

**EPSON**

**Guide d'utilisation Epson Classroom Connect (Windows/  
Mac)**

## **Symboles utilisés dans ce guide 4**

## **Présentation du logiciel Epson Classroom Connect 5**

<b>Fonctions d'Epson Classroom Connect .....</b>	<b>6</b>
Expérience d'utilisation unifiée .....	6
Enregistrement facile des données de dessin .....	6
Connexion fluide à des projecteurs .....	6

## **Première configuration du logiciel 7**

<b>Installation du logiciel .....</b>	<b>8</b>
Configuration requise pour Epson Classroom Connect .....	8
Installation du logiciel Epson Classroom Connect (Windows) .....	8
Installation du logiciel Epson Classroom Connect (Mac) .....	8

<b>Sélectionner les paramètres réseau du projecteur .....</b>	<b>9</b>
Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN sans fil .....	9
Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN câblé .....	9

## **Connexion à un projecteur et projection d'images 11**

<b>Première connexion à Epson Classroom Connect .....</b>	<b>12</b>
Connexion à un projecteur avec un code de connexion .....	12
Connexion à un projecteur avec une adresse IP .....	13
<b>Connexion à un projecteur avec l'historique des connexions .....</b>	<b>14</b>
<b>Contrôle de l'écran projeté .....</b>	<b>15</b>
Fonctionnalité interactive .....	15

## **Fonctions utiles 16**

<b>Utilisation des fonctionnalités supplémentaires .....</b>	<b>17</b>
Lancement d'Epson Classroom Connect à partir de la barre des tâches (Windows) .....	17
Saisie d'un pseudonyme pour le projecteur .....	17
Spécifier l'emplacement d'enregistrement des données de dessin .....	17
Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés .....	18
Enregistrement des données de dessin .....	18

## **Résolution des problèmes 19**

<b>Résoudre les problèmes de connexion réseau .....</b>	<b>20</b>
Solutions lorsque vous n'arrivez pas à connecter à Internet après avoir connecté le projecteur .....	20
Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter avec le code de connexion ..	20
<b>Résolution des problèmes lors de la projection .....</b>	<b>21</b>
Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion sans fil) .....	21
Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion filaire) .....	22
Solutions lorsque l'image projetée ne se déplace pas de manière fluide .....	22
Solutions quand le son n'est pas lu correctement .....	22

## **Résumé de l'écran 23**

<b>Écran de connexion .....</b>	<b>24</b>
<b>Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion .....</b>	<b>25</b>
<b>Écran Paramètres .....</b>	<b>26</b>

<b>Annexe</b>	<b>27</b>
<b>Mettre à jour et désinstaller le logiciel</b> .....	<b>28</b>
Obtenir la dernière version de l'application .....	28
Désinstallation du logiciel Epson Classroom Connect Software (Windows) .....	28
Désinstallation des logiciels Epson Classroom Connect (Mac) .....	28
<b>Résolutions prises en charge</b> .....	<b>29</b>
<b>Limitations</b> .....	<b>30</b>
Limitations de la connexion .....	30
<b>Remarques générales</b> .....	<b>31</b>
Avis de droit d'auteur .....	31
À propos des symboles .....	31
Marques commerciales .....	31
Attribution du droit d'auteur .....	31

# Symboles utilisés dans ce guide

## Indications de sécurité

Le projecteur et les manuels utilisent des symboles graphiques et des étiquettes qui indiquent comment utiliser l'appareil en toute sécurité.

Lisez et suivez attentivement les instructions marquées de ces symboles et libellés afin d'éviter de vous blesser ou de provoquer des dégâts.

 <b>Avertissement</b>	Ce symbole indique des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent entraîner des blessures graves, voire la mort, en raison d'une manipulation incorrecte.
 <b>Attention</b>	Ce symbole indique des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent entraîner des blessures corporelles ou des dommages matériels en raison d'une manipulation incorrecte.

## Indications d'informations générales

<b>Attention</b>	Cette étiquette indique les procédures pouvant entraîner des dommages matériels ou des blessures corporelles si vous ne prenez pas toutes les précautions nécessaires.
	Cette étiquette indique des informations supplémentaires qu'il peut être utile de connaître.
[Nom du bouton]	Indique les boutons de la télécommande ou du panneau de commande. Exemple : bouton [Esc]
Nom de menu/paramètre	Indique les noms des menus et des paramètres du projecteur. Exemples : Sélectionnez le menu <b>Image</b>
	Cette étiquette indique des liens vers les pages liées.
	Cette étiquette indique le niveau de menu actuel du projecteur.

# Présentation du logiciel Epson Classroom Connect

Lisez les informations qui suivent pour en savoir plus sur le logiciel Epson Classroom Connect.

## ▶ Liens connexes

- "Fonctions d'Epson Classroom Connect" [p.6](#)

Epson Classroom Connect vous permet d'effectuer facilement une série d'actions utiles en classe, telles que la projection d'images avec un projecteur connecté à votre appareil, le dessin et l'écriture sur l'écran de projection ainsi que l'enregistrement, et la réutilisation des données de dessin enregistrées.

