changement soudain de température.

Évitez les liquides volatiles

N'utilisez pas de liquide volatile, tel qu'un insecticide ou certains types de nettoyants, à proximité du projecteur. Ne laissez pas de produits en caoutchouc ou en plastique toucher le projecteur de manière prolongée. Ils laisseraient des marques sur la finition. Si vous nettoyez avec un chiffon traité chimiquement, assurez-vous de suivre les instructions de sécurité du produit de nettoyage.

Mise au rebut

Ce produit contient les composants suivants qui sont nocifs pour le corps humain et l'environnement.

- Plomb, qui est contenu dans la soudure.
- Mercure, qui est contenu dans la lampe.

Pour mettre au rebut le produit ou les lampes usagées, consultez votre administration environnementale locale pour les réglementations.

Les illustrations et les images présentées dans ce document sont pour votre référence. Le contenu réel peut varier selon le produit fourni dans votre région.

Contenu de l'emballage

Déballez le colis avec précaution et vérifiez que vous avez les éléments ci-dessous. Certains des éléments peuvent ne pas être disponibles selon la région de votre achat. Veuillez confirmer avec votre revendeur.

Accessoires fournis





- La durée de vie de la lampe varie selon les conditions environnementales et l'utilisation. Les fonctions et spécifications du produit réel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.
- Certains des accessoires peuvent varier d'une région à une autre.
- La carte de garantie n'est fournie que dans certaines régions. Veuillez contacter votre revendeur pour des informations détaillées.
- Pour l'adaptateur CA/CC, la prise de courant doit être installée à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible.
- Utilisez des accessoires d'origine pour assurer la compatibilité.
- Le type de prise du cordon d'alimentation peut changer en fonction des exigences régionales.

Introduction

Fonctions du projecteur

• Projection sans fil instantanée

Libérez vos mains et vos yeux pour des sessions marathon devant un grand écran. Si vous avez accès à une connexion Internet, vous pouvez diffuser l'écran depuis un appareil mobile via le GS2 instantanément. Avec le GS2, vous pouvez vous asseoir, vous détendre et profiter d'une pause bien méritée.

• Mode haut-parleur Bluetooth[®]

Divertir les amis et la famille avec style est facile avec le GS2. Avec la connexion intelligente Bluetooth 4.0, vous pouvez configurer le GS2 comme haut-parleur et écouter de la musique depuis un appareil mobile. Bluetooth 4.0 vous permet de gaspiller moins d'énergie de la batterie car, à moins que des données critiques ne soient partagées, la connexion est solide et sécurisée. Vous pouvez vous connecter à vos appareils sans vider totalement la batterie du GS2.

Conçu avec une protection contre l'extérieur

Le GS2 est certifié avec la protection IPX2 standard contre la bruine, les éclaboussures d'eau et la poussière de l'air. En outre, sa surface en caoutchouc souple est conçue pour résister à une chute de 1 mètre au sol.

• Soins pour les yeux des enfants

Alors que la lumière de réflexion DÉL du GS2 apporte aux enfants une satisfaction sur grand écran colorée et à faible lumière bleue, sa technologie LumiExpert[™] ajuste spontanément les niveaux de sortie de lumière de projection pour créer la meilleure expérience de visionnage possible dans différents environnements. De plus, son capteur d'extinction auto éteint automatiquement la lumière DÉL lorsqu'il détecte des objets à moins de 30 centimètres devant le projecteur afin d'empêcher la lumière DÉL de se projeter dans les yeux lors d'approches et de regards accidentels.

• Connexion de câble d'entrée c.c. magnétique

Le GS2 sécurise le câble d'entrée c.c. au projecteur à l'aide d'aimants. À l'intérieur ou à l'extérieur, la conception magnétique du raccordement de câble d'entrée c.c. empêche aux utilisateurs et aux projecteurs de trébucher sur le câble et de tomber.

• Contrôle parental

Le GS2 propose des paramètres qui aident les parents à protéger leurs enfants, notamment un minuteur parentale empêchant les enfants de l'utiliser de manière excessive et des fonctions de sécurité de la projection sans fil qui les empêchent d'accéder à des contenus en ligne inappropriés.

• Lecture multimédia depuis un port DisplayPort USB Type-C™

GS2 est doté d'un port DisplayPort USB-C[™] qui prend en charge à la fois l'alimentation et la transmission de données. Il vous permet également de projeter les écrans de Smartphones, de tablettes et d'ordinateurs portables prenant en charge l'interface DisplayPort USB Type-C[™]. Une fois un appareil USB Type-C[™] connecté au GS2 via un câble USB-C[™] Gen 3.1, vous pouvez profiter de la vidéo sur un grand écran tout en chargeant vos appareils.

• Lecteur multimédia portable

GS2 prend en charge une projection de 3 heures maximum en mode batterie et deux puissants haut-parleurs à chambre 2 W. Vous pouvez l'emporter partout pour partager le plaisir sans les tracas des adaptateurs secteur et des câbles. Il peut également jouer le rôle de haut-parleur Bluetooth pour que vous puissiez écouter votre musique préférée à tout moment.

Vue extérieure du projecteur

Face avant, supérieure et latérale gauche



I. Capteurs d'extinction auto

Éteignent automatiquement la source de lumière DÉL lorsqu'un objet est détecté à une distance de 30 centimètres (11,8 pouces) devant le projecteur pendant plus d'une seconde.

- 2. Caméra autofocus
- 3. Objectif de projection
- 4. Tableau de commande (Voir « Tableau de commande » à la page 17 pour des détails.)
- Couvercle ES (Voir « Ports » à la page 18 pour des détails.)
 Ouvrez la cavité sur le côté droit pour accéder aux ports d'entrée/sortie.
- 6. Capteur à infrarouge avant

Vue face arrière et latérale inférieure

Voir « Connexions » à la page 51 pour les détails de connexion.



- 7. Haut-parleur
- 8. Ventilation arrière
- 9. Port de l'adaptateur secteur

Veuillez utiliser l'adaptateur secteur fourni pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'incendie.

- 10. Ventilation inférieure
- II. Pied ajustable
- 12. Trou de vis du trépied

Utilisé pour fixer une plaque de trépied pour monter le projecteur sur un trépied. Voir « Installer le projecteur sur un trépied (vendu séparément) » à la page 32 pour des détails.

Commandes et fonctions

Tableau de commande



1. Voyants à diode (voir « Voyants à diode » à la page 19 pour plus de détails.)

2. **(b)** Bouton d'alimentation

Allume et éteint le projecteur. Voir « Mise en marche du projecteur » à la page 36 pour plus de détails.

3. Boutons de direction (gauche, droite, haut, bas)

Utilisées pour sélectionner les éléments de menu souhaités et effectuer les ajustements.

4. \Rightarrow **Bouton de retour**

Utilisée pour revenir aux couches précédentes.

- 5. Capteur de lumière ambiante et capteur infrarouge arrière
- 6. Bouton OK

Utilisée pour confirmer la sélection dans le menu **BenQ Launcher**.

7. \equiv Bouton Menu

Lance le menu des paramètres **BenQ Launcher**.

Appuyez cette touche pour accéder au menu d'accueil **BenQ Launcher**.

Ports



I. Port du dongle sans fil

Insérez le dongle sans fil USB BenQ WDR02U pour activer les connexions sans fil et Bluetooth. Voir « Installation du dongle sans fil » à la page 33 pour des détails.

Le projecteur ne prend en charge les connexions sans fil et/ou Bluetooth que lorsque le dongle sans fil est installé dans cet emplacement.

2. Prise de sortie audio 3,5"

Utilisé pour connecter des écouteurs, des haut-parleurs et autres équipements afin de diffuser du son.

3. Port USB-C™

Utilisé pour connecter des appareils dotés de la fonction DisplayPort afin de projeter une vidéo depuis un appareil ou de lecteurs flash sur un média de projection/diffusion stocké sur l'appareil.

4. Port HDMI 1.4a

Utilisé pour connecter des sources vidéo prenant en charge l'interface HDMI.

5. Bouton de réinitialisation d'usine

Insérez un instrument à pointe fine pour forcer l'arrêt du projecteur.

6. Port USB 2.0

Utilisé pour connecter un appareil de stockage USB-A pour projeter/diffuser un contenu média stocké sur l'appareil. Vous pouvez également connecter un clavier ou une souris sans fil via ce port USB.

Voyants à diode

Il y a un voyant rouge/vert (Diode I) et deux voyants verts (Diodes 2 et 3) sur le dessus du projecteur.



Voir le tableau ci-dessous pour des définitions des divers comportements des voyants.

	État	Diode I		Diode 2		Diode 3	
Scénario		Comportement des diodes	Schéma	Comportement des diodes	Schéma	Comportement des diodes	Schéma
Charge avec	Charge de la batterie en cours	Verte - clignotement lent	+	Verte - clignotement lent	$\stackrel{\bullet}{\models}$	Verte - clignotement lent	+
adaptateur	Charge de la batterie terminée	Verte - continue		Verte - continue		Verte - continue	

	État	Diode I		Diode 2		Diode 3		
Scénario		Comportement des diodes	Schéma	Comportement des diodes	Schéma	Comportement des diodes	Schéma	
	Capacité de la batterie < 5%	N/D		N/D		N/D		
	Capacité de la batterie < 16%	Rouge - continue		N/D		N/D		
Mode batterie	Capacité de la batterie = 16 - 33%	Verte - continue		N/D		N/D		
	Capacité de la batterie = 33 - 66%	Verte - continue		Verte - continue		N/D		
	Capacité de la batterie = 66 - 100%	Verte - continue		Verte - continue		Verte - continue		
Mode haut-parleur	Prêt à associer / association	Verte - clignotante		N/D		Verte - clignotante	+	
Bluetooth	Association réussie	Dépend de l'état d'alimentation						
Mise à jour	Mise à jour du système en cours	Verte - clignotante		Verte - clignotante		Verte - clignotante		
système	Échec de mise à jour du système	Rouge clignotante		N/D		N/D		
	Erreur de la diode	Rouge clignotante		Verte - clignotante		N/D		
	Erreur de ventilateur	Rouge clignotante		Verte - clignotante		Verte - clignotante		
Erreur*	Erreur de température du moteur optique	Rouge - continue		Verte - clignotante	\rightarrow	N/D		
	Erreur de température de la batterie	Rouge - continue		Verte - clignotante		Verte - clignotante	\rightarrow	
	Erreur de carte pilote	Rouge - continue		N/D		Verte - clignotante		

*Redémarrez le projecteur s'il y a des erreurs.

Télécommande

I. d Alimentation

Éteint et allume le projecteur après le démarrage initial.

Après le démarrage initial du projecteur avec le bouton du clavier, le bouton d'alimentation de la télécommande peut être utilisé pour allumer ou éteindre le projecteur lors de mises sous tension ultérieures.

Voir « Mise en marche du projecteur » à la page 36 pour plus de détails.

2. Touches flèches (⊲gauche, ►droite, ▲haut, ▼bas)

Utilisées comme flèches directionnelles pour sélectionner les éléments de menu souhaités et effectuer les ajustements.

3. \equiv Menu

Lance le menu des paramètres **BenQ Launcher**.

4. 🗅 Accueil

Appuyez cette touche pour accéder au menu d'accueil BenQ Launcher.

Cette touche est uniquement active lorsque le projecteur est en mode **BenQ Launcher**.

5. – Volume -

Diminue le volume du projecteur.

6. 🕀 Mise au point/Curseur de la souris

Appuyez brièvement cette touche pour démarrer la mise au point auto ; appuyez longuement pour activer le curseur de la souris

7. OK

Utilisée pour confirmer la sélection dans le menu BenQ Launcher.

8. 🕁 Retour

Utilisée pour revenir au menu précédent.

9. + Volume +

Augmente le volume du projecteur.

Activer la pile de la télécommande

Avant de pouvoir utiliser la télécommande, vous devez d'abord enlever l'autocollant en plastique transparent de la pile entre la pile et le contact de la télécommande.

I. Utilisez un instrument à bout plat pour faire pivoter le couvercle de la batterie dans le sens antihoraire en position déverrouillée.



