

EPSON

**Guide d'utilisation Epson Classroom Connect
(Chromebook)**

Symboles utilisés dans ce guide 4

Présentation de l'application Epson Classroom Connect 5

Fonctions d'Epson Classroom Connect 6

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

Première configuration de l'application 7

Installation de l'application 8

- Configuration requise pour Epson Classroom Connect 8
- Installation de l'application Epson Classroom Connect 8

Sélectionner les paramètres réseau du projecteur 9

- Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN sans fil 9
- Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN câblé 10

Connexion à un projecteur et projection d'images 11

Première connexion à Epson Classroom Connect 12

- Connexion à un projecteur avec un code de connexion 12
- Connexion à un projecteur avec une adresse IP 13
- Connexion à un projecteur en utilisant un code QR 14

Connexion à un projecteur avec l'historique des connexions 16

Contrôle de l'écran projeté 18

- Fonctionnalité interactive 18

Fonctions utiles 19

Utilisation des fonctionnalités supplémentaires 20

- Création d'un pseudonyme pour le projecteur 20
- Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés 20
- Enregistrement des données de dessin 20

Résolution des problèmes 21

Résoudre les problèmes de connexion réseau 22

- Solutions lorsque vous n'arrivez pas à connecter à Internet après avoir connecté au projecteur 22
- Solutions lorsque vous ne pouvez pas vous connecter en utilisant un code de connexion 22

Résolution des problèmes lors de la projection 23

- Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion sans fil) 23
- Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion filaire) 24
- Solutions lorsque l'image projetée ne se déplace pas de manière fluide 24
- Solutions quand le son n'est pas lu correctement 24

Résumé de l'écran 25

Écran de connexion 26

Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion 27

Écran Paramètres 28

Annexe 29

Désinstallation d'Epson Classroom Connect 30

Limitations 31

Limitations de la connexion	31
Limitations des Chromebooks	31
Remarques générales	32
Avis de droit d'auteur	32
Marques commerciales	32
Attribution du droit d'auteur	32

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.

 Avertissement	Ce symbole indique des informations qui, si elles sont ignorées, peuvent entraîner des blessures graves, voire la mort, en raison d'une manipulation incorrecte.
 Attention	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

Attention	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 Image
	Cette étiquette indique des liens vers les pages liées.
	Cette étiquette indique le niveau de menu actuel du projecteur.

Présentation de l'application Epson Classroom Connect

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

▶ Liens connexes

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

Avec Epson Classroom Connect, vous pouvez effectuer facilement une série d'actions utiles en classe, telles que la projection d'images avec un projecteur connecté à votre appareil.

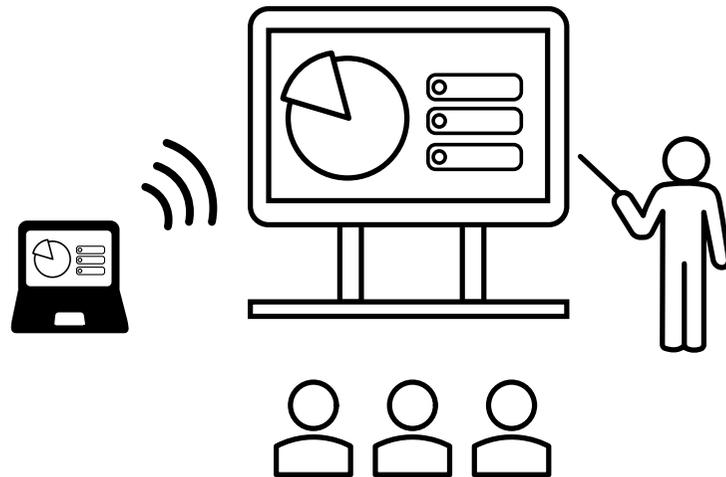
► Liens connexes

- "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.

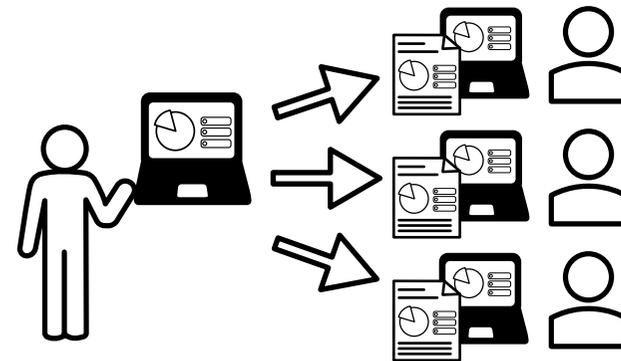


- Pour dupliquer l'écran de l'appareil, vous devez installer l'extension Chrome « Epson Classroom Connect Extension ».
- Vous pouvez également envoyer le son de l'écran projeté avec la fonction de duplication du projecteur.