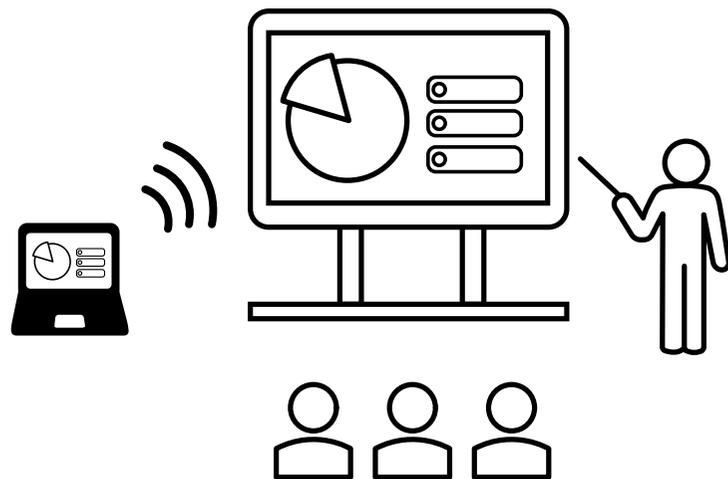
## ► Liens connexes

- "Expérience d'utilisation unifiée" p.6
- "Enregistrement facile des données de dessin" p.6
- "Connexion fluide à des projecteurs" p.6

## Expérience d'utilisation unifiée

Epson Classroom Connect vous permet d'effectuer une série d'opérations en quelques étapes simples.

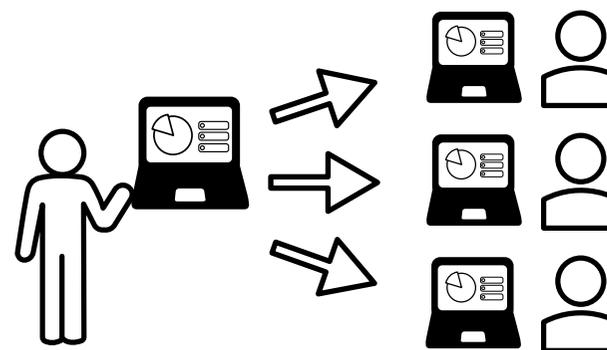
Vous pouvez également connecter facilement votre appareil à un projecteur et projeter des images.



## Enregistrement facile des données de dessin

En enregistrant les données que vous dessinez pendant les cours, vous pouvez ensuite vérifier ce contenu plus tard ou le partager avec des élèves comme matériel de cours.

Comme les données de dessin sont enregistrées directement sur votre appareil, vous pouvez facilement les réutiliser en classe.



## Connexion fluide à des projecteurs

Vous pouvez vous connecter à un projecteur avec un code de connexion ou en utilisant l'adresse IP affichée sur l'écran d'accueil du projecteur que vous souhaitez utiliser.

Si vous voulez vous connecter au même projecteur, vous pouvez facilement vous connecter avec l'historique des connexions qui est affichée dans Epson Classroom Connect.

# Première configuration du logiciel

Suivez ces instructions avant de connecter un ordinateur au projecteur via un réseau.

## ► Liens connexes

- "Installation du logiciel" [p.8](#)
- "Sélectionner les paramètres réseau du projecteur" [p.9](#)

Installez le logiciel Epson Classroom Connect en le téléchargeant sur le site Web d'Epson.

## ► Liens connexes

- "Configuration requise pour Epson Classroom Connect" [p.8](#)

## Configuration requise pour Epson Classroom Connect

Votre ordinateur doit répondre à la configuration système requise suivante pour pouvoir utiliser correctement le logiciel Epson Classroom Connect.

Configuration requise	Windows	Mac
Système d'exploitation	Windows 10 <ul style="list-style-type: none"><li>• Windows 10 Home (64 bits)</li><li>• Windows 10 Pro (64 bits)</li></ul>	macOS <ul style="list-style-type: none"><li>• macOS Ventura</li><li>• macOS Sonoma</li><li>• macOS Sequoia</li></ul>
	Windows 11 <ul style="list-style-type: none"><li>• Windows 11 Home (64 bits)</li><li>• Windows 11 Pro (64 bits)</li></ul>	
Processeur	Intel Celeron de 8ème génération ou plus rapide (Intel Core i5 de 8ème génération ou plus rapide recommandé)	Apple M1 ou plus
Quantité de mémoire	4Go ou plus (8Go ou plus recommandé)	
Écran	Résolution 1280 × 720 ou plus	

## ► Liens connexes

- "Installation du logiciel Epson Classroom Connect (Windows)" [p.8](#)
- "Installation du logiciel Epson Classroom Connect (Mac)" [p.8](#)

## Installation du logiciel Epson Classroom Connect (Windows)

Installez le logiciel Epson Classroom Connect sur votre ordinateur.



- Vous devez disposer de droits d'administrateur pour installer le logiciel.

- 1** Mettez votre ordinateur sous tension.
- 2** Assurez-vous que toutes les applications en cours d'exécution sont fermées.
- 3** Téléchargez le logiciel sur le site Web d'Epson.
- 4** Suivez les instructions d'installation du logiciel qui s'affichent.

## Installation du logiciel Epson Classroom Connect (Mac)

Installez le logiciel Epson Classroom Connect sur votre ordinateur.

- 1** Mettez votre ordinateur sous tension.
- 2** Assurez-vous que toutes les applications en cours d'exécution sont fermées.
- 3** Téléchargez le logiciel sur le site Web d'Epson.
- 4** Suivez les instructions d'installation du logiciel qui s'affichent.

Si vous n'avez pas encore effectué de réglages réseau sur les projecteurs, vous devez configurer le projecteur avant d'utiliser Epson Classroom Connect. Suivez ces instructions pour sélectionner une méthode de connexion entre un ordinateur et le projecteur, puis configurer le projecteur.