- 2. Retirez le couvercle la pile de la télécommande.
- 3. Tirez et retirez l'autocollant en plastique de la pile.



4. Remettez le couvercle de la pile sur la télécommande et faites-le pivoter dans le sens horaire pour le verrouiller.

N'exposez pas la télécommande ni la pile à des environnements où les températures sont élevées et où le taux d'humidité est excessif, comme une cuisine, une salle de bain, un sauna, une véranda ou une voiture fermée.

Remplacement de la pile de la télécommande

I. Utilisez un instrument à bout plat pour faire pivoter le couvercle de la batterie dans le sens antihoraire en position déverrouillée.



- 2. Retirez le couvercle la pile de la télécommande.
- 3. Délogez avec soin la pile usagée sous la spirale de rétention et faites-la glisser hors de la télécommande.



- 4. Faites glisser la nouvelle batterie dans sa position sous la spirale de rétention.
- 5. Remettez le couvercle de la pile sur la télécommande et faites-le pivoter dans le sens horaire pour le verrouiller.
 - N'exposez pas la télécommande ni la pile à des environnements où les températures sont élevées et où le taux d'humidité est excessif, comme une cuisine, une salle de bain, un sauna, une véranda ou une voiture fermée.
 - Remplacez toujours la pile par une pile du même type ou de type équivalent recommandé par le fabricant.
 - Mettez les piles usagées au rebut conformément aux instructions du fabricant et aux réglementations environnementales en vigueur dans votre région.
 - Ne jetez jamais la pile dans le feu. Il existe un danger d'explosion.

Portée efficace de la télécommande

Le projecteur a deux capteurs de télécommande infrarouge. Un est situé à l'avant du projecteur et l'autre au-dessus du projecteur, tous les deux avec une portée de 8 mètres (~ 26 pieds) à un angle de 30 degrés (gauche et droite) et de 20 degrés (haut et bas). La télécommande peut être utilisée en la pointant directement au capteurs infrarouge à l'avant ou autre au-dessus du projecteur ou en réfléchissant le signal infrarouge sur un mur.

Assurez-vous qu'aucun obstacle n'est interposé entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur.



BenQ Smart Control (appli télécommande)

Le menu de réglage propose également un lien pour installer l'appli **BenQ Smart Control**, qui vous permet de transformer votre Smartphone en télécommande pour contrôler le projecteur via des boutons et/ou des gestes tactiles.

Installer l'appli BenQ Smart Control sur votre Smartphone

Pour installer l'appli BenQ Smart Control sur votre Smartphone :

I. Assurez-vous que votre Smartphone est connecté à Internet.

2. Sélectionnez BenQ Smart Control dans le menu Paramètres de l'écran d'accueil de BenQ Launcher, puis appuyez OK.



3. Scannez le code QR affiché sur le projecteur avec votre Smartphone, cela ouvrira un lien de téléchargement sur votre Smartphone.



4. Téléchargez et installez **BenQ Smart Control** sur votre Smartphone.



Pour certains Smartphones, vous devrez peut-être d'abord autoriser vos Smartphones à installer des applis à l'aide des fichiers d'installation téléchargés depuis le menu de configuration de votre Smartphone.

Utiliser l'appli BenQ Smart Control

Pour commencer à utiliser l'appli BenQ Smart Control :

- I. Choisissez une des options suivantes :
 - Connectez votre Smartphone au même réseau sans fil que votre projecteur.
 - Activez le point d'accès sans fil pour votre projecteur, puis connectez votre Smartphone au point d'accès sans fil du projecteur. Pour des instructions sur l'activation du point d'accès sans fil pour votre projecteur, voir « Point d'accès » à la page 91.

Vous devez être connecté au même réseau sans fil que le projecteur ou au point d'accès sans fil du projecteur pour que BenQ Smart Control fonctionne correctement.

- 2. Ouvrez l'appli **BenQ Smart Control** sur votre Smartphone.
- 3. Sélectionnez le projecteur dans la liste des appareils de BenQ Smart Control.





Le nom par défaut du projecteur est « BenQ GS2-xxxx », les quatre derniers chiffres correspondant aux quatre derniers chiffres de son adresse MAC.

- 4. Choisissez une des méthodes suivantes pour utiliser BenQ Smart Control :
 - Appuyez sur **DPad** pour utiliser les boutons préconfigurés de l'appli pour contrôler votre projecteur.



• Appuyez sur **Souris** pour utiliser les gestes tactiles sur votre Smartphone pour contrôler le curseur sur le projecteur de la même manière qu'une souris.



Installation

Choix de l'emplacement

Avant de choisir un emplacement d'installation de votre projecteur, prenez les facteurs suivants en considération :

- Taille et position de votre écran
- Emplacement de la prise électrique
- Disposition et distance entre le projecteur et les autres appareils
- Disposition et distance entre le projecteur et le point d'accès sans fil, ou en cas d'utilisation d'un câble réseau, le hub Internet

Vous pouvez installer le projecteur des manières suivantes.

Ι.	Table avant :	
	Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol devant l'écran.	
	Il s'agit du positionnement le plus courant lorsqu'une installation rapide et une bonne portabilité sont souhaitées.	
	Allumez le projecteur et sélectionnez les réglages suivants :	
	Installation > Installation du projecteur > Table avant	
2.	Plafond avant :	Π
	Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est en l'air proche du plafond, devant l'écran.	
	Allumez le projecteur et sélectionnez les réglages suivants :	
	Installation > Installation du projecteur > Plafond avant	
	Le projecteur ne dispose pas de composant/équipement de montage au plafond, donc quand vous choisissez d'utiliser un emplacement avant au plafond, vous devez le placer sur un emplacement surélevé de votre choix.	

3.	Table arrière :	
	Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran.	
	Allumez le projecteur et sélectionnez les réglages suivants :	
	Installation > Installation du projecteur > Table arrière	
	Un écran de rétroprojection spécial est nécessaire.	
4.	Plafond arrière :	
	Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est en l'air proche du plafond, derrière l'écran.	
	Allumez le projecteur et sélectionnez les réglages suivants :	
	Installation > Installation du projecteur > Plafond arrière	
	Un écran de rétroprojection spécial est nécessaire.	
	Le projecteur ne dispose pas de composant/équipement de montage au plafond, donc quand vous choisissez d'utiliser un emplacement arrière au plafond, vous devez le placer sur un emplacement surélevé de votre choix.	

Identification de la taille de projection souhaitée

La taille de l'image projetée est déterminée par la distance de l'objectif du projecteur à l'écran et le format vidéo. Les données du tableau ci-dessous sont basées sur une méthode de projection normale et non sur l'ajustement de l'angle de projection (1-15 degrés).

Dimensions de projection

Utilisez l'illustration et les tableaux ci-dessous pour vous aider à déterminer la distance de projection.



	Taille o	Distance du projecteur (mm)		
Diagonale			Movenne	
Pouce	mm			
30	762	373	664	864
35	889	436	775	1007
40	1016	498	886	1151
45	1143	560	996	1295
50	1270	622	1107	1439
55	1397	684	1218	1583

	Taille	Distance du projecteur (mm)		
Diagonale			Moyoppo	
Pouce	mm			rioyenne
60	1524	747	1329	1727
65	1651	809	1439	1871
70	1778	871	1550	2015
75	1905	933	1661	2159
80	2032	996	1771	2303
85	2159	1058	1882	2447
90	2286	1120	1993	2591
95	2413	1182	2104	2735
100	2540	1245	2214	2879

Toutes les mesures sont approximatives et peuvent varier des tailles réelles. Si vous voulez une installation permanente du projecteur, nous vous recommandons d'utiliser le projecteur pour tester physiquement la taille de projection, la distance et les caractéristiques optiques du projecteur avant l'installation. Cela vous aide à déterminer la position de montage exacte la mieux adaptée à votre installation.

Installer le projecteur sur un trépied (vendu séparément)

Utilisez une plaque de trépied pour monter le projecteur sur un trépied :

I. Installez la plaque de dégagement rapide dans le trou de vis du trépied du projecteur et serrez la vis de la plaque.



2. Installez le projecteur sur le trépied.



Fonctionnement

Installation du dongle sans fil

I. Ouvrez le couvercle des ports ES.



2. Retirez le capuchon du dongle sans fil fourni (WDR02U).



3. Orientez le dongle de sorte que le voyant du dongle soit orienté vers le haut, puis insérez le dongle dans le port du dongle sans fil.



4. Réinstallez le couvercle des ports ES.



Charger la batterie

- I. Connectez le cordon d'alimentation à l'adaptateur secteur.
- 2. Orientez le connecteur de l'adaptateur vers le port de l'adaptateur secteur du projecteur.
- 3. Chargez la batterie du projecteur en connectant le cordon d'alimentation à une prise de courant.



Le voyant à diode d'alimentation s'allumera en fonction de son état de charge. Pour une charge complète, attendez qu'il reste allumé en vert (voir « Voyants à diode » à la page 19 pour plus d'informations sur le comportement du voyant à diode).





Maintenez la batterie chargée à au moins 60% (3 barres sur l'icône d'état de la batterie) pour garantir la réussite de la mise à jour OTA.

Mise en marche du projecteur

- Installez le dongle sans fil fourni dans le port du dongle sans fil sur le côté droit du projecteur. Voir « Installation du dongle sans fil » à la page 33 pour des détails.
- 2. Chargez la batterie ou alimentez le projecteur comme indiqué dans « Charger la batterie » à la page 35.
- 3. Appuyez et maintenez le bouton d'alimentation 🕁 pendant 3 secondes. Le voyant à diode du projecteur s'allume et « clignote lentement » en vert une fois l'appareil mis sous tension. Il s'allumera ensuite en fonction de son réglage de charge (voir « Voyants à diode » à la page 19).



- Le bouton d'alimentation de la télécommande ne peut pas allumer le projecteur. Le projecteur ne peut être allumé qu'à l'aide du bouton d'alimentation située sur la face supérieure du projecteur.
 - Quand vous alimentez directement le projecteur, veuillez utiliser le câble d'alimentation fourni pour éviter des dangers potentiels tels que l'électrocution et l'incendie.

Appuyez le bouton d'alimentation de la télécommande pour passer en mode d'économie d'énergie lorsque le projecteur est allumé.
4. Connectez un équipement vidéo prenant en charge HDMI ou DisplayPort (version 1.1 ou ultérieure) ou un appareil de stockage USB-C[™] ou USB-A au port sur le côté droit du projecteur. Si vous voulez projeter une vidéo via une connexion sans fil ou si vous souhaitez accéder à **BenQ** Launcher, vous n'avez pas besoin de connecter un équipement vidéo.



Pour plus de détails sur les options de connexion, voir « Connexions » à la page 51.

- 5. Les ventilateurs commencent à tourner et une image de démarrage sera affichée pendant que le projecteur chauffe. Ce processus peut prendre quelques minutes. Le projecteur ne répond pas à d'autres commandes pendant qu'il chauffe.
- 6. Si vous allumez le projecteur pour la première fois que, l'assistant de configuration apparaît pour vous guider dans la configuration du projecteur. Si vous avez déjà fait cela, ignorez cette étape.
 - Utilisez les touches flèches </▶/▲/▼) sur la télécommande pour vous déplacer dans les éléments du menu.
 - Utilisez **OK** pour confirmer l'élément du menu sélectionné.
 - Utilisez Retour pour revenir au menu précédent.
 - Utilisez **MENU** pour sauter un menu.

Les captures de l'assistant de configuration ci-dessous sont à titre indicatif uniquement et peuvent différer de l'apparence réelle.

Étape I :

Choisir un Paramètres d'installation.



Étape 2 :

Choisir un **Paramètres de langue**.





Les langues disponibles peuvent varier selon le produit fourni dans votre région et peuvent être mis à jour sans préavis.

Étape 3 :

Ajustement de **Trapèze**.

	Keystone	
Auto correct	ion 🗾	
	Reset OK	

Étape 4 :

Configurez les paramètres sans fil en sélectionnant le réseau sans fil et en entrant le mot de passe.

	you want to connect to	
🖊 BenQWiFi		
YAPING_2.4GHz		
yaping		
YAPING_5GHz		
Derek		
Refresh		

Pour vous connecter à un réseau sans fil masqué, sélectionnez Ajouter un nouveau réseau et entrez le SSID, le paramètre de sécurité et le mot de passe du réseau.

