

EPSON

**Manual de funcionamento do Epson Classroom Connect
(Windows/Mac)**

Simbologia Utilizada Neste Manual 4

Apresentação do software Epson Classroom Connect 5

Funcionalidades do Epson Classroom Connect 6

- Experiência de utilização intuitiva 6
- Guardar facilmente os dados de desenho 6
- Ligação simples a projetores 6

Configurar o software pela primeira vez 7

Instalar o Software 8

- Requisitos do Epson Classroom Connect 8
- Instalar o software Epson Classroom Connect (Windows) 8
- Instalar o software Epson Classroom Connect (Mac) 8

Selecionar definições de rede do projetor 9

- Configurar um projetor para ligar através da rede sem fios 9
- Configurar o projetor para ligar através da rede com fios 9

Ligar ao projector e projectar imagens 11

Ligar o Epson Classroom Connect pela primeira vez 12

- Ligar ao projetor utilizando o código de ligação 12
- Ligar ao projetor utilizando o endereço IP 13

Ligar ao projetor através do histórico de ligações 14

Controlar o ecrã projectado 15

- Funcionalidade interativa 15

Funções úteis 16

Utilizar funções adicionais 17

- Iniciar o Epson Classroom Connect a partir da barra de tarefas (Windows) 17
- Introduzir uma alcunha para o projetor 17
- Especificar onde guardar o dados de desenhos 17
- Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente 18
- Guardar os dados de desenho 18

Resolver Problemas 19

Resolver problemas de ligação de rede 20

- Soluções para quando não é possível ligar à Internet depois de ligar ao projetor 20
- Soluções para quando não é possível ligar com o código de ligação 20

Resolver problemas durante a projecção 21

- Soluções para quando não é possível ligar projetores (sem fios) 21
- Soluções para quando não é possível ligar projetores (com cabo) 22
- Soluções quando a imagem projetada não se desloca suavemente 22
- Soluções quando o áudio não é reproduzido correctamente 22

Resumo dos ecrãs 23

Ecrã de ligação 24

Ligar ao projetor através de outros métodos 25

Ecrã Configurações 26

Apêndice 27

Actualizar e desinstalar o software 28

- Obter a versão mais recente da aplicação 28
- Desinstalar o software Epson Classroom Connect (Windows) 28
- Desinstalar o software Epson Classroom Connect (Mac) 28

Resolução suportada	29
Limitações	30
Limitações de ligação	30
Notas Gerais	31
Aviso de direitos de autor	31
Sobre simbologia	31
Marcas Comerciais	31
Atribuição de direitos de autor	31

Simbologia Utilizada Neste Manual

Indicações de segurança

O projector e os respectivos manuais utilizam símbolos gráficos e etiquetas para assinalar conteúdos que indicam como utilizar o produto de forma segura. Leia e cumpra cuidadosamente as instruções assinaladas com esses símbolos e etiquetas para evitar ferimentos ou danos materiais.

 Aviso	Este símbolo indica informações que, se ignoradas, poderão originar ferimentos graves ou mesmo a morte devido a manuseamento incorreto.
 Atenção	Este símbolo indica informações que, se ignoradas, poderão ter como consequência ferimentos pessoais ou danos físicos em virtude do manuseamento incorreto.

Indicações gerais

Importante	Esta etiqueta indica operações que podem provocar danos ou ferimentos se não se tiver os cuidados devidos.
	Esta etiqueta indica informações adicionais que podem ser úteis.
[Nome do botão]	Indica os botões do controlo remoto ou do painel de controlo. Exemplos: botão [Esc]
Nome do Menu/Definição	Indica os nomes do menu e das definições do projector. Exemplos: Seleccione o menu Imagem
	Esta etiqueta indica ligações para páginas relacionadas.
	Esta etiqueta indica o nível de menu actual do projector.

Apresentação do software Epson Classroom Connect

Consulte as informações desta secção para saber mais sobre o software Epson Classroom Connect.

▶ Links relacionados

- "Funcionalidades do Epson Classroom Connect" [Pág.6](#)

Com o Epson Classroom Connect, é possível executar facilmente uma série de ações úteis nas salas de aula, tais como projetar imagens utilizando um projetor ligado ao dispositivo, desenhar imagens e escrever na tela de projeção e guardá-las, e reutilizar dados de desenho guardados.

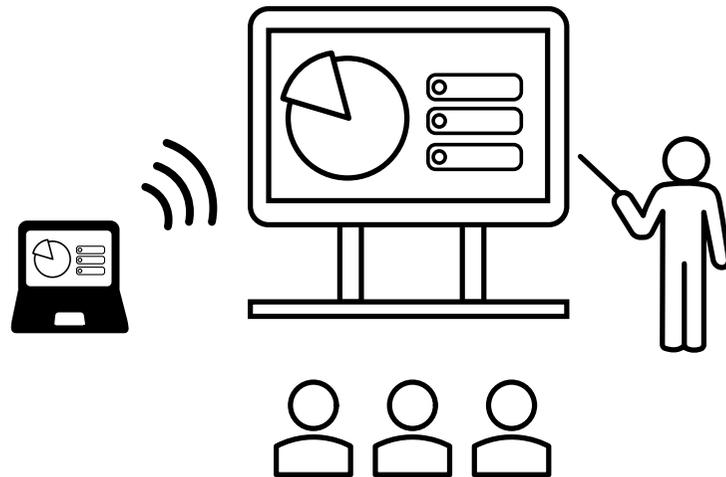
▶ Links relacionados

- "Experiência de utilização intuitiva" [Pág.6](#)
- "Guardar facilmente os dados de desenho" [Pág.6](#)
- "Ligação simples a projetores" [Pág.6](#)

Experiência de utilização intuitiva

O Epson Classroom Connect permite-lhe executar uma série de operações através de passos simples.