## ► Liens connexes

- "Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN sans fil" [p.9](#)
- "Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN câblé" [p.9](#)

## Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN sans fil

Pour connecter un ordinateur au projecteur en utilisant un réseau sans fil, vous devez sélectionner les paramètres réseau sur l'ordinateur et le projecteur.



Les paramètres nécessaires varient en fonction de votre projecteur. Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'instructions.

- 1** Contactez votre administrateur réseau et notez les paramètres du point d'accès, comme le SSID et les paramètres de sécurité.
- 2** Configurez les paramètres réseau pour que l'ordinateur puisse se connecter au réseau.



Pour configurer une connexion réseau, si nécessaire, consultez la documentation fournie avec votre ordinateur ou adaptateur réseau. Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre ordinateur pour plus de détails.

- 3** Installez l'unité de réseau sans fil sur le projecteur si besoin. Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'instructions.

- 4** Allumez le projecteur.
- 5** Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de configuration, et sélectionnez le menu **Réseau**.
- 6** Activez un réseau local sans fil.
- 7** Désactivez le paramètre **PA simple**. Les paramètres nécessaires varient en fonction de votre projecteur (réseaux sans fil uniquement). Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'instructions.
- 8** Sélectionnez les autres options nécessaires pour votre réseau. Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'instructions.
- 9** Sélectionnez les paramètres de sécurité nécessaires pour votre réseau. Consultez votre administrateur réseau pour plus d'informations sur le paramétrage à choisir.
- 10** Lorsque vous avez terminé d'effectuer les réglages, enregistrez les paramètres et quittez les menus.

## Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN câblé

Pour connecter un ordinateur au projecteur en utilisant un réseau filaire, vous devez sélectionner les paramètres réseau sur l'ordinateur et le projecteur.



Les paramètres nécessaires varient en fonction de votre projecteur. Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'instructions.

- 1** Configurez les paramètres réseau pour que l'ordinateur puisse se connecter au réseau.



Pour configurer une connexion réseau, si nécessaire, consultez la documentation fournie avec votre ordinateur ou adaptateur réseau. Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre ordinateur pour plus de détails.

- 2** Connectez un câble LAN au projecteur.
- 3** Allumez le projecteur.
- 4** Appuyez sur le bouton [Menu] de la télécommande ou du panneau de configuration, et sélectionnez le menu **Réseau**.
- 5** Réglez DHCP sur **Off** et saisissez les valeurs d'adresse IP, de masque de sous-réseau et d'adresse de passerelle du projecteur.
- 6** Lorsque vous avez terminé d'effectuer les réglages, enregistrez les paramètres et quittez les menus.

# Connexion à un projecteur et projection d'images

Suivez ces instructions pour connecter l'ordinateur et le projecteur via un réseau, ainsi que pour projeter des images depuis l'écran de l'ordinateur à l'aide du projecteur.

## ► Liens connexes

- "Première connexion à Epson Classroom Connect" [p.12](#)
- "Connexion à un projecteur avec l'historique des connexions" [p.14](#)
- "Contrôle de l'écran projeté" [p.15](#)

La première fois que vous utilisez le logiciel Epson Classroom Connect, connectez votre projecteur avec l'une des méthodes suivantes :

- Connexion avec un code de connexion
- Connexion avec une adresse IP



Si vous entrez un code de connexion incorrect 10 fois de suite, l'écran se verrouillera. Patientez un moment, puis essayez de l'entrer à nouveau.

## » Liens connexes

- "Connexion à un projecteur avec un code de connexion" [p.12](#)
- "Connexion à un projecteur avec une adresse IP" [p.13](#)

## Connexion à un projecteur avec un code de connexion

Entrez le code de connexion affiché sur le projecteur dans Epson Classroom Connect pour vous connecter au projecteur.

- 1** Allume le projecteur.
- 2** Lancez le logiciel Epson Classroom Connect.
- 3** Appuyez sur le bouton Accueil de la télécommande du projecteur pour afficher l'écran Accueil.

- 4** Entrez le numéro à quatre ou six chiffres affiché en haut dans l'écran Accueil du projecteur, puis appuyez sur **Connecter**.



## » Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

## Connexion à un projecteur avec une adresse IP

Entrez l'adresse IP affichée sur le projecteur dans Epson Classroom Connect si vous n'arrivez pas à vous connecter avec un code de connexion ou si vous voulez vous connecter à un projecteur sur un réseau différent.



Lorsque le mot-clé du projecteur est activé, vous serez invité à entrer un mot-clé pour la connexion à partir d'une adresse IP ou lors de la connexion à partir de l'historique.

Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'instructions.

- 1** Allume le projecteur.
- 2** Lancez le logiciel Epson Classroom Connect.
- 3** Appuyez sur le bouton Accueil de la télécommande du projecteur pour afficher l'écran Accueil.
- 4** Appuyez sur **Essayer d'autres méthodes** affiché dans le logiciel Epson Classroom Connect.  
L'écran de saisie de l'adresse IP s'affiche.

- 5** Entrez l'une des adresses IP affichées en haut dans l'écran Accueil du projecteur, puis appuyez sur **Connecter**.



### » Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion" [p.25](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

Lorsque vous voulez connectez à un projecteur auquel vous vous êtes déjà connecté, vous pouvez vous connecter au projecteur en utilisant l'historique des connexions qui est affichée dans Epson Classroom Connect.



Lorsque le mot-clé du projecteur est activé, vous serez invité à entrer un mot-clé pour la connexion à partir d'une adresse IP ou lors de la connexion à partir de l'historique.

Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'instructions.

- 1** Allume le projecteur.
- 2** Lancez le logiciel Epson Classroom Connect.
- 3** Sélectionnez le projecteur auquel vous voulez vous connecter dans **Historique de connexion**.