Étape 5 :

Spécifiez Paramètres de fuseau horaire.

① ─ ② ─ ③ ─ ④ ─ ● Time zone settings Please confirm the time zone of your region
✓ Shanghai GMT+08:00
Hong Kong GMT+08:00
Irkutsk GMT+08:00
Perth GMT+08:00
Taipei GMT+08:00
Seoul GMT+09:00
🗅 Back 🗘 Select 🔍 Next 🗮 Skip

Étape 6 :

Lisez la **Déclaration d'informations personnelles** et appuyez **Accepter**.



L'assistant de configuration étant terminé, vous pouvez maintenant connecter un appareil au projecteur pour projeter une vidéo. Pour plus d'informations, voir « Connexions » à la page 51.

Arrêt du projecteur

- 1. Maintenez enfoncé le bouton d'alimentation 🕁 du projecteur ou de votre télécommande pendant 3 secondes. Le projecteur affiche un message de confirmation d'arrêt.
- 2. Le voyant à diode d'alimentation s'éteint et s'allume de nouveau en fonction de son état de charge si l'adaptateur est connecté au projecteur (voir « Voyants à diode » à la page 19). Les ventilateurs peuvent continuer à fonctionner afin de refroidir la lampe.

Si le projecteur ne doit pas être utilisé pendant une période prolongée, débranchez le câble d'alimentation de la prise secteur.





Évitez d'allumer le projecteur immédiatement après l'avoir éteint car la chaleur excessive peut raccourcir la durée de vie de la lampe.

Ajustement de l'image projet Ajustement de l'angle de projection

Le projecteur est équipé d'une tête pivotante qui modifie la hauteur de l'image et l'angle de projection.

Pour ajuster l'angle de projection :

• Pivotez la tête vers le haut ou le bas jusqu'à ce que l'image soit positionnée comme vous le souhaitez.



• L'angle maximum d'ajustement est de 15 degrés.

Si l'écran et le projecteur ne sont pas perpendiculaires l'un par rapport à l'autre, l'image projetée devient trapézoïdale verticalement. Pour corriger ceci, voir « Correction trapézoïdale » à la page 44 pour des détails.

Réglage fin de la netteté de l'image

Pour régler la netteté de l'image, appuyez brièvement sur la touche de mise au point 🕀 sur la télécommande.



• Ne regardez pas directement l'objectif du projecteur lorsque la lampe est allumée. La lumière de la lampe peut provoquer des dommages oculaires.

• Vous pouvez également faire un réglage fin l'image dans **BenQ Launcher**. Pour plus d'informations, voir « Mise au point auto » à la page 97.

Correction trapézoïdale

La distorsion trapézoïdale correspond au fait qu'une image projetée est sensiblement plus large dans sa partie supérieure ou inférieure. C'est le cas lorsque le projecteur n'est pas perpendiculaire à l'écran.

Pour ajuster le Trapèze :

- I. Appuyez la flèche de direction bas ▼ de la télécommande trois fois pour accéder aux menus de paramètres.
- 2. Sélectionnez **Paramètres** et appuyez **OK**.
- 3. Sélectionnez Trapèze et appuyez OK.
- 4. Désactivez le paramètre **Trapèze auto**.
- 5. Sélectionnez Ajustement du trapèze et appuyez OK.



- Pour corriger la distorsion trapézoïdale en haut de l'image, utilisez 🛦 sur votre télécommande.
- Pour corriger la distorsion trapézoïdale en bas de l'image, utilisez ▼ sur votre télécommande.
- Pour revenir aux paramètres de distorsion trapézoïdale par défaut, appuyez \equiv sur votre télécommande

Vous ne pouvez effectuer ces ajustements que si Trapèze auto est désactivé dans le menu Installation. Voir « Trapèze » à la page 98 pour des détails.

6. Lorsque vous avez terminé d'ajuster la distorsion trapézoïdale, appuyez ⇒ pour enregistrer vos modifications et revenir au menu précédent, ou appuyez △ pour enregistrer vos modifications et revenir directement à l'écran d'accueil.

BenQ Launcher

BenQ Launcher est le système d'exploitation du projecteur qui vous permet de projeter des vidéos sans fil, de lire des fichiers multimédias ou de diffuser des applis, ainsi que d'ajuster les paramètres du projecteur.

Villisez votre télécommande pour utiliser les fonctions de **BenQ Launcher**. Les touches du panneau de commande du projecteur sont limitées au contrôle des fonctions du projecteur.

L'écran d'accueil BenQ Launcher

Lorsque le projecteur ne projette pas d'image d'une source connectée, il est affichera **BenQ Launcher** par défaut. Si le projecteur projette depuis une source, vous pouvez revenir au mode **BenQ Launcher** en appuyant \triangle sur votre télécommande.



• L'écran réel peut varier selon votre version de micrologiciel de BenQ Launcher.

• Maintenez la batterie chargée à au moins 60% (3 barres sur l'icône d'état de la batterie) pour garantir la réussite de la mise à jour OTA.

L'écran d'accueil de BenQ Launcher comporte cinq sections principales :

• Icônes de la barre d'état - Icônes indiquant l'heure, l'état de la connexion sans fil et de la pile.



Vous pouvez masquer l'icône d'état de la batterie de l'écran d'accueil. Voir « Batterie » à la page 107 pour des détails.

- Boutons de projection sans fil Fournit des instructions sur la manière de projeter sans fil via des appareils iOS/Android ou un ordinateur portable/PC.
- Menu Source Vous permet de sélectionner la source d'entrée vidéo connectée aux ports HDMI, USB-A ou USB-C™ pour la projection.

Seuls les appareils vidéo dotés de la fonction DisplayPort (version 1.1 ou ultérieure) ou les lecteurs flash USB-C™ peuvent projeter via la connexion USB-C™.

- Raccourcis des applis Accès rapides au marché des applis Aptoide et à d'autres applis.
- Menus Paramètres Raccourcis vers les menus de paramètres pour ajuster les paramètres sans fil, Bluetooth et autres.

Appuyez le bouton bas 🔻 de la télécommande pour accéder aux menus **Paramètres**.

Naviguer dans l'écran d'accueil de BenQ Launcher

- Sur l'écran d'accueil de BenQ Launcher, appuyez </▶/▲/▼ sur votre télécommande pour sélectionner la fonction souhaitée, puis appuyez OK.
- 2. Suivez les instructions à l'écran pour d'autres opérations.

Utiliser le menu de la source

Appuyez le bouton bas ▼ sur la télécommande depuis l'écran d'accueil **BenQ Launcher** pour accéder au menu **Source** qui affiche les options de source d'entrée : **Gestionnaire de fichiers**, **HDMI** et **USB Type C**. Appuyez **OK** pour sélectionner la source de l'entrée souhaitée Pour plus d'informations, voir « Connexions filaires » à la page 66.



Menu Source

Utiliser les raccourcis des applis

Appuyez le bouton bas ▼ de la télécommande deux fois depuis l'écran d'accueil de **BenQ Launcher** pour accéder à la section des raccourcis d'application, qui affiche le marché des applis **Aptoide** préinstallé pour les applis de diffusion en continu, ainsi que d'autres applis installées sur le projecteur. D'autres applis par défaut peuvent apparaître en fonction des paramètres de langue.

Jusqu'à dix raccourcis sont autorisés dans ce bloc. Pour accéder à toutes les applis installées sur le projecteur, voir « Toutes les applis » à la page 90. Pour plus de détails sur la réorganisation des raccourcis, voir « Paramètres de l'écran » à la page 99.



Raccourcis des applis

Utiliser le menu **BenQ Launcher Paramètres**

Appuyez le bouton bas ▼ de la télécommande trois fois depuis l'écran d'accueil de **BenQ Launcher** pour accéder à la section des menus de réglages, qui comprend un bouton pour le menu des réglages complets du projecteur ainsi que des touches de raccourci pour divers sous-menus dans les menus de réglages.





L'écran réel peut varier selon votre version de micrologiciel de BenQ Launcher.

Pour plus d'informations sur les menus de réglages, voir « À propos du menu Paramètres » à la page 83.

Saisie de texte

Différents menus dans BenQ Launcher peuvent exiger que vous saisissiez du texte. Pour saisir du texte dans un champ de texte :

- I. Sélectionnez le champ de texte dans lequel vous voulez saisir du texte.
- 2. Appuyez **OK** sur votre télécommande, et un clavier alphanumérique complet apparaît à l'écran.
- 3. Appuyez </ ▶/ ▲/ ▼ sur votre télécommande pour naviguer sur le clavier, puis appuyez OK pour sélectionner la lettre/touche ou le symbole que vous voulez entrer dans le champ de texte.
- 4. Appuyez \Rightarrow à tout moment pour quitter sur le clavier.

Les types de clavier réels peuvent varier en fonction de votre préférence de langue. Pour plus d'informations, voir « Clavier » à la page 102.

Connexions

Vous pouvez connecter votre appareil au projecteur de différentes manières pour projeter du contenu vidéo.

Connexion sans fil

• Smartphone, tablette, ordinateur portable/PC

Connexion filaire (port HDMI)

- Périphérique A/V.
- Smartphone, tablette, ordinateur portable/PC

Connexion filaire (port USB-A)

• Lecteur flash USB-A

Connexion filaire (port USB-C™)

- Lecteur flash USB-C™
- Smartphone, tablette, ordinateur portable/PC
 - Les appareils connectés via le port USB-C™ nécessitent un câble USB-C™ et doivent prendre en charge la fonction DisplayPort (version 1.1 ou ultérieure) pour pouvoir projeter une vidéo.
 - Lorsque le projecteur fonctionne sur batterie (non connecté à une source d'alimentation), il ne charge ni n'alimente aucun appareil connecté au port USB-C[™]. Ce n'est que lorsque le projecteur est connecté à une source d'alimentation qu'il pourra charger ou alimenter les appareils connectés au port USB-C[™].

De plus, vous pouvez également connecter le projecteur à des haut-parleurs ou un casque Bluetooth pour diffuser du son via les haut-parleurs ou le casque ou connecter un appareil mobile au projecteur via Bluetooth pour diffuser du son via les haut-parleurs du projecteur.

Avant de connecter la source d'un signal au projecteur, procédez comme suit :

- Ouvrez le couvercle ES.
- Installez le dongle sans fil fourni (WDR02U) pour une connexion sans fil.
- Placez le projecteur à portée du point d'accès sans fil auquel vous envisagez de le connecter.
- Utilisez les câbles appropriés pour chaque source.
- Assurez-vous de brancher les câbles correctement.



L'illustration ci-dessus est pour référence seulement.

Connexions sans fil

Connexion du projecteur à un réseau sans fil

Avant de pouvoir projeter sans fil via le projecteur, vous devez d'abord connecter le projecteur à un réseau sans fil. Pour connecter votre projecteur à un réseau sans fil ou pour changer de réseau sans fil :



Si vous avez déjà connecté le projecteur à un réseau sans fil au cours de l'assistant de configuration, vous pouvez ignorer les étapes décrites dans cette section.

- I. Installez le dongle sans fil fourni dans le port du dongle sans fil (voir « Installation du dongle sans fil » à la page 33).
- 2. Allumez le projecteur (voir « Mise en marche du projecteur » à la page 36).
- 3. Sur l'écran d'accueil de l'interface **BenQ Launcher**, sélectionnez **Paramètres de réseau sans fil** et appuyez **OK** pour accéder aux paramètres sans fil.



4. Sélectionnez Réseau sans fil et appuyez OK pour activer la connectivité sans fil.



5. Sélectionnez le SSID pour le point d'accès sans fil auquel vous souhaitez vous connecter et appuyez **OK**.

	Speed Test	
	Diagnosing	
	Add A New Network	
	Available Networks ••	
Network	BenQWiFi Connected	£?
	YAPING_2.4GHz WPA/WPA2 PSK	<u>-</u> ?
	YAPING_5GHz WPA/WPA2 PSK	<u>-</u>
	yaping WPA/WPA2 PSK	-
	Dorak	A =

Pour vous connecter à un réseau sans fil masqué, sélectionnez Ajouter un nouveau réseau et entrez le SSID, le paramètre de sécurité et le mot de passe du réseau.
La liste des réseaux sans fil disponibles sera actualisée toutes les 10 secondes. Si le SSID souhaité ne figure pas dans la liste, attendez la fin de l'actualisation.