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, l'adresse IP ou le code QR affiché sur l'écran du projecteur.

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 de l'application

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

► Liens connexes

- "Installation de l'application" [p.8](#)
- "Sélectionner les paramètres réseau du projecteur" [p.9](#)

Suivez les instructions suivantes pour installer l'application Epson Classroom Connect à partir de Google Play.



- Assurez-vous d'installer la dernière version de l'application à partir de Google Play.
- Mettez à jour l'application après l'installation pour qu'elle reste à jour.
- Mettez à jour le système d'exploitation de votre Chromebook à la dernière version.

► 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 Epson Classroom Connect.

Configuration requise	Chromebook
Système d'exploitation	Chrome OS 132 ou plus
Processeur	Processeur Intel Celeron N4000
Quantité de mémoire	4Go ou plus (8Go ou plus recommandé)
Écran	Résolution 1280 × 720 ou plus

► Liens connexes

- "Installation de l'application Epson Classroom Connect" [p.8](#)

Installation de l'application Epson Classroom Connect

Suivez les instructions suivantes pour installer l'application Epson Classroom Connect sur votre ordinateur.

- 1** Mettez votre ordinateur sous tension.
Assurez-vous d'être connecté à un compte qui utilisera l'application.
- 2** Installez l'application Google Play Store si nécessaire.
- 3** Recherchez et installez l'application Epson Classroom Connect à partir de Google Play.
- 4** Installez l'extension Chrome « Epson Classroom Connect Extension » à partir du Chrome Web Store.



Pour partager votre écran avec un projecteur, vous devez installer l'extension Chrome « Epson Classroom Connect Extension ».

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.10

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'informations.

- 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.



Si vous devez configurer une connexion réseau, consultez la documentation fournie avec votre ordinateur ou votre carte 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'informations.

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



Selon l'ordinateur, vous pouvez vous connecter même si **PA simple** est activé.

- 8** Sélectionnez les autres options nécessaires pour votre réseau. Consultez le *Guide de l'utilisateur* de votre projecteur pour plus d'informations.
- 9** Sélectionnez les paramètres de sécurité nécessaires pour votre réseau. Consultez votre administrateur réseau pour plus d'informations sur le paramétrage à choisir.



Pour activer la fonction d'enregistrement, définissez le mot de passe de contrôle Web du projecteur.

- 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.



Si vous devez configurer une connexion réseau, consultez la documentation fournie avec votre ordinateur ou votre carte 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.16](#)
- "Contrôle de l'écran projeté" [p.18](#)

La première fois que vous utilisez Epson Classroom Connect, utilisez l'une des méthodes suivantes pour vous connecter à votre projecteur :

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



- 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.
- Pour partager votre écran avec un projecteur, vous devez installer l'extension Chrome « Epson Classroom Connect Extension ». Si nécessaire, installez l'extension Chrome « Epson Classroom Connect Extension » à partir du Chrome Web Store.

► 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 en utilisant un code QR" [p.14](#)

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** Allumez le projecteur.
- 2** Lancez 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**.



- 5** Lorsque l'écran de ChromeOS vous demandant de confirmer si vous voulez démarrer le partage d'écran s'affiche, appuyez sur **Partager**.



Si vous souhaitez aussi envoyer le son, activez l'audio pendant le partage de votre écran.

► Liens connexes

- "Écran de connexion" p.26
- "Écran Paramètres" p.28

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.