## **4** Sélectionnez **Connecter**.



### » Liens connexes

- "Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés" [p.18](#)
- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

Vous pouvez contrôler la projection d'images à l'aide de la barre d'outils.

## ► Liens connexes

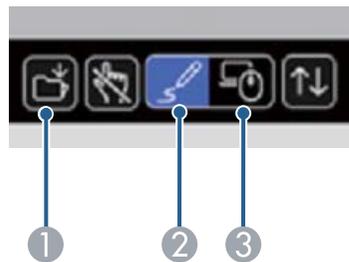
- "Fonctionnalité interactive" [p.15](#)

---

## Fonctionnalité interactive

Vous pouvez ajouter des annotations sur l'écran de projection en utilisant le crayon interactif ou votre doigt.

Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'instructions.



①	Enregistre les données du dessin.
②	Passes en mode dessin. Réglez le paramètre <b>Mode d'annotation</b> ou <b>Mode Tableau blanc</b> sur On, puis écrivez ou dessinez sur la surface de projection.
③	Passes au mode interactif de l'ordinateur. Réglez le paramètre <b>Interactivité PC</b> sur On pour contrôler l'ordinateur à l'aide du stylet interactif ou de votre doigt.

# Fonctions utiles

Suivez ces instructions pour utiliser les fonctions supplémentaires d'Epson Classroom Connect.

## ▶ Liens connexes

- "Utilisation des fonctionnalités supplémentaires" [p.17](#)

Consultez les fonctions d'Epson Classroom Connect qui seront utiles en classe.

## » Liens connexes

- "Lancement d'Epson Classroom Connect à partir de la barre des tâches (Windows)" [p.17](#)
- "Saisie d'un pseudonyme pour le projecteur" [p.17](#)
- "Spécifier l'emplacement d'enregistrement des données de dessin" [p.17](#)
- "Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés" [p.18](#)
- "Enregistrement des données de dessin" [p.18](#)

## Lancement d'Epson Classroom Connect à partir de la barre des tâches (Windows)

Vous pouvez lancer le logiciel Epson Classroom Connect à partir de la barre des tâches.

- 1** Lancez le logiciel Epson Classroom Connect.
- 2** Cliquez sur l'icône de l'engrenage  dans l'écran de connexion et réglez Continuer à exécuter l'appli en arrière-plan sur On.
- 3** Quittez le logiciel Epson Classroom Connect.

Vous pouvez lancer le logiciel Epson Classroom Connect avec l'icône  affichée sur la barre des tâches.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur l'icône pour afficher un menu qui permet de vous connecter au dernier projecteur connecté.



Lorsque l'application fonctionne en arrière-plan, elle reste active même si vous fermez l'écran de l'application.

## » Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

## Saisie d'un pseudonyme pour le projecteur

Une fois la connexion établie, vous pouvez définir un nom unique (pseudonyme) et gérer le projecteur.

- 1** Lancez le logiciel Epson Classroom Connect.
- 2** Sélectionnez le projecteur pour lequel vous voulez définir un nom dans Historique de connexion.

## » Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

## Spécifier l'emplacement d'enregistrement des données de dessin

Vous pouvez changer le nom du dossier pour les données de dessin enregistrées sur votre ordinateur.

- 1** Lancez le logiciel Epson Classroom Connect.

- 2** Entrez le nom du dossier que vous voulez changer dans **Dossier d'enregistrement de la localisation** en bas dans l'écran de connexion.



- Vous ne pouvez pas utiliser les caractères suivants : “\ ¥ / : \* ? ” < > | .”
- Chaque fois que vous appuyez sur le bouton Enregistrer dans l'écran projeté, l'image de l'écran projeté est enregistrée en tant qu'image. Lorsque vous terminez la connexion au projecteur, Epson Classroom Connect crée un fichier .pptx qui contient toutes les images qui ont été enregistrées jusqu'à présent.
- Pour spécifier l'emplacement d'enregistrement des données de dessin, cliquez sur l'icône d'engrenage  dans l'écran de connexion.

► **Liens connexes**

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

## Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés

Vous pouvez épingler l'environnement de connexion d'un projecteur auquel vous vous connectez fréquemment et fixer la position de l'affichage.

- 1** Lancez le logiciel Epson Classroom Connect.
- 2** Sélectionnez le projecteur pour lequel vous voulez fixer la position dans **Historique de connexion** et cliquez sur l'icône d'épinglage.

Lorsque l'icône d'épinglage est jaune-vert, la configuration est terminée.



Vous pouvez épingler jusqu'à 4 projecteurs.

► **Liens connexes**

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

## Enregistrement des données de dessin

Appuyez sur le bouton Enregistrer affiché dans l'écran du projecteur pour enregistrer les données de dessin sur votre appareil.

Chaque fois que vous appuyez sur le bouton Enregistrer dans l'écran projeté, l'image de l'écran projeté est enregistrée en tant qu'image. Lorsque vous terminez la connexion au projecteur, Epson Classroom Connect crée un fichier .pptx qui contient toutes les images qui ont été enregistrées jusqu'à présent.

Consultez les *Projector Manual Update Information* de votre projecteur pour plus de détails.

► **Liens connexes**

- "Contrôle de l'écran projeté" [p.15](#)

# Résolution des problèmes

Consultez les sections suivantes pour trouver des solutions aux problèmes que vous pourriez rencontrer lorsque vous utilisez le logiciel Epson Classroom Connect.