6. Si vous avez choisi un SSID sécurisé pour la première fois, une fenêtre apparaît vous invitant à entrer le mot de passe approprié. Utilisez le clavier virtuel pour entrer le mot de passe. Après avoir entré le mot de passe, sélectionnez **Suivant** et le projecteur se connectera automatiquement.



• Le mot de passe sera stocké dans la mémoire du projecteur. À l'avenir, si vous sélectionnez le même SSID à nouveau, vous ne serez pas invité à entrer un mot de passe sauf si vous supprimez le SSID de la mémoire du projecteur.

• Si le mot de passe est mal saisi, vous pouvez sélectionner 🗅 pour revenir au clavier virtuel ou Réseaux disponibles pour revenir à la liste des SSID.

7. Une fois que vous avez réussi à vous connecter au point d'accès sans fil, une icône de connexion sans fil apparaîtra en haut à droite de l'interface BenQ Launcher. Vous pouvez maintenant connecter vos appareils sans fil au projecteur pour projeter des vidéos.



Projection sans fil pour iOS et $macOS^{\ensuremath{\mathbb{R}}}$

Pour connecter un appareil iOS au projecteur et projeter la vidéo via AirPlay :

I. Sur l'écran d'accueil de l'interface **BenQ Launcher**, sélectionnez **Projection sans fil pour iOS et macOS** et appuyez **OK**.



2. Sur le menu du réseau de votre appareil mobile iOS, connectez-vous au réseau sans fil indiqué sur l'écran **Projection sans fil pour iOS et** macOS, puis sélectionnez **Suivant**.



3. Suivez les instructions sur l'écran Projection sans fil pour iOS et macOS pour projeter l'écran de votre appareil iOS via AirPlay.



4. Sélectionnez Terminé dans le menu Projection sans fil pour iOS et macOS pour terminer le tutoriel et revenir à l'écran d'accueil.



Une fois la projection terminée, désactivez AirPlay sur votre appareil iOS pour mettre fin à la connexion.

Projection sans fil pour Android[™]

Pour connecter un appareil Android[™] au projecteur et projeter la vidéo :

I. Sur l'écran d'accueil de l'interface **BenQ Launcher**, sélectionnez **Projection sans fil pour Android**[™] et appuyez **OK**.



2. Sur le menu du réseau de votre appareil mobile Android, connectez-vous au réseau sans fil indiqué sur l'écran **Projection sans fil pour** Android™, puis sélectionnez **Suivant**.



3. Suivez les instructions sur l'écran **Projection sans fil pour Android**[™] pour projeter l'écran de votre appareil Android.



4. Sélectionnez **Terminé** dans l'écran **Projection sans fil pour Android**[™] pour terminer le tutoriel et revenir à l'écran d'accueil.



Une fois la projection terminée, désactivez la diffusion de l'écran sur votre appareil Android pour mettre fin à la connexion.

Projection sans fil pour PC

Pour connecter un PC au projecteur et projeter la vidéo :

I. Sur l'écran d'accueil de l'interface **BenQ Launcher**, sélectionnez **Projection sans fil pour PC** et appuyez **OK**.



2. Sur le menu du réseau de votre PC, connectez-vous au réseau sans fil indiqué sur l'écran **Projection sans fil pour PC**, puis sélectionnez **Suivant**.



3. Suivez les instructions sur l'écran **Projection sans fil pour PC** pour projeter l'écran de votre PC.



4. Sélectionnez **Terminé** dans l'écran **Projection sans fil pour PC** pour terminer le tutoriel et revenir à l'écran d'accueil.

Step 2		
Wireless projection is avai	lable now, please use your computer to	
(Please select Airplay on your Mac.)		Previous
		Finished
٣,	RAN D	Thisned
	2 Print Cast	Tips
	HING in in	
🌍 chrome	💿 chrome	
[Solution 1]	[Solution 2]	

Une fois la projection terminée, désactivez la diffusion de l'écran sur votre PC pour mettre fin à la connexion.

Point d'accès sans fil

Lorsque le projecteur est hors de portée d'un réseau sans fil (par exemple lors d'un voyage de camping), vous pouvez le configurer pour qu'il agisse comme point d'accès sans fil pour créer un réseau fermé permettant aux appareils de se connecter directement au projecteur via une connexion sans fil et de projeter des fichiers depuis leur stockage local.



Le projecteur n'aura pas accès à Internet en mode point d'accès sans fil.

Pour créer un point d'accès sans fil :

- I. Installez le dongle sans fil fourni dans le port du dongle sans fil (voir « Installation du dongle sans fil » à la page 33).
- 2. Allumez le projecteur (voir « Mise en marche du projecteur » à la page 36).
- 3. Sur l'écran d'accueil de l'interface **BenQ Launcher**, appuyez la flèche de direction bas ▼ de la télécommande trois fois pour accéder aux menus de paramètres.
- 4. Sélectionnez **Paramètres** et appuyez **OK**.



5. Sélectionnez **Point d'accès** et appuyez **OK**.



6. (Optionnel) Sélectionnez Mot de passe du point d'accès et appuyez OK pour changer le mot de passe du point d'accès sans fil.

Hotspot	(((ס)))	Hotspot Off	•
		Hotspot Name BenQ GS2-0009	
		Hotspot Password 06d30d46cd33	
		Internet Quality	
		Better (5G)	



7. Sélectionnez Point d'accès et appuyez OK pour activer le point d'accès sans fil.



8. Une fois le point d'accès sans fil activé, utilisez le nom indiqué dans le champ **Nom du point d'accès** comme SSID auquel vous connecter depuis le menu sans fil de votre appareil mobile et utilisez le mot de passe affiché dans le champ **Mot de passe du point d'accès** comme mot de passe de connexion.

	Ir	nput pa	sswoi	rd to c	onnec	t BenC) GS2	-0009		
P	w	е	r	t	у	u	i	0	р	×
а	s	d	f	g	h	j	k	1		Done
¢	z	x	с	v	b	n	m	,	?	¢
?123	茸	/ @							-	:-)

9. Si votre appareil ne trouve pas le point d'accès sans fil, sélectionnez Normale (2,4G) sous le titre Qualité Internet.



Une fois le point d'accès sans fil configuré, suivez les instructions de connexion correspondantes décrites dans la ou les sections précédentes pour vous connecter directement au projecteur et à la vidéo du projet.

Connexions filaires

Connexion d'un appareil avec HDMI ou USB-C[™] avec DisplayPort

À l'aide d'un câble HDMI ou USB-C™ Gen3.1, vous pouvez connecter un appareil doté de fonctionnalités HDMI ou DisplayPort pour diffuser des vidéos et des images sur le projecteur.

Tous les appareils équipés d'un câble USB-C™ ne disposent pas de la fonctionnalité DisplayPort. Consultez la documentation de votre appareil pour plus de précisions.

Pour connecter un appareil avec HDMI ou USB-C[™] avec DisplayPort :

- I. Connectez l'appareil au port HDMI ou USB-C[™] sur le côté droit du projecteur.
- 2. Une notification auto apparaît indiquant qu'un appareil est connecté au projecteur. Sélectionnez **OK** pour connecter à l'appareil.



3. Le projecteur tentera de se connecter au signal de l'appareil.



4. La vidéo de l'appareil sera automatiquement affichée en plein écran une fois le signal de l'appareil détecté.

Type-C : Frame rate : 60 / Resolution : 1920*1080

5. Si aucun signal n'est détecté ou si le signal est interrompu, un message apparaîtra.



- 6. Appuyez ⇒ pour arrêter la diffusion et revenir au menu précédemment affiché, ou appuyez △ pour quitter et revenir directement à l'écran d'accueil **BenQ Launcher**.
- 7. Si l'appareil reste connecté et que vous souhaitez afficher à nouveau son signal, naviguez jusqu'au bouton **Source d'entrée** sur l'écran d'accueil de **BenQ Launcher** et appuyez **OK**. Sélectionnez l'appareil et appuyez **OK**.

• Certains ordinateurs comportent de ports HDMI qui ne transmettent pas l'audio, dans de tels cas, un câble audio séparé doit être connecté au projecteur.

- Si vous souhaitez utiliser votre appareil USB-C[™] comme appareil de stockage pour afficher des vidéos, des images et du son, consultez « Lecteur multimédia » à la page 70.
- De nombreux ordinateurs portables n'activent pas automatiquement leur port vidéo externe lorsqu'ils sont connectés à un projecteur. Pour activer ou désactiver l'affichage externe, vous pouvez généralement utiliser la combinaison de touches Fn + F3 ou CRT/LCD. Sur votre ordinateur portable, recherchez la touche de fonction CRT/LCD ou une touche de fonction portant un symbole de moniteur. Appuyez simultanément sur la touche Fn et la touche illustrée. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur portable pour connaître la combinaison de touches exacte.

Connexion à un lecteur flash

Connectez un lecteur flash USB-A ou USB-C[™] au port USB 2.0 ou USB-C[™] sur le côté droit du projecteur pour afficher les fichiers multimédias stockés sur le lecteur flash.

Pour connecter un lecteur flash :

- I. Connectez le lecteur flash au port USB 2.0 ou USB-C[™] sur le côté droit du projecteur.
- 2. Une notification auto apparaît indiquant qu'un appareil de stockage est connecté au projecteur. Sélectionnez OUVRIR pour ouvrir l'appareil.



3. Le Lecteur multimédia se lancera automatiquement. Pour plus d'informations sur l'affichage des fichiers sur le Lecteur multimédia voir « Lecteur multimédia » à la page 70.

Lecteur multimédia

Le menu **Source** sur l'interface **BenQ Launcher** vous permet d'accéder à des images, des vidéos et des fichiers audio pour la projection une fois qu'un lecteur flash USB-C[™] ou USB-A ou un appareil mobile sans capacités DisplayPort est connecté. Voir « Connexion à un lecteur flash » à la page 69 pour plus d'informations sur la connexion de tels appareils au projecteur.



• Une fois un appareil de stockage connecté au projecteur, une notification s'affichera vous demandant si vous souhaitez ouvrir l'appareil. Sélectionnez **OUVRIR** pour être automatiquement dirigé vers **Lecteur multimédia** ou sélectionnez **ANNULER** pour rester sur l'écran actuel.

• Voir « Format de fichier pris en charge » à la page 127 pour une liste des formats de fichiers pouvant être lus sur le projecteur.



Navigation

- Utilisez les touches de direction (▲/▼/◀/►) de votre télécommande pour naviguer jusqu'au fichier ou à l'icône que vous souhaitez sélectionner.
- Appuyez **OK** pour sélectionner un menu ou un fichier.
- Appuyez 🕁 pour revenir au menu précédemment affiché ou pour quitter la lecture d'un fichier multimédia.

Le Lecteur multimédia présentera les sélections pour vos appareils connectés.



Chaque sélection a un sous-répertoire qui liste les fichiers pour chacune des catégories suivantes : Tous, Vidéo, Image et Audio.





Si aucun fichier multimédia pris en charge ne se trouve sur l'appareil connecté, un message « Non disponible » apparaîtra.

Utiliser le **Lecteur multimédia** pour lire des fichiers vidéo :

I. Sélectionnez Vidéo dans la liste des sous-répertoires pour l'appareil connecté et appuyez OK.



2. Utilisez les touches de direction haut et bas $(\blacktriangle / \triangledown)$ pour choisir le fichier vidéo à afficher et appuyez **OK**.

Video_001.mp4	
Video_002.mp4	2018/1/9 10:11
Video_003.mp4	
Video_004.mp4	
Video_005.mp4	
Video_006.mp4	

3. La lecture du fichier vidéo commencera.
- 4. Dans la fenêtre de visualisation, vous pouvez choisir une des options suivantes :
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton **o** pour mettre la vidéo en pause. Appuyez à nouveau pour reprendre la lecture.
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton pour rembobiner la vidéo.
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton D pour faire avancer rapidement la vidéo.