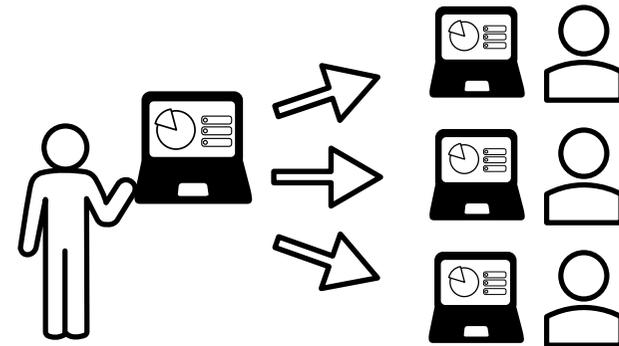
Também pode ligar facilmente o seu dispositivo ao projetor e projetar imagens.



Guardar facilmente os dados de desenho

Ao guardar os dados desenhados durante a aula, poderá rever o conteúdo mais tarde ou partilhá-lo com os alunos como material de apoio.

Visto que os dados de desenho são guardados no seu dispositivo, poderá reutilizá-los facilmente nas aulas.



Ligação simples a projetores

Pode ligar ao projetor utilizando o código de ligação ou o endereço IP apresentado no ecrã inicial do projetor que pretende utilizar.

Se desejar ligar ao mesmo projetor, pode fazê-lo facilmente a partir do histórico de ligações apresentado no Epson Classroom Connect.

Configurar o software pela primeira vez

Siga estas instruções antes de ligar um computador ao projector através de uma rede.

▶ Links relacionados

- "Instalar o Software" [Pág.8](#)
- "Selecionar definições de rede do projetor" [Pág.9](#)

Instale o software Epson Classroom Connect transferindo-o a partir do website da Epson.

▶ Links relacionados

- "Requisitos do Epson Classroom Connect" [Pág.8](#)

Requisitos do Epson Classroom Connect

O seu computador deverá cumprir os seguintes requisitos do sistema para utilizar o software Epson Classroom Connect.

Requisitos	Windows	Mac
Sistema operativo	Windows 10 <ul style="list-style-type: none">• Windows 10 Home (64 bits)• Windows 10 Pro (64 bits)	macOS <ul style="list-style-type: none">• macOS Ventura• macOS Sonoma• macOS Sequoia
	Windows 11 <ul style="list-style-type: none">• Windows 11 Home (64 bits)• Windows 11 Pro (64 bits)	
CPU	Intel Celeron de 8ª geração ou mais rápido (Intel Core i5 de 8ª geração ou mais rápido recomendado)	Apple M1 ou superior
Quantidade de memória	4 GB ou mais (Recomendado: 8 GB ou mais)	
Exibição	Resolução 1280 × 720 ou superior	

▶ Links relacionados

- "Instalar o software Epson Classroom Connect (Windows)" [Pág.8](#)
- "Instalar o software Epson Classroom Connect (Mac)" [Pág.8](#)

Instalar o software Epson Classroom Connect (Windows)

Instale o software Epson Classroom Connect no seu computador.



- Para instalar o software precisa de autorização de administrador.

- 1** Ligue o computador.
- 2** Feche todas as aplicações em execução.
- 3** Transfira o software a partir do Web site da Epson.
- 4** Siga as instruções exibidas no ecrã para instalar o software.

Instalar o software Epson Classroom Connect (Mac)

Instale o software Epson Classroom Connect no seu computador.

- 1** Ligue o computador.
- 2** Feche todas as aplicações em execução.
- 3** Transfira o software a partir do Web site da Epson.
- 4** Siga as instruções exibidas no ecrã para instalar o software.

Caso não tenha configurado as definições de rede dos projetores, deve configurar o projetor antes de utilizar o Epson Classroom Connect. Siga estas instruções para selecionar um método de ligação entre um computador e o projetor e, em seguida, configure o projetor.

▶ Links relacionados

- "Configurar um projetor para ligar através da rede sem fios" [Pág.9](#)
- "Configurar o projetor para ligar através da rede com fios" [Pág.9](#)

Configurar um projetor para ligar através da rede sem fios

Para ligar um computador ao projetor através de uma rede sem fios, é necessário ajustar as definições de rede no computador e no projetor.



As definições necessárias podem variar dependendo do projetor. Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.