## ► Liens connexes

- "Résoudre les problèmes de connexion réseau" [p.20](#)
- "Résolution des problèmes lors de la projection" [p.21](#)

Essayez ces solutions selon votre environnement réseau.

## ► Liens connexes

- "Solutions lorsque vous n'arrivez pas à connecter à Internet après avoir connecté le projecteur" [p.20](#)
- "Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter avec le code de connexion" [p.20](#)

---

## Solutions lorsque vous n'arrivez pas à connecter à Internet après avoir connecté le projecteur

Lorsque vous êtes connecté au projecteur en mode PA simple, il est possible que vous ne puissiez pas vous connecter à Internet.

Assurez-vous que les projecteurs sont connectés à un point d'accès LAN filaire ou LAN sans fil.

## ► Liens connexes

- "Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN câblé" [p.9](#)
- "Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN sans fil" [p.9](#)

---

## Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter avec le code de connexion

Entrez l'adresse IP affichée sur le projecteur dans Epson Classroom Connect si vous n'arrivez pas à vous connecter avec un code de connexion.

Entrez l'une des adresses IP affichées en haut dans l'écran Accueil du projecteur.

## ► Liens connexes

- "Connexion à un projecteur avec un code de connexion" [p.12](#)
- "Connexion à un projecteur avec une adresse IP" [p.13](#)
- "Écran de connexion" [p.24](#)

Essayez ces solutions selon la situation.

## ► Liens connexes

- "Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion sans fil)" [p.21](#)
- "Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion filaire)" [p.22](#)
- "Solutions lorsque l'image projetée ne se déplace pas de manière fluide" [p.22](#)
- "Solutions quand le son n'est pas lu correctement" [p.22](#)

---

## Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion sans fil)

Si vous n'arrivez pas à connecter l'ordinateur au projecteur avec une connexion sans fil, essayez les solutions suivantes. Si vous n'arrivez pas à résoudre le problème, contactez votre administrateur réseau.

- Vérifiez l'état des périphériques externes utilisés pour la connexion réseau ou l'environnement de réglages du projecteur.
  - Connectez correctement l'unité de réseau LAN sans fil spécifiée au projecteur, si nécessaire. Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus de détails.
  - Vérifiez qu'il n'y a aucun obstacle entre le point d'accès et l'ordinateur ou le projecteur, puis changez leur position pour améliorer la communication. L'environnement intérieur empêche parfois de trouver le projecteur lors d'une recherche.
  - Vérifiez que le point d'accès et l'ordinateur ou le projecteur ne sont pas trop éloignés. Rapprochez-les et essayez de vous connecter à nouveau.
  - Recherchez les interférences d'autres équipements, comme les appareils Bluetooth ou fours à micro-ondes. Déplacez l'appareil causant les interférences ou étendez votre bande passante sans fil.
  - Définissez la puissance du signal radio des périphériques réseau au niveau maximal.
- Définissez correctement l'adresse IP, le masque de sous-réseau et l'adresse de passerelle du point d'accès.
- Assurez-vous que le système de réseau sans fil du point d'accès prend en charge le système de réseau sans fil du projecteur.
- Vérifiez les paramètres réseau du projecteur.
  - Définissez le même SSID sur l'ordinateur, le point d'accès et le projecteur.
  - Définissez correctement l'adresse IP, le masque de sous-réseau et l'adresse de passerelle du projecteur.
  - Activez le réseau LAN sans fil, si nécessaire.
  - Définissez le réseau local sans fil en accord avec les normes prises en charge par le point d'accès.
  - Quand vous activez le paramètre de sécurité, définissez la même phrase secrète pour le point d'accès, l'ordinateur et le projecteur.
  - Fermez les paramètres de réseau du projecteur.
- Vérifiez les paramètres réseau de l'ordinateur.
  - Assurez-vous que vous utilisez un ordinateur qui peut se connecter à un LAN sans fil.
  - Activez le réseau LAN sans fil, si nécessaire.
  - Connectez-vous au même point d'accès auquel le projecteur est connecté.
  - Désactivez le pare-feu. Si vous ne souhaitez pas le désactiver, enregistrez le pare-feu en tant qu'exception. Effectuez les réglages nécessaires pour ouvrir le port. Les ports utilisés par ce logiciel sont "3620", "3621" et "3629".
- Définissez l'autorisation de connexion au point d'accès afin de permettre aux projecteurs de se connecter si des fonctionnalités bloquant les connexions, par exemple les restrictions d'adresse MAC ou de ports, sont activées sur le point d'accès.
- Vérifiez les paramètres du logiciel.
  - Si la connexion au projecteur avec le code de connexion échoue, sélectionnez **Essayer d'autres méthodes** dans cet écran.

## ► Liens connexes

- "Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN sans fil" [p.9](#)

---

## Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion filaire)

Si vous n'arrivez pas à connecter l'ordinateur au projecteur avec une connexion filaire, essayez les solutions suivantes. Si vous n'arrivez pas à résoudre le problème, contactez votre administrateur réseau.

- Connectez le câble réseau correctement.
- Vérifiez les paramètres réseau du projecteur.
  - Définissez correctement l'adresse IP, le masque de sous-réseau et l'adresse de passerelle du projecteur.
  - Fermez les paramètres de réseau du projecteur.
- Vérifiez les paramètres réseau de l'ordinateur.
  - Activez les paramètres de réseau local sur votre ordinateur.
  - Désactivez le pare-feu. Si vous ne souhaitez pas le désactiver, enregistrez le pare-feu en tant qu'exception. Effectuez les réglages nécessaires pour ouvrir le port. Les ports utilisés par ce logiciel sont "3620", "3621" et "3629".
- Vérifiez les paramètres du logiciel.
  - Si la connexion au projecteur avec le code de connexion échoue, sélectionnez **Essayer d'autres méthodes** dans cet écran.