5. Si le fichier vidéo a déjà été lu, une notification contextuelle apparaît pour vous demander de reprendre la lecture ou de recommencer.



Utiliser le **Lecteur multimédia** pour lire des fichiers image :

I. Sélectionnez Image dans la liste des sous-répertoires pour l'appareil connecté et appuyez OK.



2. Utilisez les touches de direction haut et bas $(\blacktriangle / \triangledown)$ pour choisir le fichier image à afficher et appuyez **OK**.

Picture_001.jpg	2018/1/9 10:11
Picture_002.jpg	
Picture_003.jpg	
Picture_004.jpg	
Picture_005.jpg	
Picture_006.jpg	

3. Le fichier image sera affiché.

- 4. Dans la fenêtre de visualisation, vous pouvez choisir une des options suivantes :
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton **o** pour arrêter la lecture de la liste de lecture.
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton pour lire l'image précédente de la liste de lecture.
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton pour lire l'image suivante de la liste de lecture.



Utiliser le **Lecteur multimédia** pour lire des fichiers audio :

I. Sélectionnez Audio dans la liste des sous-répertoires pour l'appareil connecté et appuyez OK.



2. Utilisez les touches de direction haut et bas $(\blacktriangle / \triangledown)$ pour choisir le fichier audio à lire et appuyez **OK**.

D Input source > BenQ USB 1 > Audio				
Audio_001.mp3				
Audio_002.mp3				
Audio_003.mp3				
Audio_004.mp3				
Audio_005.mp3				
Audio_006.mp3				

3. La lecture du fichier audio commencera.

- 4. Dans la fenêtre de visualisation, vous pouvez choisir une des options suivantes :
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton **o** pour démarrer arrêter la lecture du fichier audio.
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton pour lire le fichier audio précédent de la liste de lecture.
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton pour lire le fichier audio suivant sur la liste de lecture.
 - Appuyez et maintenez la touche de direction gauche (<) du bouton pour rembobiner dans une piste audio.
 - Appuyez et maintenez la touche de direction droite (►) du bouton pour avancer rapidement dans une piste audio.
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton pour lire de manière aléatoire tous les fichiers audio de la liste de lecture. Appuyez **OK** à nouveau pour désactiver le mode aléatoire.
 - Appuyez la touche **OK** sur le bouton 🖉 pour répéter la liste de lecture en boucle. Appuyez la touche **OK** à nouveau pour répéter la lecture du fichier audio en cours 🥰. Appuyez **OK** à nouveau pour désactiver le mode de répétition.
 - Appuyez la touche **OK** du bouton pour revenir à l'album où la chanson est listée.



Vous pouvez lire des fichiers audio en arrière-plan lors de la lecture d'un diaporama d'images. Sélectionnez
pendant la lecture d'un fichier audio dans le lecteur audio
afin de revenir au menu principal du Lecteur multimédia pour sélectionner un fichier image à lire.

• Le bouton 🛙 🜆 ne fonctionnera que si les chansons sont organisées en albums. Si toutes les chansons sont dans un répertoire, cela n'aura aucune fonction.

Connexions Bluetooth

Le projecteur permet les types de connexions Bluetooth suivantes :

- Connectez à un haut-parleur ou à un casque compatible Bluetooth pour émettre directement de l'audio pour un son de meilleure qualité, en particulier en extérieur.
- Connectez un appareil mobile au projecteur pour diffuser du son via les haut-parleurs du projecteur.

Association/Connexion à un haut-parleur ou un casque Bluetooth

L'association est le processus par lequel votre projecteur crée une connexion à un haut-parleur ou un casque Bluetooth pour la première fois. Une fois les deux appareils associés avec succès, chaque appareil aura les informations d'association de l'appareil correspondant stockées en interne et les deux pourront se connecter automatiquement quand ils sont à une portée d'environ 8 mètres, ou moins, de l'autre et Bluetooth est activé sur le projecteur.

Pour associer votre projecteur avec un haut-parleur ou un casque Bluetooth :

- I. Installez le dongle sans fil fourni dans le port du dongle sans fil (voir « Installation du dongle sans fil » à la page 33).
- 2. Allumez le projecteur (voir « Mise en marche du projecteur » à la page 36).
- 3. Appuyez la flèche de direction bas ▼ et la touche droite ► de la télécommande pour naviguer dans les raccourcis des sous-menus.
- 4. Sélectionnez **Bluetooth** et appuyez **OK**.



5. Sélectionnez **Bluetooth** et appuyez **OK** pour activer Bluetooth.



- 6. Activez le mode d'association Bluetooth sur le haut-parleur ou le casque.
- 7. Sélectionnez le haut-parleur ou casque dans les **Appareils disponibles** dans le menu de configuration **Bluetooth** et appuyez **OK**.

	Scan for Devices	
	Available Devices	
	6C:78:15:D0:D6:DE	
Bluetooth	67:BA:C5:66:51:BA	(
Allows [BenQ GS2-0009] to output audio to an external Bluetooth speaker or headphones	CA:33:23:05:0A:94	¢
	FRIC1102:FF:70:04	

8. Quand le projecteur, le haut-parleur ou le casque ont été connectés avec succès, la liste des appareils dans le menu de configuration Bluetooth sera marquée **Connecté**, vous pouvez maintenant émettre le son du projecteur sur le haut-parleur ou le casque.

Une fois que vous avez associé avec succès votre projecteur avec le haut-parleur Bluetooth, les informations d'association seront enregistrées sur les deux appareils et une connexion sera automatiquement établie lorsque Bluetooth est activé sur les deux appareils et les deux appareils sont à portée l'un de l'autre.

Mettre fin à la connexion Bluetooth

Au cas où vous voulez débrancher un haut-parleur ou un casque du projecteur et le connecter à un autre haut-parleur ou un casque, procédez comme suit :

- 1. Appuyez la flèche de direction bas ▼ et la touche droite ► de la télécommande pour naviguer dans les raccourcis des sous-menus.
- 2. Sélectionnez Bluetooth et appuyez OK.
- 3. Sélectionnez le haut-parleur ou le casque déjà connecté dans la liste **Appareils disponibles** dans le menu de configuration **Bluetooth** et appuyez **OK**.
- 4. Confirmez que vous voulez débrancher le haut-parleur ou le casque du projecteur.
- 5. Activez le mode d'association Bluetooth sur le nouveau haut-parleur ou casque.
- 6. Sélectionnez le nouveau haut-parleur ou casque dans la liste **Appareils disponibles** dans le menu de configuration **Bluetooth** et appuyez **OK**.

Désactiver le haut-parleur ou le casque Bluetooth

Pour désactiver Bluetooth sur le projecteur afin qu'il n'émette plus son audio sur un haut-parleur ou un casque séparé :

- I. Appuyez la flèche de direction bas ▼ et la touche droite ► de la télécommande pour naviguer dans les raccourcis des sous-menus.
- 2. Sélectionnez **Bluetooth** et appuyez **OK**. Sélectionnez **Bluetooth** et appuyez **OK** pour désactiver Bluetooth.



Utilisation du projecteur comme haut-parleur Bluetooth

- 1. Installez le dongle sans fil fourni dans le port du dongle sans fil (voir « Installation du dongle sans fil » à la page 33).
- 2. Activez le mode d'association Bluetooth sur l'appareil externe.
- 3. Allumez le projecteur (voir « Mise en marche du projecteur » à la page 36).
- 4. Appuyez la flèche de direction bas ▼ de la télécommande pour accéder aux menus de paramètres.
- 5. Sélectionnez **Paramètres** et appuyez **OK**.
- 6. Sélectionnez Mode haut-parleur Bluetooth et appuyez OK.



7. Sélectionnez **OK** pour changer au mode haut-parleur.



8. Sélectionnez **OK** pour confirmer le paramètre.



Une fois que vous avez associé avec succès votre appareil mobile avec le projecteur, les informations d'association seront enregistrées sur les deux appareils et une connexion sera automatiquement établie lorsque Bluetooth est activé sur les deux appareils et les deux appareils sont à portée l'un de l'autre.

Mettre fin à la connexion Bluetooth

Si vous souhaitez déconnecter l'appareil mobile du projecteur, procédez comme suit :

- Déconnectez du projecteur dans le menu Bluetooth de votre appareil mobile.
- Appuyez la touche arrière \Rightarrow de la télécommande pour retourner le projecteur en mode projecteur.

Navigation dans le menu **Paramètres**

À propos du menu Paramètres

Pour vous permettre d'effectuer divers ajustements ou réglages sur le projecteur, ses connexions sans fil et l'image projetée, **BenQ Launcher** fournit un menu **Paramètres**. Le menu **Paramètres** contient des menus pour divers réglages.

Pour accéder au menu **Paramètres**, dans la page d'accueil **BenQ Launcher**, appuyez le bouton bas ▼ de votre télécommande, puis sélectionnez **Paramètres**.





Le menu des paramètres contient trois sous-catégories : Affichage, Général et Préférence.



Utiliser le menu Paramètres

Pour accéder aux différents menus de réglages :

- Utilisez les touches de direction gauche et droite (◄/►) pour vous déplacer dans les principaux menus de réglages.
- Utilisez **OK** pour sélectionner le menu souhaité.

Lors de la configuration d'éléments dans un menu :

- Utilisez les touches de direction haut et bas (▲/▼) pour aller à l'élément que vous voulez configurer.
- Utilisez les touches de direction gauche et droite (◄/►) pour naviguer parmi les options disponibles.
- Utilisez **OK** pour activer/désactiver les options ou sélectionner les options du sous-menu.
- Utilisez le bouton retour rightarrow pour revenir au menu des réglages principal.
- Utilisez le bouton d'accueil 🛆 pour revenir à la page d'accueil **BenQ Launcher**.

Si le projecteur ne possède pas la dernière version du micrologiciel, un point rouge apparaîtra sur l'icône À propos de. Dans ce cas, les utilisateurs peuvent accéder au menu À propos de puis sélectionner Mise à jour système > Mettre à jour pour lancer la mise à jour du micrologiciel. Le point rouge disparaît lorsque le projecteur est mis à jour avec la dernière version du micrologiciel. Pour plus d'informations, voir « Mise à jour système » à la page 111.

Réseau



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Réseau** :

Élément	Options et descriptions		
Réseau sans fil	Active la connexion sans fil pour le projecteur. Voir « Connexion du projecteur à un réseau sans fil » à la page 53 pour des détails.		
	Cette fonction n'est disponible que quand Point d'accès est désactivé.		
Test de vitesse	Teste la vitesse de la connexion à Internet du projecteur.		
Diagnostic	Diagnostique l'état de la connexion à Internet du projecteur.		
Ajouter un nouveau réseau	Vous permet d'ajouter un réseau spécifique qui peut être masqué ou non détecté dans les Réseaux disponibles . Une fois sélectionné, vous serez invité à saisir le SSID et les paramètres de sécurité du réseau.		
Réseaux disponibles	Liste les points d'accès sans fil disponibles auxquels le projecteur peut se connecter. Voir « Connexion du projecteur à un réseau sans fil » à la page 53 pour des détails.		
	Les Réseaux disponibles ne sont disponibles que quand Réseau sans fil est activé.		

Sons



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Sons** :

Élément	Options et descriptions
Retour	Active/Désactive le retour sur l'audio fourni par le projecteur.
Mode son	Utilise une technologie d'amélioration du son, qui intègre les algorithmes de vagues pour offrir de superbes effets de graves et d'aigus et vous donner une expérience audio cinématographique immersive. Les modes son prédéfinis suivants sont fournis : Standard , Cinéma et Musique .
Volume	Ajuste le niveau sonore pour le projecteur.
Muet	Bascule le son du projecteur entre désactivé et activé.