- 1** Contacte o administrador da sua rede e anote as definições para o ponto de acesso, tais como o SSID e as definições de segurança.
- 2** Configure as definições de rede para que o computador possa ligar-se à rede.



Para configurar uma ligação de rede, se necessário, consulte a documentação fornecida com o seu computador ou com a placa de rede. Para mais detalhes, consulte o *Manual do Utilizador* do seu computador.

- 3** Se necessário, instale a unidade de rede local sem fios no projetor. Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.

- 4** Ligue o projetor.
- 5** Pressione o botão [Menu] no controlo remoto ou no painel de controlo e seleccione o menu **Rede**.
- 6** Active a ligação de rede sem fios.
- 7** Desative a definição **AP Simple**. As definições necessárias podem variar dependendo do projetor (apenas redes sem fios). Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.
- 8** Se necessário, seleccione outras opções para a sua rede. Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.
- 9** Se necessário, seleccione as definições de segurança para a sua rede. Consulte o administrador da sua rede para obter informações sobre a escolha das definições corretas.
- 10** Quando acabar de efetuar as definições, guarde as suas definições e saia dos menus.

Configurar o projetor para ligar através da rede com fios

Para ligar um computador ao projetor utilizando uma rede com fios, é necessário ajustar as definições de rede no computador e no projetor.



As definições necessárias podem variar dependendo do projetor. Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.

- 1** Configure as definições de rede para que o computador possa ligar-se à rede.



Para configurar uma ligação de rede, se necessário, consulte a documentação fornecida com o seu computador ou com a placa de rede. Para mais detalhes, consulte o *Manual do Utilizador* do seu computador.

- 2** Ligue um cabo de rede ao projector.
- 3** Ligue o projetor.
- 4** Pressione o botão [Menu] no controlo remoto ou no painel de controlo e selecione o menu **Rede**.
- 5** Defina DHCP para **Desativ** e, se necessário, introduza o Endereço IP, a Máscara de sub-rede e o Endereço de Gateway do projetor.
- 6** Quando acabar de efetuar as definições, guarde as suas definições e saia dos menus.

Ligar ao projector e projectar imagens

Siga estas instruções para ligar o computador e o projector através de uma rede e projectar imagens do ecrã do computador utilizando o projector.

▶ Links relacionados

- "Ligar o Epson Classroom Connect pela primeira vez" [Pág.12](#)
- "Ligar ao projetor através do histórico de ligações" [Pág.14](#)
- "Controlar o ecrã projectado" [Pág.15](#)

A primeira vez que utilizar o software Epson Classroom Connect, ligue ao projetor através de um dos seguintes métodos:

- Ligar através de um código de ligação
- Ligar através de um endereço IP



O ecrã irá bloquear se for introduzido um código de ligação incorreto 10 vezes seguidas. Aguarde um momento e, em seguida, experimente introduzir novamente.

▶▶ Links relacionados

- "Ligar ao projetor utilizando o código de ligação" [Pág.12](#)
- "Ligar ao projetor utilizando o endereço IP" [Pág.13](#)

Ligar ao projetor utilizando o código de ligação

Introduza no Epson Classroom Connect o código de ligação apresentado no projetor para ligar ao projetor.

- 1** Liga o projetor.
- 2** Inicie o software Epson Classroom Connect.
- 3** Pressione o botão Home no controlo remoto do projetor para exibir a Tela inicial.

- 4** Introduza o número de quatro ou seis dígitos apresentado na parte superior do ecrã inicial do projetor e, em seguida, pressione **Conectar**.



▶▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Ligar ao projetor utilizando o endereço IP

Introduza o endereço IP apresentado no projetor para o Epson Classroom Connect se não conseguir ligar utilizando um código de ligação ou se pretender ligar a um projetor numa rede diferente.