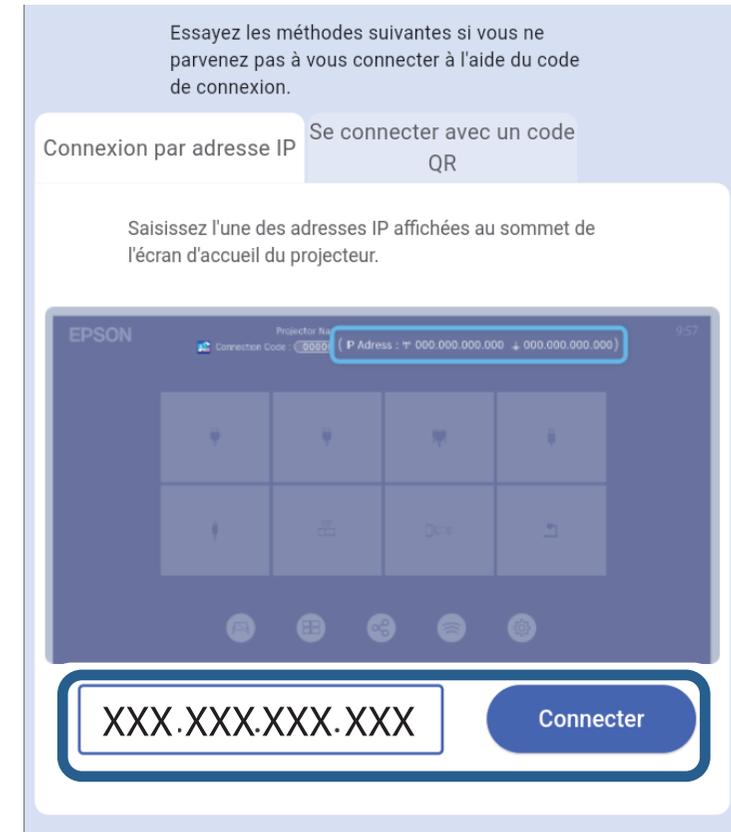


Lorsque le mot-clé du projecteur est activé, vous serez invité à entrer un mot-clé pour la connexion à partir d'une adresse IP ou lors de la connexion à partir de l'historique.

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

- 1** Allumez le projecteur.
- 2** Lancez 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 Epson Classroom Connect.
Sélectionnez **Connexion par adresse IP** pour afficher l'écran de saisie de l'adresse IP.

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



- 6** Lorsque l'écran de ChromeOS vous demandant de confirmer si vous voulez démarrer le partage d'écran s'affiche, appuyez sur **Partager**.



Si vous souhaitez aussi envoyer le son, activez l'audio pendant le partage de votre écran.

► Liens connexes

- "Écran de connexion" p.26
- "Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion" p.27
- "Écran Paramètres" p.28

Connexion à un projecteur en utilisant un code QR

Si vous n'arrivez pas à vous connecter en utilisant un code de connexion ou si vous voulez vous connecter à un projecteur sur un autre réseau, utilisez le code QR affiché par le projecteur dans Epson Classroom Connect.

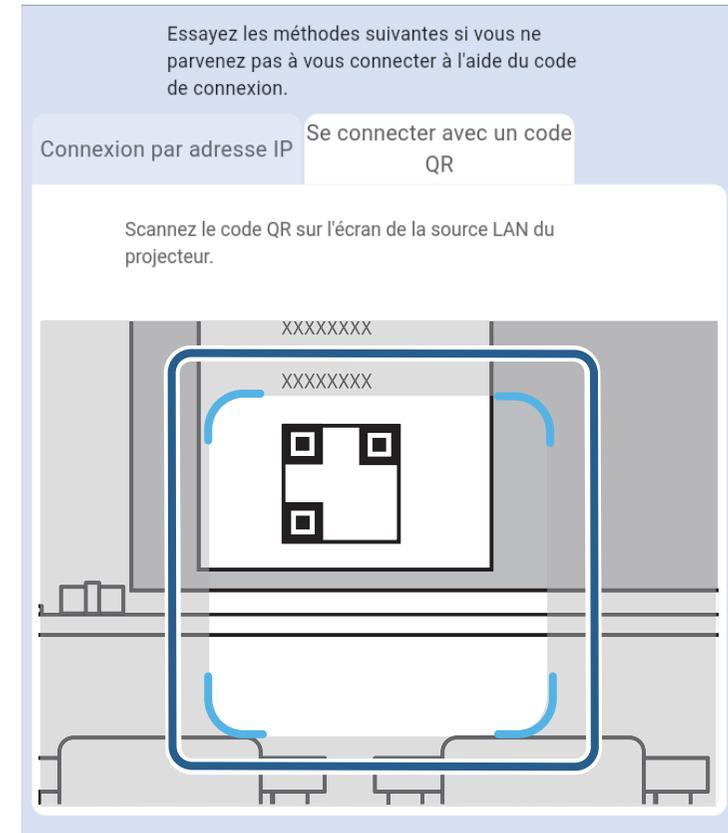
- 1** Allumez le projecteur.
- 2** Lancez Epson Classroom Connect.
- 3** Appuyez sur le bouton Accueil de la télécommande du projecteur pour afficher l'écran Accueil.
- 4** Sélectionnez LAN comme source d'entrée pour projeter sur l'écran d'accueil du projecteur.



Le code QR peut également être affiché sur l'écran du guide du projecteur.