Bluetooth



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Bluetooth** :

Élément	Options et descriptions			
Bluetooth	Active Bluetooth pour le projecteur, permettant au projecteur de transmettre son audio à un haut-parleur ou à un casque Bluetooth.			
Mes appareils	Liste les appareils Bluetooth disponibles auxquels le projecteur peut s'associer et se connecter.			
	Cette fonction n'est disponible que quand Bluetooth est activé.			
Rechercher les appareils	Actualise la liste des appareils.			
	Cette fonction n'est disponible que quand Bluetooth est activé.			
Appareils disponibles	Liste les appareils Bluetooth disponibles auxquels le projecteur peut se connecter. Voir « Association/Connexion à un haut-parleur ou un casque Bluetooth » à la page 78 pour des détails.			
	Les Appareils disponibles ne sont disponibles que quand Bluetooth est activé.			

Mode haut-parleur Bluetooth



Sélectionnez **OK** pour activer le mode haut-parleur Bluetooth. Voir « Utilisation du projecteur comme haut-parleur Bluetooth » à la page 81 pour plus de détails.

Toutes les applis



Sélectionnez le menu **Toutes les applis** pour accéder à toutes les applis installées sur le projecteur.

- Sélectionnez une appli et appuyez **OK** sur la télécommande pour la lancer.
- Sélectionnez une appli et appuyez le bouton du menu (\equiv) sur la télécommande pour la désinstaller.

Point d'accès



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Point d'accès** :

Élément	Options et descriptions			
Point d'accès	Active le point d'accès sans fil pour le projecteur, permettant à d'autres appareils de se connecter directement au projecteur. Voir « Point d'accès sans fil » à la page 62 pour des détails.			
Nom du point d'accès	Définit le nom du point d'accès sans fil du projecteur, qui apparaît dans la liste des réseaux sans fil pour les appareils souhaitant se connecter directement au projecteur.			
	Le nom par défaut du point d'accès sans fil du projecteur est « BenQ GS2-xxxx ». Les quatre derniers chiffres sont les quatre derniers chiffres de son adresse Mac.			
Mot de passe du point d'accès	Définit le mot de passe pour le point d'accès sans fil du projecteur.			
	Le mot de passe doit avoir 8 à 16 caractères.			
Qualité Internet	Définit la fréquence du signal du point d'accès sans fil du projecteur. Les options disponibles incluent Meilleur (5G) et Normale (2,4G) .			
	Certains appareils mobiles peuvent ne pas être en mesure de se connecter au réseau via Meilleur (5G) . Dans de tels cas, réglez la Qualité Internet sur Normale (2,4G).			

À propos de



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu À propos de :

Élément	Options et descriptions			
Mise à jour système	Affiche la version du micrologiciel et les moyens de mettre à jour le logiciel. Sélectionnez Mettre à jour pour mettre à jour le logiciel via le réseau sans fil.			
	Ne sélectionnez pas Mise à jour USB car c'est réservé à l'utilisation du service.			
Réinitialisation d'usine	Rétablit les paramètres par défaut.			
Informations système	Affiche les informations sur le matériel/logiciel du projecteur, notamment son nom d'appareil, la version du système d'exploitation, la mémoire, la capacité de stockage, le numéro de série et l'adresse MAC.			
Informations du projecteur	Affiche des informations sur l'état actuel du projecteur, y compris les Source, Mode d'image, Couleur murale, Résolution Système de couleurs, Durée d'utilisation de la lumière et Version du micrologiciel actuels.			
À propos de la confidentialité	Affiche la déclaration de confidentialité de BenQ.			
Construction de l'icône à propos de indique qu'une version plus récente du micrologiciel du projecteur est disponible. Dans ce cas, les utilisateurs				

Di point rouge en naut à droite de l'icone A propos de indique qu'une version plus recente du micrologiciei du projecteur est disponible. Dans ce cas, les utilisateurs peuvent sélectionner Mise à jour système > Mettre à jour pour démarrer la mise à jour du micrologiciei. Le point rouge disparaît une fois le projecteur mis à jour avec la dernière version du micrologiciei. Pour plus d'informations, voir « Mise à jour système » à la page 111.

Image



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Image** :

Élément	Options et descriptions		
Mode d'image	Sélectionne un mode d'image prédéfini le mieux adapté à votre environnement d'exploitation et au type d'image du signal d'entrée. Les modes d'image prédéfinis sont décrits ci-dessous :		
	Lumineux	Optimise la luminosité de l'image projetée. Ce mode est adapté aux environnements où une grande luminosité est requise, comme les pièces bien éclairées.	
	TV vive	Étant légèrement plus lumineux que le mode Cinéma , il est approprié pour projeter les films dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon.	
	Cinéma	Équilibre optimal entre la saturation et la luminosité des couleurs et avec un niveau de luminosité faible, ce mode est le plus approprié pour apprécier les films dans un environnement totalement sombre (comme ce serait le cas dans une salle de cinéma).	
	Sport	Ce mode est approprié pour regarder des événements sportifs dans les pièces avec un faible niveau de lumière ambiante, p.ex. votre salon.	
	Feu de camp	Étant légèrement plus lumineux que le mode Cinéma, il est approprié pour projeter les films à l'extérieur où il y a une petite quantité de lumière ambiante la nuit.	

Élément	Options et descriptions		
	Coucher	Avec une saturation des couleurs et un contraste bien équilibrés, légèrement plus sombres que le mode Cinéma , ce mode est conçu pour créer une ambiance confortable, semblable à celle d'une veilleuse aux tons chauds.	
	Util.	Rappelle les paramètres personnalisés.	
	Sélectionne l'alimentation de la lampe du projecteur parmi les modes suivants :		
Mode de Iumière	Normal	Fournit la luminosité complète de la lampe.	
	Mode Éco	Réduit le bruit de l'appareil et sa consommation de 30%. Si Mode Éco est sélectionné, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.	
	Mode Batterie	 Réduit le bruit du système et la consommation d'énergie pour atteindre 3 heures de projection*. Si Mode Batterie est sélectionné, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres. *Les 3 heures de projection sont sous les conditions de test suivantes : Mode de lumière : Mode Batterie Mode d'image : Mode TV vive Volume audio : 50% et lecture depuis le GS2 Bluetooth : Activ., mais non connecté à un autre appareil Réseau sans fil : Activ. et connecté. 	
Luminosité	Plus la valeur est élevée, plus l'image est lumineuse. Utilisez le contraste pour configurer le niveau de blanc pour correspondre à votre entrée sélectionnée et à votre environnement de visionnage.		
Couleur	Ajuste le niveau de saturation des couleurs (c'est-à-dire la quantité de chaque couleur dans une image vidéo). Des réglage inférieurs donnent des couleurs moins saturées. Avec un réglage sur la valeur minimale, l'image s'affiche en noir et blanc. Si le réglage de l'image est trop élevé, les couleurs de l'image seront trop vives, ce qui donnera un aspect irréaliste à l'image. Les réglages Couleur ne peuvent être ajustés que si HDMI, lecteur flash USB ou DisplayPort est sélectionné comme source.		
Netteté	Ajuste la netteté de l'image (c'est-à-dire la distinction des limites entre différents tons ou couleurs). Plus la valeur est élevée, plus l'image est nette, alors que plus la valeur est faible, moins l'image est nette.		

Élément	Options et descriptions		
	Les options disponit	ples pour les paramètres de Température de couleur varient selon le signal d'entrée connecté.	
Température de	Beaucoup de teint de représenter la c blanche dont la ter	tes sont considérées comme des « blancs » pour une multitude de raisons. La « température des couleurs » est un moyen courant couleur blanche. Une couleur blanche avec une faible température des couleurs semble tirer vers le rouge. Par contre, une couleur mpérature des couleurs est élevée tire davantage vers le bleu.	
coulcul	Normal	Préserve la couleur normale des blancs.	
	Chaud	Le blanc des images tire vers le bleu.	
	Froid	Le blanc des images tire vers le rouge.	
	Ajuste le niveau gam	ma automatiquement en fonction de la lumière ambiante détectée par le capteur de lumière ambiante (ALS).	
	LumiExpert	Sélectionne de régler LumiExpert sur Activ. ou Désact.	
LumiExpert	Niveau	Ajuste le Niveau d - I (sombre) à I (lumineux).	
		Cette fonction n'est disponible que quand LumiExpert est activé.	
Réinitialiser Paramètre image	Réinitialise tous les paramètres d' lmage aux valeurs d'usine par défaut.		

Couleur murale



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Couleur murale** :

Élément	Options et descriptions		
Couleur murale	Ajustez les réglages de couleur de l'image en fonction de la couleur du support sur lequel l'image est projetée.		
Mode Couleur murale	Sélectionne une couleur murale entre Jaune clair , Rose et Bleu .		
	Cette fonction n'est disponible que quand Couleur murale est activé.		

Mise au point auto



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Mise au point auto** :

Élément	Options et descriptions
Mise au point auto	Activez cette fonction pour permettre au projecteur d'ajuster automatiquement les réglages de netteté lorsqu'il est sous tension.
Ajustement de la mise au point	Ajuste manuellement les réglages de mise au point pour l'image projetée à l'aide des touches gauche ◀ et droite ► de votre télécommande.

Trapèze



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Trapèze** :

Élément	Options et descriptions		
Trapèze auto	Activez cette fonction pour permettre au projecteur d'ajuster automatiquement les réglages du trapèze lorsqu'il est sous tension. Voir « Correction trapézoïdale » à la page 44 pour plus de détails.		
Ajustement du trapèze	Ajuste manuellement les réglages du trapèze pour l'image projetée. Voir « Correction trapézoïdale » à la page 44 pour plus de détails.		
	Cette fonction n'est disponible que quand Trapèze auto est désactivé.		

Paramètres de l'écran



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Paramètres de l'écran** :

Élément	Options et descriptions		
Raccourci	Définit les raccourcis d'applis à afficher sur l'écran d'accueil de BenQ Launcher et leur séquence. L'écran d'accueil nécessite au moins un raccourci et autorise jusqu'à dix raccourcis.		
	Auto	Permet au projecteur d'organiser automatiquement la séquence de raccourcis d'applis sur l'écran d'accueil de sorte que la dernière appli utilisée apparaisse en premier dans la rangée.	
		Aptoide est par défaut le premier raccourci en mode Auto. D'autres raccourcis s'alignent après Aptoide en fonction de la séquence d'utilisation.	
	Manuel	Permet à l'utilisateur d'organiser manuellement les raccourcis d'applis à afficher sur l'écran d'accueil et leur séquence. Appuyez OK pour cocher (afficher) ou décocher (masquer) les raccourcis. L'appli sélectionnée en premier apparaîtra en premier dans la rangée.	
Paramètres	Définit les raccourcis des menus des paramètres à afficher sur l'écran d'accueil de BenQ Launcher et leur séquence. L'écran d'accueil nécessite au moins un raccourci et autorise jusqu'à huit raccourcis.		
	ManuelPermet à l'utilisateur d'organiser manuellement les raccourcis des menus des paramètres à afficher sur l'écran d'accueil et leur séquence. Appuyez OK pour cocher (afficher) ou décocher (masquer) les raccourcis. Le menu c paramètres sélectionné en premier apparaîtra en premier dans la ligne.		

Date et heure



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Date et heure** :

Élément	Options et descriptions	
Se reporter à Internet	Définit la date et l'heure du projecteur à l'aide d'Internet.	
Fuseau horaire	Définit le fuseau horaire du projecteur.	
Format	Définit le format de date et d'heure sur HH:MM ou YYYY/MM/DD HH:MM.	

Langue



Définit la langue pour **BenQ Launcher**.

Clavier



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Clavier** :

Élément	Options et descriptions	
Clavier actuel	Affiche les informations actuelles du clavier sous forme de AOSP ou Clavier BenQ	
Paramètres du clavier	Définit le clavier virtuel du projecteur pour la saisie de texte. Pour saisir des caractères chinois, définissez la préférence de langue sur le chinois traditionnel ou le chinois simplifié, puis définissez le clavier sur Clavier BenQ .	

Contrôle parental



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu **Contrôle parental** :

Élément	Options et descriptions
Code secret du système	Activez/désactivez un Code secret du système pour configurer les réglages de Mise hors tension auto et Verrouillage des touches.
	Code secret doit avoir 8 caractères.
Changer le code	Change le Code secret du système .
secret du système	Cette fonction n'est disponible que quand Code secret du système est activé.
Oublier le mot de passe	Scannez le code QR pour récupérer le Code secret du système .
	Cette fonction n'est disponible que quand Code secret du système est activé.
Mise hors tension auto	Activez/désactivez le minuteur d'arrêt auto pour configurer le Paramètre du minuteur .
	Cette fonction n'est disponible que quand Code secret du système est activé.