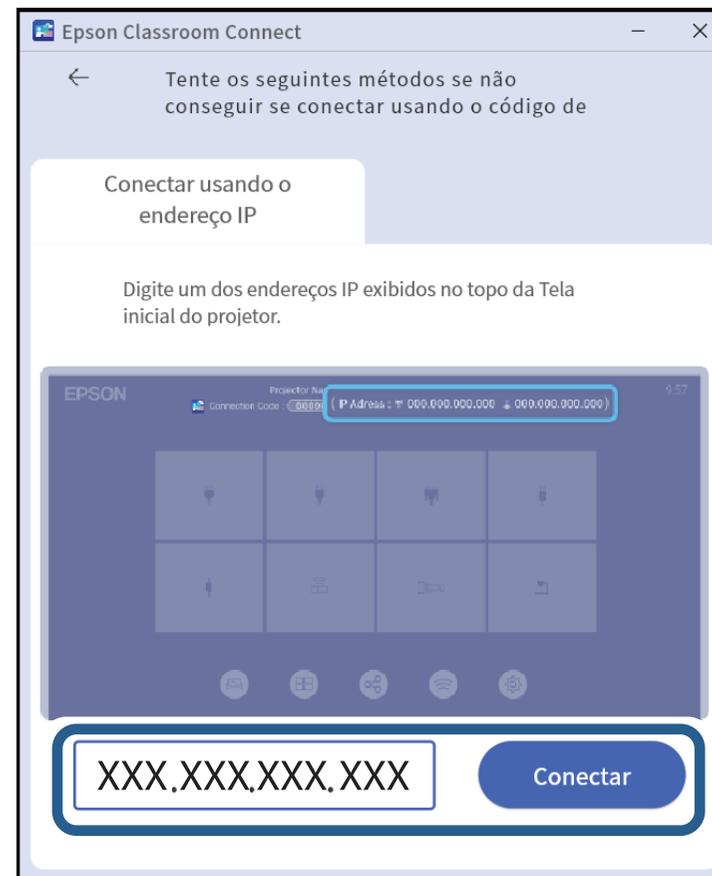


Quando a palavra-chave do projetor estiver ativada, ser-lhe-á pedido que introduza uma palavra-chave quando ligar através de um endereço IP ou através do histórico.

Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.

- 1** Liga o projetor.
- 2** Inicie o software Epson Classroom Connect.
- 3** Pressione o botão Home no controlo remoto do projetor para exibir a Tela inicial.
- 4** Pressione em **Tente outros métodos** exibido no software Epson Classroom Connect.
Será apresentado o ecrã de introdução do endereço IP.

- 5** Introduza um dos endereços IP apresentados na parte superior do ecrã inicial do projetor e, em seguida, pressione **Conectar**.



▶▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ligar ao projetor através de outros métodos" [Pág.25](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Quando ligar a um projetor ao qual já tenha ligado, poderá ligar ao projetor através do histórico de ligação apresentado no Epson Classroom Connect.



Quando a palavra-chave do projetor estiver ativada, ser-lhe-á pedido que introduza uma palavra-chave quando ligar através de um endereço IP ou através do histórico.

Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.

- 1** Liga o projector.
- 2** Inicie o software Epson Classroom Connect.
- 3** Selecione no **Histórico de Conexão** o projetor ao qual pretende ligar.

4 Selecione **Conectar**.



» Links relacionados

- "Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente" [Pág.18](#)
- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

É possível controlar a projeção de imagens utilizando a barra de ferramentas.

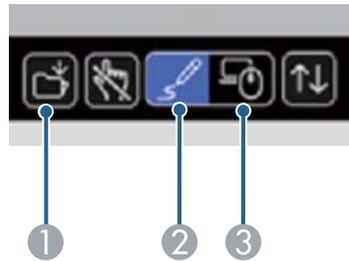
► Links relacionados

- "Funcionalidade interativa" [Pág.15](#)

Funcionalidade interativa

É possível anotar no ecrã projectado utilizando a caneta interativa ou o dedo.

Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.



①	Guardar os dados de desenho.
②	Muda para o modo de desenho. Ative o Modo Anotação ou Modo Quadro branco e, em seguida, escreva ou desenhe na superfície de projeção.
③	Muda para o modo de computador interactivo. Ative a definição Interatividade PC para controlar o computador com a caneta interativa ou o dedo.

Funções úteis

Siga estas instruções para utilizar funções adicionais do Epson Classroom Connect.

▶ Links relacionados

- "Utilizar funções adicionais" [Pág.17](#)

Veja as funcionalidades do Epson Classroom Connect que serão úteis nas aulas.

▶▶ Links relacionados

- "Iniciar o Epson Classroom Connect a partir da barra de tarefas (Windows)" [Pág.17](#)
- "Introduzir uma alcunha para o projetor" [Pág.17](#)
- "Especificar onde guardar o dados de desenhos" [Pág.17](#)
- "Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente" [Pág.18](#)
- "Guardar os dados de desenho" [Pág.18](#)

Iniciar o Epson Classroom Connect a partir da barra de tarefas (Windows)

É possível iniciar o software Epson Classroom Connect a partir da barra de tarefas.

- 1** Inicie o software Epson Classroom Connect.
- 2** Clique no ícone da engrenagem  no ecrã de ligação e defina a opção **Mantenha o aplicativo funcionando no fundo**.
- 3** Sair do software Epson Classroom Connect.

É possível iniciar o software Epson Classroom Connect a partir do ícone de engrenagem  exibido na barra de tarefas.

Pode também clicar com o botão direito do rato no ícone para apresentar um menu que permite ligar ao último projetor ligado.



Quando a aplicação estiver a ser executada em segundo plano, continuará a ser executada mesmo que o ecrã da aplicação seja fechado.

▶▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Introduzir uma alcunha para o projetor

Após a ligação, pode definir um nome exclusivo (alcunha) e gerir o projetor.

- 1** Inicie o software Epson Classroom Connect.
- 2** Selecione o projetor para o qual deseja definir um nome no **Histórico de Conexão**.

▶▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Especificar onde guardar o dados de desenhos

É possível alterar o nome da pasta para os dados de desenho guardados no computador.

- 1** Inicie o software Epson Classroom Connect.

- 2 Introduza o nome da pasta que pretende alterar em **Pasta de local de salvamento** na parte inferior do ecrã de ligação.