- 5** Appuyez sur **Essayer d'autres méthodes** affiché dans Epson Classroom Connect.
Sélectionnez **Se connecter avec un code QR** pour afficher l'écran de saisie de code QR.

- 6** Connectez-vous en utilisant le code QR affiché sur l'écran LAN du projecteur.



- 7** Lorsque l'écran de ChromeOS vous demandant de confirmer si vous voulez démarrer le partage d'écran s'affiche, appuyez sur **Partager**.



Si vous souhaitez aussi envoyer le son, activez l'audio pendant le partage de votre écran.

► Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.26](#)
- "Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion" [p.27](#)
- "Écran Paramètres" [p.28](#)

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

4 Sélectionnez **Connecter**.



- 5** Lorsque l'écran de ChromeOS vous demandant de confirmer si vous voulez démarrer le partage d'écran s'affiche, appuyez sur **Partager**.



Si vous souhaitez aussi envoyer le son, activez l'audio pendant le partage de votre écran.

» Liens connexes

- "Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés" p.20

- "Écran de connexion" [p.26](#)
- "Écran Paramètres" [p.28](#)

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

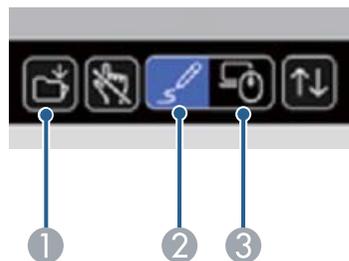
► Liens connexes

- "Fonctionnalité interactive" [p.18](#)

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 Mode d'annotation ou Mode Tableau blanc sur On, puis écrivez ou dessinez sur la surface de projection.
③	Passes au mode interactif de l'ordinateur. Réglez le paramètre Interactivité PC sur On pour contrôler l'ordinateur à l'aide du stylet interactif ou de votre doigt. <div data-bbox="264 1193 1061 1364" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> L'application Epson Classroom Connect contient des boutons permettant de changer en mode interactif avec l'ordinateur, cependant vous ne pouvez pas utiliser un stylo ou votre doigt pour utiliser l'ordinateur sur l'écran projeté.</div>

Fonctions utiles

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

▶ Liens connexes

- "Utilisation des fonctionnalités supplémentaires" [p.20](#)

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

► Liens connexes

- "Création d'un pseudonyme pour le projecteur" [p.20](#)
- "Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés" [p.20](#)
- "Enregistrement des données de dessin" [p.20](#)

Création d'un pseudonyme pour le projecteur

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

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

► Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.26](#)
- "Écran Paramètres" [p.28](#)

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 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.26](#)
- "Écran Paramètres" [p.28](#)

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 la connexion au projecteur a été établie, ou après avoir appuyé 10 fois sur le bouton Enregistrer, Epson Classroom Connect crée un fichier .pptx contenant toutes les images enregistrées jusqu'à présent et vous pouvez consulter ce fichier .pptx dans le dossier **Téléchargements**.



Si Epson Classroom Connect n'arrive pas à créer un fichier .pptx à cause d'un arrêt forcé ou pour toute autre raison, le fichier .pptx sera créé lors du prochain démarrage de l'application.

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

► Liens connexes

- "Contrôle de l'écran projeté" [p.18](#)

Résolution des problèmes

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

► Liens connexes

- "Résoudre les problèmes de connexion réseau" [p.22](#)
- "Résolution des problèmes lors de la projection" [p.23](#)

Essayez ces solutions selon votre environnement réseau.

► Liens connexes

- "Solutions lorsque vous n'arrivez pas à connecter à Internet après avoir connecté au projecteur" [p.22](#)
- "Solutions lorsque vous ne pouvez pas vous connecter en utilisant un code de connexion" [p.22](#)

Connectez-vous en utilisant le code QR affiché sur l'écran LAN du projecteur.

Solutions lorsque vous n'arrivez pas à connecter à Internet après avoir connecté au 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.10](#)
- "Configuration d'un projecteur lors d'une connexion via LAN sans fil" [p.9](#)

Solutions lorsque vous ne pouvez pas vous connecter en utilisant un code de connexion

Si vous n'arrivez pas à vous connecter en utilisant un code de connexion, essayez l'une des solutions suivantes.

- Entrez l'adresse IP dans l'application Epson Classroom Connect et connectez-vous.
Entrez l'une des adresses IP affichées en haut dans l'écran Accueil du projecteur.
- Scannez le code QR en utilisant l'application Epson Classroom Connect et connectez-vous.

Essayez ces solutions selon la situation.