## ► Liens connexes

- "Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN câblé" [p.9](#)

---

## Solutions lorsque l'image projetée ne se déplace pas de manière fluide

Si l'image projetée se fige ou ne se déplace pas de manière fluide, essayez les solutions suivantes.

- Sélectionnez **Utiliser bande passante** que vous voulez utiliser avec ce paramètre.
- Raccordez l'ordinateur et les projecteurs à l'aide de câbles LAN.

## ► Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

---

## Solutions quand le son n'est pas lu correctement

Si la sortie audio du projecteur est interrompue ou s'il y a un gros délai entre l'image et l'audio de l'image projetée, ajustez le paramètre Sync A/V du projecteur.

Consultez les *Projector Manual Update Information* ou le *Guide de l'utilisateur* pour plus d'instructions.

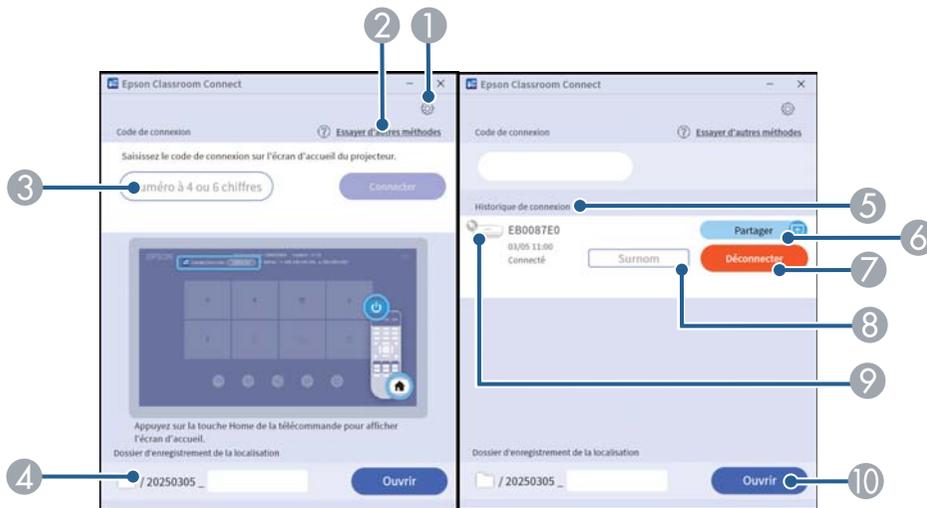
# Résumé de l'écran

Lisez ces sections pour en savoir plus sur les écrans de Epson Classroom Connect.

## ► Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion" [p.25](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

Quand vous démarrez le logiciel Epson Classroom Connect, l'écran de sélection de mode de connexion s'affiche.



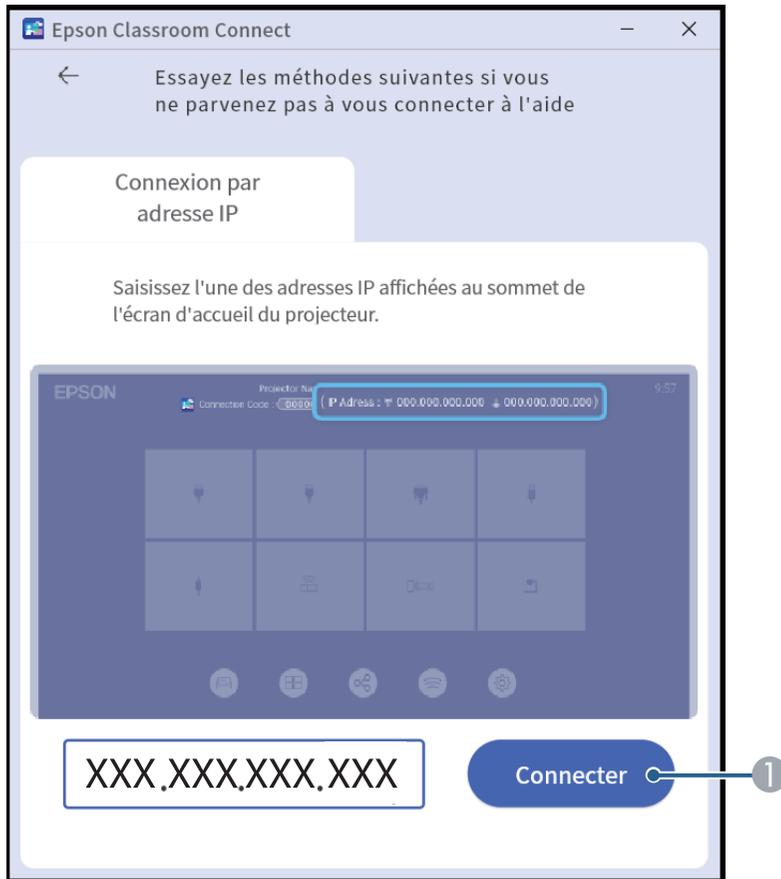
10 Ouvrir l'emplacement du dossier d'enregistrement.