- Não é possível utilizar os seguintes caracteres. “\ ¥ / : * ? ” < > | .”
- Sempre que pressionar o botão Guardar no ecrã projetado, a imagem do ecrã projetado será guardada como imagem. Quando a ligação ao projetor terminar, o Epson Classroom Connect criará um ficheiro .pptx com todas as imagens guardadas até esse momento.
- Para especificar o destino para guardar os dados de desenho, clique no ícone de engrenagem  no ecrã de ligação.

▶▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente

É possível afixar o ambiente de ligação de um projetor ao qual liga frequentemente e fixar a posição de exibição.

- 1 Inicie o software Epson Classroom Connect.
- 2 Selecione o projetor cuja posição deseja fixar no **Histórico de Conexão** e clique no ícone de alfinete.

Quando o ícone de alfinete mudar para amarelo-esverdeado, a configuração estará concluída.



É possível afixar até 4 projetores.

▶▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Guardar os dados de desenho

Pressione o botão Guardar apresentado no ecrã do projetor para guardar os dados de desenho no seu dispositivo.

Sempre que pressionar o botão Guardar no ecrã projetado, a imagem do ecrã projetado será guardada como imagem. Quando a ligação ao projetor terminar, o Epson Classroom Connect criará um ficheiro .pptx com todas as imagens guardadas até esse momento.

Consulte *Projector Manual Update Information* para obter mais informações.

▶▶ Links relacionados

- "Controlar o ecrã projectado" [Pág.15](#)

Resolver Problemas

Consulte a secção seguinte para verificar soluções para problemas que poderão ocorrer durante a utilização do software Epson Classroom Connect.

▶ Links relacionados

- "Resolver problemas de ligação de rede" [Pág.20](#)
- "Resolver problemas durante a projecção" [Pág.21](#)

Tente estas soluções de acordo com o seu ambiente de rede.

▶ Links relacionados

- "Soluções para quando não é possível ligar à Internet depois de ligar ao projetor" [Pág.20](#)
- "Soluções para quando não é possível ligar com o código de ligação" [Pág.20](#)

Soluções para quando não é possível ligar à Internet depois de ligar ao projetor

Depois de ligar ao projetor no modo AP simples, poderá não ser possível ligar à Internet.

Certifique-se de que os projetores estão ligados a uma rede com fios ou a um ponto de acesso de rede sem fios.

▶ Links relacionados

- "Configurar o projetor para ligar através da rede com fios" [Pág.9](#)
- "Configurar um projetor para ligar através da rede sem fios" [Pág.9](#)

Soluções para quando não é possível ligar com o código de ligação

Introduza o endereço IP apresentado no projetor para o Epson Classroom Connect se não conseguir ligar utilizando um código de ligação.

Introduza um dos endereços IP apresentados na parte superior do ecrã inicial do projetor.

▶ Links relacionados

- "Ligar ao projetor utilizando o código de ligação" [Pág.12](#)
- "Ligar ao projetor utilizando o endereço IP" [Pág.13](#)
- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)

Tente estas soluções de acordo com a situação.

► Links relacionados

- "Soluções para quando não é possível ligar projetores (sem fios)" [Pág.21](#)
- "Soluções para quando não é possível ligar projetores (com cabo)" [Pág.22](#)
- "Soluções quando a imagem projetada não se desloca suavemente" [Pág.22](#)
- "Soluções quando o áudio não é reproduzido correctamente" [Pág.22](#)

Soluções para quando não é possível ligar projetores (sem fios)

Caso não seja possível ligar o computador e o projetor através de uma rede sem fios, experimente as seguintes soluções. Se não conseguir resolver o problema, contacte o administrador da sua rede.

- Verifique o estado dos dispositivos externos utilizados para a ligação de rede ou as configurações do projetor.
 - Se necessário, ligue a unidade de rede sem fios especificada correctamente ao projetor. Para mais detalhes, consulte o *Manual do Utilizador* do seu projetor.
 - Verifique se existe algum obstáculo entre o ponto de acesso e o computador ou o projetor e mude a posição dos mesmos para melhorar a comunicação. Por vezes, o ambiente interior impede que o projetor seja encontrado numa pesquisa.
 - Certifique-se de que o ponto de acesso e o computador ou o projetor não se encontram demasiado afastados. Mova-os para mais perto e tente ligar novamente.
 - Verifique se existe interferência de outros equipamentos como, por exemplo, dispositivos Bluetooth ou micro-ondas. Afaste o dispositivo que causa a interferência ou aumente a sua largura de banda sem fios.
 - Ajuste a intensidade do sinal de rádio para os dispositivos de rede para o máximo.
- Defina correctamente o endereço IP, a máscara de sub-rede e o endereço de gateway para o ponto de acesso.
- Certifique-se de que o sistema de rede sem fios do ponto de acesso suporta o sistema de rede sem fios do projetor.
- Verifique as definições de rede do projetor.
 - Defina o computador, o ponto de acesso e o projetor para o mesmo SSID.
 - Defina correctamente o endereço IP, a máscara de sub-rede e o endereço de gateway para o projetor.
 - Se necessário, active a definição de rede sem fios.
 - Configure o sistema de LAN sem fios para cumprir as normas suportadas pelo ponto de acesso.
 - Quando activar as definições de segurança, defina a mesma frase secreta para o ponto de acesso, computador e projetor.
 - Feche as definições de rede no projetor.
- Verifique as definições de rede do computador.
 - Certifique-se de que está a utilizar um computador que pode ligar-se a uma rede sem fios.
 - Se necessário, active a definição de rede sem fios.
 - Ligue ao mesmo ponto de acesso ao qual o projetor está ligado.
 - Desative a firewall. Se não pretender desativá-la, registre uma exceção na firewall. Efetue as alterações necessárias para abrir a porta. As portas utilizadas por este software são "3620", "3621" e "3629".
- Defina a permissão de ligação no ponto de acesso para permitir a ligação dos projectores, caso existam funções que bloqueiem as ligações como, por exemplo, restrições de Endereço MAC e de portas, definidas para o ponto de acesso.
- Verifique as definições do software.
 - Se a ligação ao projetor com o código de ligação falhar, selecione **Tente outros métodos** neste ecrã.