Élément	Options et descriptions		
Paramètre du minuteur	Définit l'intervalle de temps dans lequel le projecteur s'éteint automatiquement lorsqu'il est inactif. Le minuteur est configurée dans le format HH:MM et devrait durer au moins 5 minutes.		
	Cette fonction n'est disponible que quand Mise hors tension auto est activé.		
Verrouillage des touches	Active Verrouillage des touches qui verrouille les touches de commande sur le projecteur et empêche toute modification accidentelle des paramètres de votre projecteur (par des enfants, par exemple).		
	Quand vous sélectionnez Activ. pour activer cette fonction, aucune touche de contrôle sur le projecteur ne fonctionnera, à l'exception du bouton d'alimentation.		
	Pour déverrouiller les touches, appuyez et maintenez le bouton du menu (≡) sur le projecteur pendant 3 secondes.		
	Cette fonction n'est disponible que quand Code secret du système est activé.		
Protection des yeux	Active/Désactive les capteurs d'extinction auto qui éteignent automatiquement la source de lumière DÉL lorsqu'un objet est détecté à une distance de 30 centimètres (11,8 pouces) devant le projecteur pendant plus d'une seconde.		

Installation



Le tableau suivant décrit les éléments disponibles dans le menu Installation :

Élément	Options et descriptions		
Installation du projecteur	Le projecteur peut des détails.	être installé dans un endroit élevé ou derrière un écran. Voir « Choix de l'emplacement » à la page 28 pour	
	Table avant	Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol devant l'écran.	
	Plafond avant	Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est en l'air proche du plafond, devant l'écran.	
	Table arrière	Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est placé près du sol derrière l'écran.	
	Plafond arrière	Sélectionnez ce positionnement lorsque le projecteur est en l'air proche du plafond, derrière l'écran.	
Modèle de test	Activez cette fonction pour afficher le motif grille de test qui vous aide à ajuster la taille et la mise au point de l'image pour vérifier que l'image projetée n'a pas de distorsion.		

Élément		Options et descriptions		
Rapport de proportions	La résolution na images projetée	La résolution native de ce projecteur est dans un format 16:9. Cependant, vous pouvez utiliser cette fonction pour afficher les images projetées dans un format différent.		
	Les réglages I	Rapport de proportions ne peuvent être ajustés que quand HDMI est défini comme source.		
	Auto	Met une image à l'échelle proportionnellement pour qu'elle soit adaptée à la résolution native dans sa largeur horizontale et verticale. Cela utilise au mieux l'écran et conserve le format d'une image.		
	Réel	Projette l'image d'entrée sans mise à l'échelle. L'image projetée sera centrée. Si l'image d'entrée est inférieure à la résolution native du projecteur, la zone en dehors de la zone de projection sera noire. Si l'image d'entrée est plus grande que la résolution native du projecteur, les bords extérieurs de l'image seront rognés.		
		One source d'entrée PC avec une résolution de 720x400 ne prend pas en charge les proportions réelles.		
	4:3	Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 4:3.		
	16:9	Met une image à l'échelle afin qu'elle s'affiche au centre de l'écran en respectant un format de 16:9.		
Mode Haute altitude	 e Haute ude Il est recommandé d'utiliser le Mode Haute altitude lorsque votre environnement est entre 1500 m et 2000 m niveau de la mer, et à une température ambiante entre 0°C et 30°C. Si vous sélectionnez Mode Haute altitude, le niveau de bruit de fonctionnement peut être plus élevé en raison de ventilation nécessaire pour améliorer le système de refroidissement et les performances du projecteur. Si vous utilisez votre projecteur dans des conditions extrêmes autres que celles mentionnées ci-dessus, il est possi celui-ci s'éteigne automatiquement afin d'éviter une surchauffe. Dans ce cas, vous pouvez résoudre le problème en Mode Haute altitude. Cependant, il n'est pas garanti que le projecteur fonctionne correctement dans tous les environnements difficiles ou extrêmes. 			
	N'utilisez pas sera trop refi	le Mode Haute altitude si votre altitude est entre 0 m et 1500 m et la température ambiante est entre 0°C et 35°C. Le projecteur roidi si vous activez ce mode dans cette condition.		

Batterie



Affiche ou masque l'icône de charge de la batterie sur l'écran d'accueil de **BenQ Launcher**.

Des réglages différents de **Mode d'image** et **Mode de lumière** modifieront la vitesse de consommation de la batterie.

Autres menus de paramètres

Les autres menus de paramètres sont disponibles dans le menu des paramètres sur la page d'accueil.

Le système démarre



Efface la mémoire des fichiers inutiles et augmente la RAM disponible.
Applis récentes



Sélectionnez le menu **Applis récentes** pour accéder à la liste des applis récemment utilisées.

- Sélectionnez une icône, puis appuyez le bouton bas (▼) de la télécommande pour la supprimer de la liste des applis récemment utilisées.
- Sélectionnez une icône et appuyez sur le bouton du menu (≡) de la télécommande pour effacer toutes les icônes de la liste des applis récemment utilisées.

BenQ Smart Control



Affiche le code QR pour le téléchargement de l'appli **BenQ Smart Control** qui vous permet de contrôler le projecteur à distance avec un Smartphone. Pour plus d'informations, voir « BenQ Smart Control (appli télécommande) » à la page 24.

Mise à jour système

Il est conseillé de mettre à jour régulièrement le projecteur avec la dernière version du micrologiciel afin d'optimiser l'expérience utilisateur. Le projecteur utilise des mises à jour OTA (Over-the-Air) pour installer le fichier de mise à jour sans fil.

Lorsqu'une nouvelle version est disponible sur le serveur OTA BenQ, un message apparaîtra une fois le projecteur connecté à un réseau sans fil. Suivez les étapes ci-dessous pour commencer la mise à jour du micrologiciel :

I. Sélectionnez TÉLÉCHARGER pour télécharger le fichier de mise à jour.



2. Une fois le téléchargement terminé, le projecteur redémarre automatiquement. N'éteignez et ne débranchez pas le projecteur avant la fin de la mise à jour du projecteur et la réapparition de **BenQ Launcher** à l'écran.





Maintenez la batterie chargée à au moins 60% (3 barres sur l'icône d'état de la batterie) pour garantir la réussite de la mise à jour OTA.

Si vous sélectionnez **ANNULER** quand le message de mise à niveau du système apparaît, un point rouge apparaît en haut à droite du menu **Paramètres** > À propos de pour rappeler qu'une version plus récente du micrologiciel est disponible sur le serveur OTA BenQ. Vous pouvez utiliser la fonction **Mise à jour système > Mettre à jour** du menu **Paramètres > À propos de** pour mettre à jour le système à tout moment.



Entretien

Entretien du projecteur

Votre projecteur ne nécessite que peu d'entretien. La seule chose à laquelle vous devez veiller est la propreté de l'objectif.

Ne retirez aucune des pièces de votre projecteur. Contactez votre revendeur ou le centre de service à la clientèle local si le projecteur ne fonctionne pas comme prévu.

Nettoyage de l'objectif

Nettoyez l'objectif dès que vous remarquez que sa surface est sale ou poussiéreuse.

Avant de nettoyer une partie quelconque du projecteur, mettez-le hors tension (voir « Arrêt du projecteur » à la page 41), débranchez le câble d'alimentation et laissez-le refroidir complètement.

- Utilisez une bombe d'air comprimé pour ôter la poussière.
- Si la lentille est sale, utilisez du papier lentille ou humidifiez un chiffon doux de produit nettoyant pour lentille et frottez légèrement la surface.
- N'utilisez jamais d'éponge abrasive, de nettoyant alcalin ou acide, de poudre à récurer ou de solvants volatils, comme alcool, benzène, diluant ou insecticide. L'utilisation de tels produits ou le contact prolongé avec des matériaux en caoutchouc ou vinyle peut endommager la surface du projecteur et la matière du cabinet.

Ne touchez jamais l'objectif avec vos doigts et n'utilisez jamais de matériaux abrasifs. Même les serviettes en papier peuvent endommager la surface de l'objectif. Utilisez uniquement une brosse photographique appropriée, un chiffon doux et une solution nettoyante. N'essayez pas de nettoyer l'objectif lorsque le projecteur est allumé ou encore chaud après une utilisation.

Entreposage du projecteur

Pour entreposer votre projecteur pour une longue durée :

- Assurez-vous que la température et l'humidité de l'emplacement d'entreposage sont conformes aux valeurs recommandées pour l'appareil. Reportez-vous aux Caractéristiques ou consultez votre revendeur sur la plage.
- Rentrez les pieds de réglage.
- Retirez les piles de la télécommande.

• Placez le projecteur dans son emballage d'origine ou équivalent.

Transport du projecteur

Pour le transport du projecteur, il est recommandé d'utiliser l'emballage d'origine ou un emballage équivalent.

Augmenter la durée de vie de la diode

La diode de projection est une ampoule DEL 200AL qui dispose d'une durée de vie de la source lumineuse au-delà des ampoules traditionnelles, mais c'est toujours un élément consommable. Pour avoir une durée de vie de la lampe aussi longue que possible, vous pouvez changer les réglages suivants via le menu des paramètres.

Pour accéder au menu des paramètres, voir « Utiliser le menu Paramètres » à la page 85 pour des détails.

Configuration du Mode DEL

				,			
D / I		• • •	•		/	/	
Doglon	In Mode de	LUBOLO NO du	DROIDCEOUR C		a pour standra	lo dunco	
REVIEL					e nome erenare		
I CEICI							
			1 1				

Mode DEL	Description
Normal	Luminosité de lampe 100%
Mode Éco	Ce réglage réduit le bruit de l'appareil et sa consommation de 30%. Si Mode Éco est sélectionné, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.
	Mode Batterie réduit le bruit du système et la consommation d'énergie pour atteindre 3 heures de projection [*] . Lorsque le mode Batterie est activé, l'émission lumineuse est réduite, ce qui crée des images plus sombres.
Mode Batterie	 *Les 3 heures de projection sont sous les conditions de test suivantes : Mode de lumière : Mode Batterie Mode d'image : Mode TV vive Volume audio : 50% et lecture depuis le GS2 Bluetooth : Activ., mais non connecté à un autre appareil Réseau sans fil : Activ. et connecté.

- I. Sélectionnez Paramètres > Image > Mode d'image > Mode de lumière.
- 2. Appuyez (◄/►) pour passer au mode souhaité.
- 3. Quand c'est fait, appuyez \Rightarrow pour enregistrer vos modifications et quitter.

Configuration de la Mise hors tension auto

Cette fonction permet au projecteur de s'éteindre automatiquement si aucune action n'est détectée après un certain temps.

- I. Sélectionnez **Paramètres > Contrôle parental > Mise hors tension auto** et appuyez **OK**.
- 2. Appuyez (\blacktriangle/ \lor) pour sélectionner une période.
- 3. Quand c'est fait, appuyez \Rightarrow pour enregistrer vos modifications et quitter.