### ► Liens connexes

- "Connexion à un projecteur avec un code de connexion" [p.12](#)
- "Connexion à un projecteur avec une adresse IP" [p.13](#)
- "Connexion à un projecteur avec l'historique des connexions" [p.14](#)
- "Saisie d'un pseudonyme pour le projecteur" [p.17](#)
- "Spécifier l'emplacement d'enregistrement des données de dessin" [p.17](#)
- "Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés" [p.18](#)

1	Ouvre l'écran Paramètres.
2	Si la connexion au projecteur avec le code de connexion échoue, sélectionnez une autre méthode de connexion dans cet écran.
3	Entrez le code de connexion (numéro à quatre ou six chiffres) affiché en haut dans l'écran Accueil du projecteur.
4	Spécifie où vous voulez enregistrer les données de dessin.
5	Affiche les projecteurs auxquels vous vous êtes connecté dans le passé.
6	Commencez le partage d'écran avec un projecteur connecté.
7	Si vous appuyez sur ce bouton lorsque vous êtes connecté à un projecteur, la connexion sera déconnectée.
8	Entrez un pseudonyme pour gérer votre projecteur.
9	Les projecteurs fréquemment utilisés peuvent être épinglés en haut de l'historique des connexions. Cliquez à nouveau pour annuler l'épinglage. Vous pouvez épingler jusqu'à quatre projecteurs.

Si la connexion au projecteur avec le code de connexion échoue, sélectionnez une autre méthode de connexion dans cet écran.



- 1 Entrez l'une des adresses IP (avec ou sans fil) affichées en haut dans l'écran Accueil du projecteur, puis connectez le projecteur.

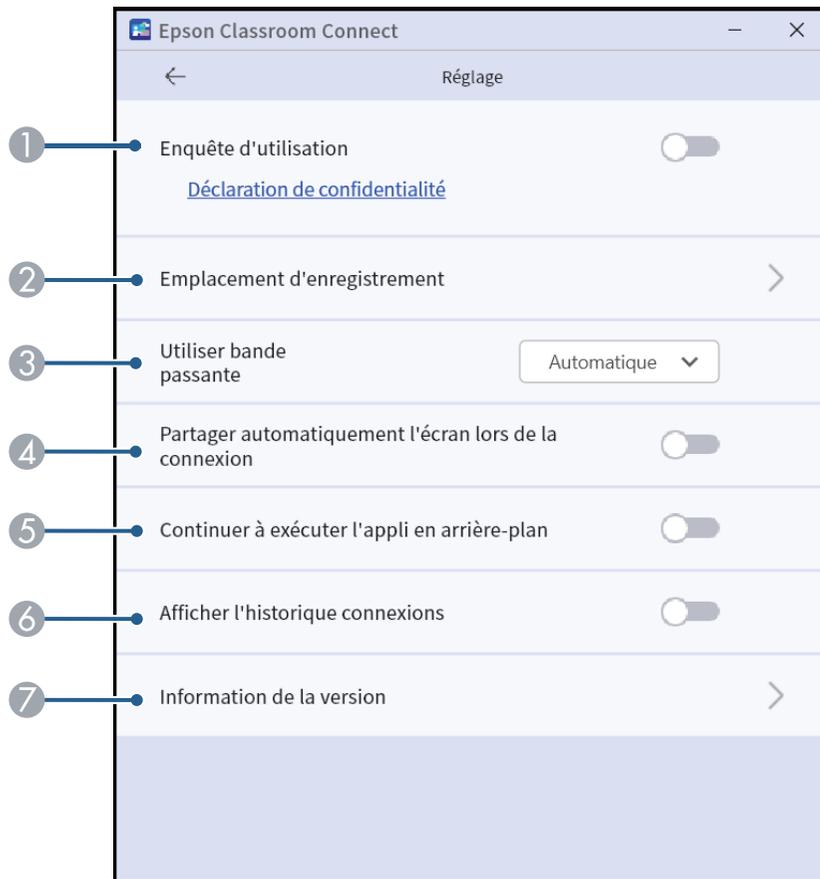
## ► Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Connexion à un projecteur avec une adresse IP" [p.13](#)
- "Écran Paramètres" [p.26](#)

Cliquez sur l'icône d'engrenage  dans l'écran de connexion pour afficher l'écran des paramètres.



Les paramètres peuvent être modifiés sans connexion à un projecteur.



①	On pour permettre à Epson d'acquérir des informations sur l'utilisation des applications.
②	Spécifie où vous voulez enregistrer les données de dessin.
③	Contrôle la bande passante pour le transfert de données. Lorsque vous sélectionnez une bande passante moins élevée, la qualité de l'image projetée peut décliner, mais la charge réseau est réduite.
④	On pour permettre de partager de l'écran de l'appareil principal dès qu'il est connecté au projecteur.
⑤	On pour permettre à l'application de continuer à fonctionner en arrière-plan même si l'utilisateur la ferme.
⑥	Permet d'afficher/masquer l'historique des connexions aux projecteurs précédemment connectés.
⑦	Affiche les informations de la version d'Epson Classroom Connect.

### » Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.24](#)
- "Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion" [p.25](#)

# Annexe

Lisez ces sections pour en savoir plus sur le logiciel Epson Classroom Connect.

## ► Liens connexes

- "Mettre à jour et désinstaller le logiciel" [p.28](#)
- "Résolutions prises en charge" [p.29](#)
- "Limitations" [p.30](#)
- "Remarques générales" [p.31](#)

Suivez ces instructions pour mettre à jour ou désinstaller le logiciel Epson Classroom Connect.

## ► Liens connexes

- "Obtenir la dernière version de l'application" [p.28](#)
- "Désinstallation du logiciel Epson Classroom Connect Software (Windows)" [p.28](#)
- "Désinstallation des logiciels Epson Classroom Connect (Mac)" [p.28](#)

## Obtenir la dernière version de l'application

Des mises à jour de ce logiciel et de son guide peuvent être disponibles sur le site Web d'Epson.