▶ Links relacionados

- "Configurar um projetor para ligar através da rede sem fios" [Pág.9](#)

Soluções para quando não é possível ligar projetores (com cabo)

Caso não seja possível ligar o computador e o projetor através de uma rede com fio, experimente as seguintes soluções. Se não conseguir resolver o problema, contacte o administrador da sua rede.

- Ligue correctamente o cabo de rede.
- Verifique as definições de rede do projector.
 - Defina correctamente o endereço IP, a máscara de sub-rede e o endereço de gateway para o projector.
 - Feche as definições de rede no projector.
- Verifique as definições de rede do computador.
 - Ative as definições da LAN no seu computador.
 - Desative a firewall. Se não pretender desativá-la, registe uma exceção na firewall. Efetue as alterações necessárias para abrir a porta. As portas utilizadas por este software são "3620", "3621" e "3629".
- Verifique as definições do software.
 - Se a ligação ao projetor com o código de ligação falhar, selecione **Tente outros métodos** neste ecrã.

▶ Links relacionados

- "Configurar o projetor para ligar através da rede com fios" [Pág.9](#)

Soluções quando a imagem projetada não se desloca suavemente

Se a imagem projetada bloquear ou não se deslocar suavemente, experimente as seguintes soluções.

- Selecione a **largura de banda** que pretende utilizar na definição.
- Ligue o computador e os projetores com cabos de rede.

▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Soluções quando o áudio não é reproduzido correctamente

Se a saída de áudio do projetor for interrompida ou se verificar um atraso significativo entre a imagem e o áudio da imagem projetada, ajuste a definição Sinc A/V do projetor.

Consulte as instruções no *Projector Manual Update Information* ou *Manual do Utilizador* do seu projetor.

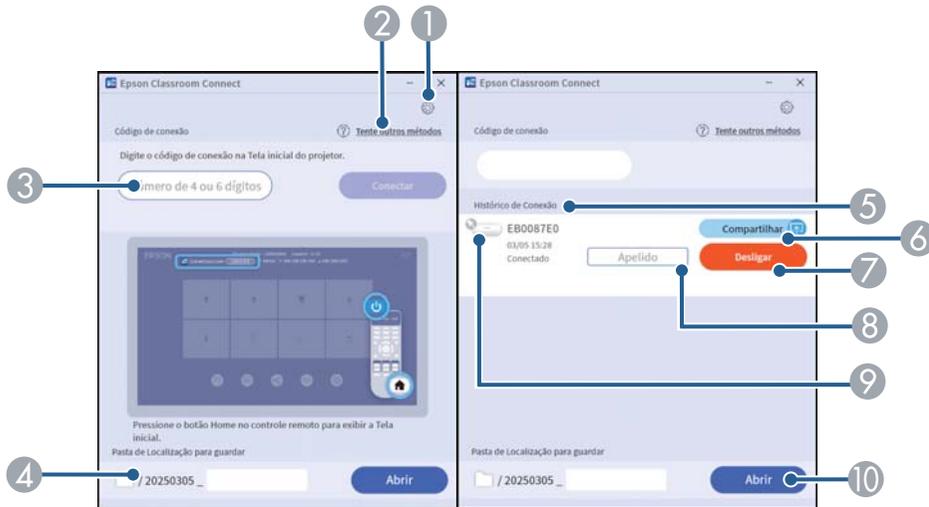
Resumo dos ecrãs

Consulte estas secções para obter mais informações sobre os ecrãs do Epson Classroom Connect.

► Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ligar ao projetor através de outros métodos" [Pág.25](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Quando iniciar o software Epson Classroom Connect, será apresentado o ecrã de seleção de ligação.