Dépannage

Problème	Origine	Solution	
Le projecteur ne s'allume pas	Le cordon d'alimentation n'alimente pas l'appareil en électricité.	Branchez le cordon d'alimentation dans la prise secteur située à l'arrière du projecteur et branchez-le dans la prise secteur. Si la prise secteur est dotée d'un interrupteur, assurez-vous que celui-ci est activé.	
Le projecteur ne s'anume pas.	La batterie s'épuise et est basse tension.	Branchez l'adaptateur secteur pour charger le projecteur jusqu'à ce que le voyant passe au vert. Puis appuyez et maintenez le bouton d'alimentation du projecteur pendant 3 secondes pour l'allumer.	
Absence de Google Play.	Aptoide , au lieu de Google Play, est fourni pour le téléchargement d'applis de diffusion.	Sur l'écran d'accueil de BenQ Launcher , sélectionnez l'icône Aptoide pour accéder au marché des applis et télécharger des applis pour diffuser du contenu.	
Le projecteur ne peut pas projeter l'écran sur des téléphones mobiles ou des ordinateurs portables via des câbles USB-C™.	Les téléphones mobiles ou les ordinateurs portables ne disposent pas de la fonctionnalité DisplayPort.	Assurez-vous que le port USB-C [™] sur l'appareil dispose de la fonctionnalité DisplayPort (avec un circuit intégré DisplayPort à l'intérieur), prend en charge la version 1.1 (ou supérieure) de DisplayPort et les fréquences indiquées dans « Fréquences de fonctionnement » à la page 125.	
	Le câble USB-C™ n'est pas compatible.	Utilisez un câble USB-C™ Gen 3.1 pour assurer une bande passante suffisante pour la transmission des données multimédia.	
Le projecteur ne peut pas se connecter avec	La fonction Bluetooth n'est pas activée.	Assurez-vous que la fonction Bluetooth est activée sur	
des haut-parleurs ou des écouteurs Bluetooth.	L'appareil Bluetooth et le projecteur ne sont pas à moins de 8 mètres l'un de l'autre.	« Association/Connexion à un haut-parleur ou un casque Bluetooth » à la page 78 pour plus de détails.	

Problème	Origine	Solution	
Le projecteur ne peut pas lire les fichiers sur les appareils de stockage via les ports USB-A.	L'appareil de stockage n'est pas connecté correctement au projecteur.	Le projecteur possède un port USB-C [™] et pas de port USB-A. Utilisez un adaptateur certifié USB-A à USB-C [™] pour connecter le projecteur aux appareils dotés de ports USB-A. Voir « Lecteur multimédia » à la page 70 pour plus de détails.	
	Le projecteur ne prend pas en charge les formats de fichier.	Voir « Format de fichier pris en charge » à la page 127 pour plus d'informations sur les formats de fichiers pris en charge par le projecteur.	
	L'adaptateur est retiré.	La luminosité de la lampe est réduite en Mode	
La luminosité de l'écran est changée.	L'adaptateur n'est pas retiré, mais le Mode de lumière est basculé sur Mode Batterie .	Batterie permettre 3 heures de projection. Si vous préférez un écran plus lumineux, connectez l'adaptateur secteur au projecteur ou changez le Mode de lumière en un autre mode que Mode Batterie .	
	La source vidéo n'est pas sous tension ou est mal connectée.	Mettez la source vidéo sous tension et vérifiez si le câble de signal est bien connecté.	
Aucune source d'entrée.	Le projecteur n'est pas connecté correctement à la source d'entrée.	Vérifiez son raccordement. Si la source d'entrée est le port USB-C™, assurez-vous que l'appareil source prend en charge DisplayPort et qu'il est connecté au projecteur avec un câble USB-C™ Gen 3.1.	
	Le format de fichier vidéo ou audio n'est pas pris en charge par le projecteur.	Assurez-vous que le format de fichier pris en charge, tel que décrit dans « Format de fichier pris en charge » à la page 127, est en cours de lecture ou contactez le service clientèle pour obtenir de l'aide.	

Problème	Origine	Solution	
	Les câbles de connexion de sont pas fermement connectés au projecteur ou à la source de signal.	Connectez correctement les câbles aux prises appropriées.	
L'image ou le son est instable.	La bande passante Internet est limitée ou surchargée.	Connectez-vous à un autre point d'accès sans fil ou à un canal Internet d'une vitesse supérieure.	
	Le projecteur est hors de portée effective de la connexion Bluetooth.	Assurez-vous que le projecteur se trouve dans la plage effective de la connexion Bluetooth. Assurez-vous qu'il y a le moins possible d'interférences radioélectriques lors de l'utilisation d'un réseau 2,4 G.	
l'image est brouillée	L'objectif de projection n'est pas correctement réglé.	Ajustez la mise au point de l'objectif à l'aide de la touche de mise au point sur la télécommande.	
Linnage est brouniee.	Le projecteur et l'écran ne sont pas alignés correctement.	Ajustez l'angle de projection, l'orientation, et si nécessaire, la hauteur de ce projecteur.	
	Les piles sont usées.	Remplacez les deux piles avec de nouvelles piles.	
La télécommande ne fonctionne pas correctement.	Il y a un obstacle entre la télécommande et l'appareil.	Retirez l'obstacle.	
	Vous vous tenez trop loin du projecteur.	Tenez-vous à moins de 8 mètres (26,2 pieds) du projecteur.	
Le projecteur ne trouve pas le SSID souhaité.	La fréquence radio du routeur est hors de portée.	 Pour la fréquence 2,4 G, assurez-vous que le SSID du routeur est réglé sur les canaux 1 à 11. Pour les fréquences 5 G (UGS A et C), assurez-vous que le SSID du routeur est réglé sur les canaux 36, 40, 44, 48, 149, 153, 157 ou 161. Pour la fréquence 5 G (UGS E), assurez-vous que le SSID du routeur est réglé sur les canaux 36, 40, 44 ou 48. 	

Problème	Origine	Solution
Le projecteur ne peut pas se connecter au SSID souhaité.	La liaison entre le projecteur et le routeur ne suit pas les protocoles IEEE 802.11.	 Pour la fréquence 2,4 G, assurez-vous que le mode sans fil du routeur est configuré en tant que 802.11g/n ou 802.11n. Pour la fréquence 5 G, assurez-vous que le mode sans fil du routeur est configuré en tant que 802.11n.

Caractéristiques

Caractéristiques du projecteur



Toutes les caractéristiques peuvent être modifiées sans notification préalable.

	Spécifications du projecteur GS2
Système de projection	DLP 3438
Type de DMD	0,3"
Résolution native	1280 x 720 pixels
Luminosité	500 lm
Taux de contraste (FOFO)	100.000:1
Couleurs d'affichage	1,07 milliard de couleurs
Rapport de proportions	Natif 16:9
Source lumineuse	DÉL Osram Q8A
Vie de la source lumineuse ⁽¹⁾	20.000 heures (Normal) / 30.000 heures (Éco)
Rapport de projection	I,3 (35" à Im)
Rapport de zoom	Fixe
Correction trapézoïdale	ID, verticale ± 40 degrés
Décalage de la projection	100% ± 5%
Taille de projection (mise au point nette / maximum)	30 à 100 pouces
SoC	MStar 648

	Spécifications du projecteur GS2		
OS	Android 6.0		
RAM	2G LPDDR3		
Flash	8Go EMMC		
Réseau sans fil ⁽²⁾	IEEE 802.11 a/b/g/n/ac, 2,4G/5G		
246	UGS A et C		
2,+0	UGS E		
		Bande I : Ch36, Ch40, Ch44, Ch48	
5G		Bande 4 : Ch149, Ch153, Ch157, Ch161, Ch165	
	UGS E	Bande I : Ch36, Ch40, Ch44, Ch48	
Bluetooth	4.0		
Interface	 USB-A (2,0/1,5A/Lecteur) x1 USB-C™ (DisplayPort 1.2, 5V 1A)⁽³⁾ x1 HDMI 1.4a x1 Sortie audio 3,5 mm x1 Port du dongle sans fil (WDR02U) Bouton de réinitialisation d'usine x1 		
Antenne	Oui		

Spécifications du projecteur GS2				
Fonctionnalité	 IPX2, Contrôle parental, LumiExpert[™], Projection sans fil⁽⁴⁾ (pour iOS/macOS[®], pour Android[™], pour PC), USB-C [™] DisplayPort et lecteur USB-A, Support inclinable à 15 degrés, Mise au point auto, Trapèze vertical auto, 3 heures de batterie 			
	Aliment	ation CC		
	Fréquence	C.A. 100 à 240V 50/60HZ 1,5A		
	Puissance	19,0V 3420,0mAh, environ 65,0W		
	Autonomie de la batterie			
Alimentation	Туре	Batterie au lithium-ion		
	Caractéristiques électriques	I I,IV 6000,0mAh, 66,6W		
	Durée de vie de la batterie	500 cycles		
	Temps de charge	3 heures de 0% à 100%		
	Autonomie de la batterie	3 heures en mode batterie		
Haut-parleur intégré	Chambre 2W x 2			
Résolution prise en charge	VGA (640 x 480) à 1080p (1920 x 1080)			
Fréquence horizontale	15 à 102 KHz			
Taux de balayage vertical	23 à 85 Hz			
Compatibilité HDTV	480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p			

Spécifications du projecteur GS2			
Compatibilité vidéo	NTSC / NTSC4,43 / PAL / M-PAL / N-PAL / PAL60 / SECAM / HDTV		
Dimensions 139 (L) × 144 (H) × 139 (P) mm			
Poids I,5 kg			
Niveau de bruit	31 dBA (Normal) / 28 dBA (Éco)		
Température de fonctionnement	0°C à 40°C		
Accessoires (standard)	 Adaptateur secteur x I Cordon d'alimentation x I (par région) Dongle sans fil (WDR02U) xI (détachable) Télécommande (avec une pile RC2032) Guide de démarrage rapide Carte de garantie (par région) Sac de transport 		
Langue de l'affichage à l'écran	Anglais / français / allemand / japonais / coréen / portugais / chinois simplifié / espagnol / chinois traditionnel / arabe / hindi / italien		
 (1): La durée de vie de la lampe varie selon les conditions environnementales et l'utilisation. (2): Les fonctions de projection sans fil et Bluetooth sont prises en charge par le dongle amovible sans fil BenO. WDR02U. 			

(3): Résolution maximale : 1080P (1920 x 1080) 60 Hz. Vitesses maximales de transfert de données : 2,7 Gbps.

• ⁽⁴⁾ : Les performances des réseaux sans fil et Bluetooth peuvent être perturbées par la distance et les obstacles.

Dimensions

139 (L) x 144 (H) x 139 (P) mm



Fréquences de fonctionnement

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée vidéo

Fréquence	Résolution	Fréquence H. (KHz)	Fréquence V. (KHz)	Fréquence d'horloge des points (MHz)
DMT0659	640 x 480p	31,469	59,94	25,175
480p	720 × 480p	31,469	59,94	27
720p	I 280 x 720p	45	60	74,25
1080i	1920 × 1080i	33,75	60	74,25
480i	720 (1440) x 480i	27	59,94	15,734
1080p	1920 x 1080p	67,5	60	148,5
576р	720 х 576р	31,25	50	27
720p50	I 280 x 720p	37,5	50	74,25
I 080i25	1920 x 1080i	28,125	50	74,25
576i	720 (1440) x 576i	15,625	50	27
1080p50	1920 x 1080p	56,25	50	148,5
1080p24	1920 x 1080p	27	23,97	74,25
1080p30	1920 x 1080p	33,75	23,97	74,25

Fréquences de fonctionnement pour l'entrée PC

Résolution	Mode	Fréquence de rafraîchissement (Hz)	Fréquence H. (KHz)	Fréquence d'horloge des points (MHz)
640 × 480	VGA_60	59,94	31,469	25,175
800 × 600	SVGA_60	60,317	30,879	40
1024 x 768	XGA_60	60,004	48,363	65
1280 x 720	WXGA_60	60	45	74,25
1280 x 1024	SXGA_60	60,02	63,981	108
1360 x 768	1360 x 768_60	60,015	47,712	85,5
1440 × 900	WXGA+_60	59,901	55,469	88,75
1920 × 1080	FHD_60	60	67,5	148,5



Les paramétrages présentés ci-dessus peuvent ne pas être pris en charge du fait de limites du fichier EDID et de la carte graphique VGA. Il est possible que certains paramétrages ne puissent pas être choisis.

Format de fichier pris en charge

Types de fichier	Extension de fichier
Documents	.txt
Photos	JPG(.jpg, .jpeg), PNG(.png), BMP(.bmp)
Musique	MP3(.mp3), AAC(.aac)
Vidéo	XVID(.avi) MPEG-4(3gp, mp4) H.263(3g2, .avi, .mkv, .webm, 3gp, mp4)
Sous-titres	N/D



Plage de débit : Si le débit binaire maximum d'un fichier vidéo est supérieur à 10 Mo, ce pourrait causer un retard de lecture vidéo.