Visitez [epson.sn](http://epson.sn).

## Désinstallation du logiciel Epson Classroom Connect Software (Windows)

Suivez les instructions ci-dessous pour désinstaller le logiciel Epson Classroom Connect.



Vous devez avoir l'autorisation de l'administrateur pour désinstaller le logiciel.

- 1** Mettez votre ordinateur sous tension.
- 2** Assurez-vous que toutes les applications en cours d'exécution sont fermées.
- 3** Cliquez sur le bouton **Démarrer** pour afficher toutes les applications.

- 4** Faites un clic droit (appuyez et maintenez) sur **Epson Classroom Connect Ver.X.XX**, puis sélectionnez **Désinstaller**.

- 5** Suivez les instructions à l'écran pour procéder à la désinstallation.

## Désinstallation des logiciels Epson Classroom Connect (Mac)

Pour Mac, suivez les instructions ci-dessous pour désinstaller les logiciels Epson Classroom Connect.

- 1** Mettez votre ordinateur sous tension.
- 2** Assurez-vous que toutes les applications en cours d'exécution sont fermées.
- 3** Ouvrez le dossier **Epson Classroom Connect - Outils**, puis double-cliquez sur **Epson Classroom Connect Uninstaller.app**.
- 4** Suivez les instructions à l'écran pour procéder à la désinstallation.

Les résolutions d'écran d'ordinateur suivantes peuvent être projetées. Pour les résolutions supérieures à WUXGA, l'image sera projetée à une résolution correspondant au nombre de pixels du projecteur.

- XGA (1024 × 768)
- SXGA (1280 × 960)
- SXGA (1280 × 1024)
- SXGA+ (1400 × 1050)
- WXGA (1280 × 768)
- WXGA (1280 × 800)
- WXGA+ (1440 × 900)
- UXGA (1600 × 1200)
- Full HD (1920 × 1080)
- WUXGA (1920 × 1200)

Si vous utilisez un écran dont le rapport L/H est unique, la résolution diminue ou augmente suivant la résolution de l'ordinateur et du projecteur afin de ne pas nuire à la qualité de l'image.

Selon la résolution, les marges verticales ou horizontales peuvent parfois être projetées en noir.

Consultez ces sections pour connaître les restrictions appliquées lors de la projection d'images de l'ordinateur avec le logiciel Epson Classroom Connect. Consultez ce qui suit.

## ► Liens connexes

- "Limitations de la connexion" [p.30](#)

---

## Limitations de la connexion

Veillez noter les limitation suivantes quand vous utilisez le logiciel Epson Classroom Connect.

- Si la vitesse de transmission du réseau sans fil est faible, il se peut que la connexion réseau se coupe à des moments inattendus.
- Il est possible que l'image affichée sur l'écran de l'ordinateur et l'image projetée ne correspondent pas tout à fait.
- Les films ne sont pas lus de manière aussi fluide que sur un ordinateur.

Consultez ces sections pour des avis importants.

## ► Liens connexes

- "Avis de droit d'auteur" [p.31](#)
- "À propos des symboles" [p.31](#)
- "Marques commerciales" [p.31](#)
- "Attribution du droit d'auteur" [p.31](#)

---

## Avis de droit d'auteur

Toute reproduction, intégration dans un système d'archivage ou diffusion d'une partie de ce document par un procédé électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre est interdite sans l'autorisation écrite préalable de Seiko Epson Corporation. Aucune responsabilité en matière de brevets n'est acceptée en ce qui concerne l'utilisation de ces informations. De même, aucune responsabilité n'est acceptée pour les dommages résultant de l'utilisation des informations contenues dans ce document.

Seiko Epson Corporation et ses filiales ne seront pas responsable envers l'acheteur de ce produit ou des tiers pour les dommages, pertes, coûts ou frais encourus par l'acheteur ou des tiers suite à un accident, une mauvaise utilisation ou une utilisation incorrecte de ce produit ou des modifications, réparations ou altérations non autorisées de ce produit ou, (sauf aux États-Unis) au non-respect des conditions d'utilisation données par Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation ne sera pas responsable des dommages ou problèmes résultant de l'utilisation d'accessoires ou de pièces consommables qui ne sont pas désignés par Seiko Epson Corporation comme produits originaux Epson ou approuvés Epson.

Le contenu de ce guide peut être modifié ou mis à jour sans avertissement préalable.

Les illustrations figurant dans ce guide peuvent différer du projecteur.

---

## À propos des symboles

Dans le présent guide, les systèmes d'exploitation ci-dessus sont désignés par « Windows 10 » et « Windows 11 ». En outre, le terme collectif « Windows » peut être utilisé pour les désigner tous.

Dans ce guide, le terme collectif « Mac » est utilisé pour désigner tous les systèmes d'exploitation cités ci-dessus.

---

## Marques commerciales

XGA est une marque commerciale ou une marque déposée de International Business Machines Corporation.

Mac et macOS sont des marques commerciales d'Apple Inc.

Microsoft et Windows sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Les autres noms de produits cités dans le présent manuel sont donnés à titre d'identification uniquement et peuvent être des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs. Epson décline tout droit quant à ces marques.

Droits d'auteur du logiciel : Ce produit utilise des logiciels libres ainsi que des logiciels dont cette société détient les droits.

---

## Attribution du droit d'auteur

Ces informations sont sujettes à des modifications sans préavis.

© 2025 Seiko Epson Corporation

2025.2 FR