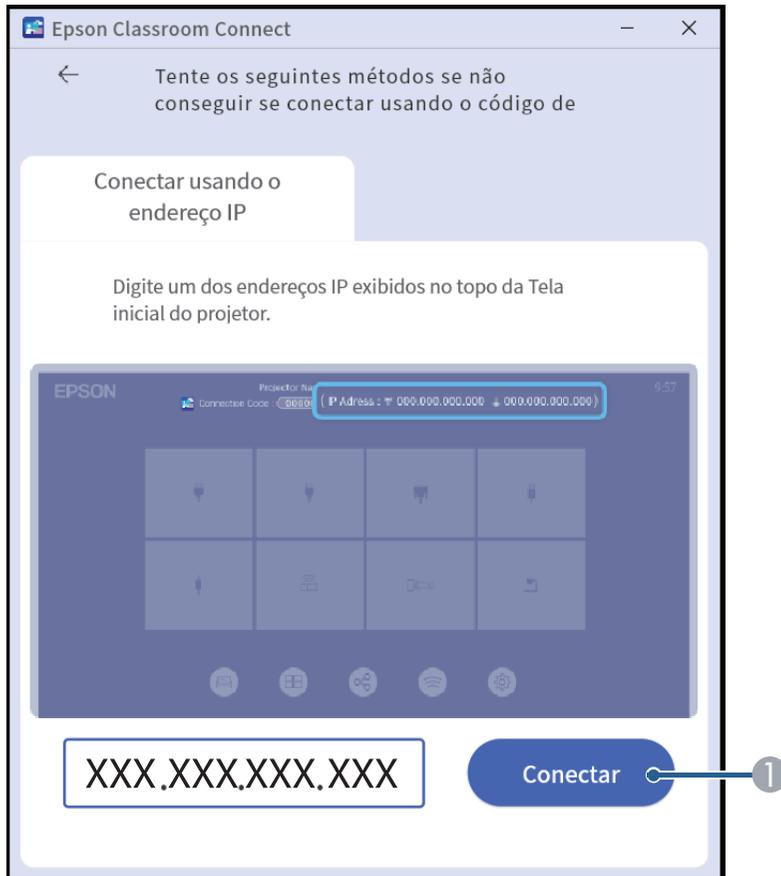
10 Abrir a localização da pasta para guardar.

► **Links relacionados**

- "Ligar ao projetor utilizando o código de ligação" Pág.12
- "Ligar ao projetor utilizando o endereço IP" Pág.13
- "Ligar ao projetor através do histórico de ligações" Pág.14
- "Introduzir uma alcunha para o projetor" Pág.17
- "Especificar onde guardar o dados de desenhos" Pág.17
- "Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente" Pág.18

1	Abre o ecrã Definição.
2	Se a ligação ao projetor com o código de ligação falhar, selecione outro método de ligação neste ecrã.
3	Introduza o código de conexão (número de quatro ou seis dígitos) apresentado na parte superior do ecrã inicial do projetor.
4	Especifique onde pretende guardar o dados de desenhos.
5	Mostra os projetores ligados anteriormente.
6	Iniciar a partilha de ecrã com um projetor ligado.
7	Se pressionar este botão enquanto estiver ligado a um projetor, a ligação será desligada.
8	Introduza uma alcunha para gerir o seu projetor.
9	Os projetores utilizados frequentemente podem ser afixados na parte superior do histórico de ligações. Clique novamente no alfinete para o retirar. É possível afixar até quatro projetores.

Se a ligação ao projetor com o código de ligação falhar, selecione outro método de ligação neste ecrã.



- 1 Introduza um dos endereços IP (com ou sem fios) apresentados na parte superior do ecrã inicial do projetor e, em seguida, ligue o projetor.

► Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ligar ao projetor utilizando o endereço IP" [Pág.13](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.26](#)

Clique no ícone da engrenagem  no ecrã de ligação para exibir o ecrã de definições.



As definições podem ser alteradas sem ligar a um projetor.



2	Especifique onde pretende guardar o dados de desenhos.
3	Controla a largura de banda para a transferência de dados. Se seleccionar uma largura de banda mais estreita, a qualidade da imagem projetada poderá diminuir mas a carga da rede será reduzida.
4	Ative para permitir que o ecrã do dispositivo principal seja partilhado logo que este seja ligado ao projetor.
5	Ative para permitir que, mesmo que o utilizador feche a aplicação, esta continue a ser executada em segundo plano.
6	Permite mostrar/ocultar o histórico de ligações para projetores ligados anteriormente.
7	Exibe as informações da versão do Epson Classroom Connect.

» **Links relacionados**

- "Ecrã de ligação" [Pág.24](#)
- "Ligar ao projetor através de outros métodos" [Pág.25](#)

1 Ative para permitir que a Epson recolha informações de utilização da aplicação.

Apêndice

Consulte estas secções para saber mais sobre o software Epson Classroom Connect.

► Links relacionados

- "Actualizar e desinstalar o software" [Pág.28](#)
- "Resolução suportada" [Pág.29](#)
- "Limitações" [Pág.30](#)
- "Notas Gerais" [Pág.31](#)

Siga estas instruções para actualizar ou desinstalar o software Epson Classroom Connect.

▶ Links relacionados

- "Obter a versão mais recente da aplicação" [Pág.28](#)
- "Desinstalar o software Epson Classroom Connect (Windows)" [Pág.28](#)
- "Desinstalar o software Epson Classroom Connect (Mac)" [Pág.28](#)

Obter a versão mais recente da aplicação

Poderão ser disponibilizadas actualizações para este software e para este manual no website da Epson.

Visite epson.sn.

Desinstalar o software Epson Classroom Connect (Windows)

Siga as instruções abaixo para desinstalar o software Epson Classroom Connect.



São necessários direitos de administrador para desinstalar o software.

- 1** Ligue o computador.
- 2** Feche todas as aplicações em execução.
- 3** Clique no botão **Iniciar** para exibir todas as aplicações.
- 4** Clique com o botão direito (mantenha premido) em **Epson Classroom Connect Ver.X.XX** e, em seguida, selecione **Desinstalar**.

- 5** Siga as instruções apresentadas no ecrã para desinstalar.

Desinstalar o software Epson Classroom Connect (Mac)

Para desinstalar o software Epson Classroom Connect no Mac, siga as instruções apresentadas abaixo.

- 1** Ligue o computador.
- 2** Feche todas as aplicações em execução.
- 3** Abra a pasta **Epson Classroom Connect - Tools** e faça duplo clique em **Epson Classroom Connect Uninstaller.app**.
- 4** Siga as instruções apresentadas no ecrã para desinstalar.

É possível projectar as seguintes resoluções de ecrã do computador. Para resoluções superiores a WUXGA, a imagem será projetada com uma resolução que corresponde ao número de pixéis do projetor.

- 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)

Se utilizar um ecrã de computador com uma proporção única, a resolução irá aumentar ou diminuir, dependendo da resolução do computador e do projector, para evitar prejudicar a qualidade da imagem.

Dependendo da resolução, a margem vertical ou horizontal pode, por vezes, ser projectada em preto.

Consulte estas secções para conhecer as restrições aplicadas ao projetar imagens do computador durante a utilização do software Epson Classroom Connect. Verifique o seguinte.

► **Links relacionados**

- "Limitações de ligação" [Pág.30](#)

Limitações de ligação

Tenha atenção às seguintes limitações quando utilizar o software Epson Classroom Connect.

- Se a velocidade de transmissão da LAN sem fios for baixa, pode haver interrupções inesperadas na rede.
- Em determinados momentos, a imagem no ecrã do computador e a imagem projectada pelo projector podem não corresponder exactamente.
- Os filmes não são reproduzidos com a mesma suavidade que num computador.

Consulte estas secções para ler avisos importantes.

▶ Links relacionados

- "Aviso de direitos de autor" [Pág.31](#)
- "Sobre simbologia" [Pág.31](#)
- "Marcas Comerciais" [Pág.31](#)
- "Atribuição de direitos de autor" [Pág.31](#)

Aviso de direitos de autor

Esta publicação não pode ser integral ou parcialmente reproduzida, arquivada num sistema de recuperação nem transmitida por meio de fotocópias, gravação ou qualquer outro sistema mecânico ou electrónico, sem a prévia autorização por escrito da Seiko Epson Corporation. Não será assumida qualquer responsabilidade de patente no que respeita ao uso das informações aqui contidas. Nem será assumida qualquer responsabilidade por quaisquer danos resultantes do uso das informações aqui contidas.

A Seiko Epson Corporation ou as suas filiais excluem qualquer responsabilidade perante o comprador deste produto ou terceiros por quaisquer danos, perdas, custos ou despesas incorridos por este ou por terceiros, resultantes de acidentes, abusos ou má utilização deste produto, modificações não autorizadas, reparações ou alterações ao produto, ou (excluindo os E.U.A.) que resultem da inobservância estrita das instruções de utilização e manutenção estabelecidas pela Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation exclui qualquer responsabilidade por quaisquer avarias ou problemas provocados pela utilização de opções ou consumíveis não reconhecidos como sendo produtos originais Epson ou produtos aprovados pela Seiko Epson Corporation.

O conteúdo deste manual poderá ser alterado ou atualizado sem aviso prévio.

As ilustrações neste manual e o projector real podem diferir.

Sobre simbologia

Neste manual, os sistemas operativos supracitados são designados como "Windows 10" e "Windows 11". Além disso, pode ser utilizado o termo colectivo "Windows" para os referir.

Neste manual, o termo colectivo "Mac" é utilizado para designar os sistemas operativos supracitados.

Marcas Comerciais

XGA é uma marca comercial ou marca comercial registada da International Business Machines Corporation.

Mac e macOS são marcas comerciais registadas da Apple Inc.

Microsoft e Windows são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países.

Todos os outros nomes de produtos aqui referidos têm uma finalidade meramente informativa, podendo ser marcas comerciais dos respetivos proprietários. A Epson não detém quaisquer direitos sobre essas marcas.

Direitos de autor do software: Este produto utiliza software gratuito bem como software cujos direitos são propriedade desta empresa.

Atribuição de direitos de autor

Estas informações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio.

© 2025 Seiko Epson Corporation

2025.2 PT