► Liens connexes

- "Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion sans fil)" [p.23](#)
- "Solutions lorsque vous n'arrivez pas vous connecter à des projecteurs (connexion filaire)" [p.24](#)
- "Solutions lorsque l'image projetée ne se déplace pas de manière fluide" [p.24](#)
- "Solutions quand le son n'est pas lu correctement" [p.24](#)

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.
- 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.
- Vérifiez les paramètres de l'application.
 - 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.10](#)

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.26](#)
- "Écran Paramètres" [p.28](#)

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 le *Projector Manual Update Information* ou le *Guide de l'utilisateur* pour plus de détails.

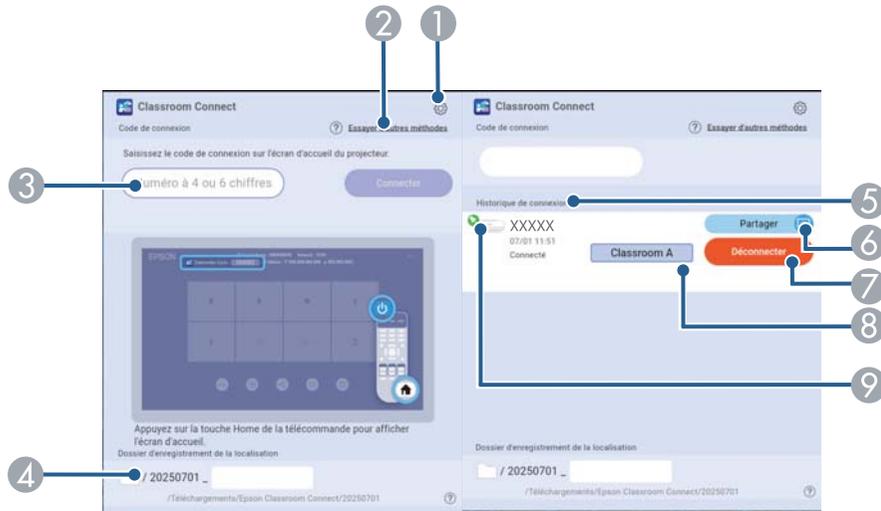
Résumé de l'écran

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

► Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.26](#)
- "Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion" [p.27](#)
- "Écran Paramètres" [p.28](#)

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



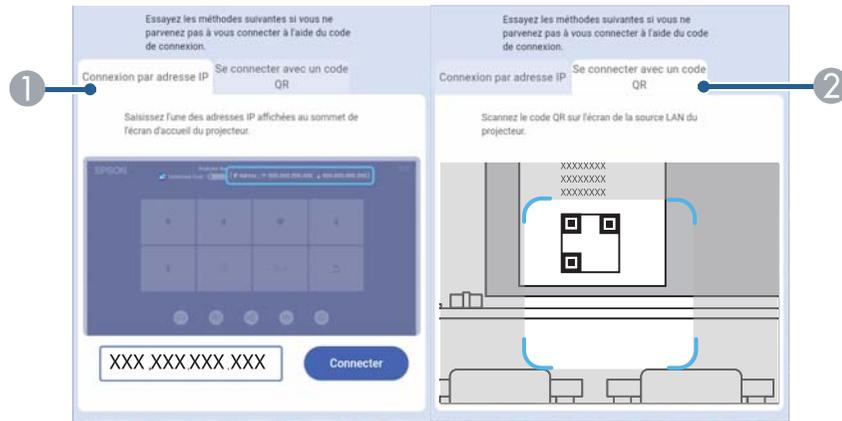
9 Les projecteurs fréquemment utilisés peuvent être épinglés en haut de l'historique des connexions. Cliquez à nouveau pour annuler l'épinglage. Vous pouvez épingler jusqu'à quatre projecteurs.

► 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 en utilisant un code QR" [p.14](#)
- "Connexion à un projecteur avec l'historique des connexions" [p.16](#)
- "Création d'un pseudonyme pour le projecteur" [p.20](#)
- "Épingler les environnements de connexion fréquemment utilisés" [p.20](#)

1	Ouvre l'écran Paramètres.
2	Permet de sélectionner une autre méthode de connexion si la connexion au projecteur avec un code de connexion échoue.
3	Entrez le code de connexion (numéro à quatre ou six chiffres) affiché en haut dans l'écran Accueil du projecteur.
4	Spécifiez le nom du dossier pour enregistrer les données du dessin. Le dossier d'enregistrement sera créé dans le dossier Téléchargements sur votre ordinateur.
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.

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.
2	Connectez-vous en utilisant le code QR affiché sur l'écran LAN du projecteur.  Le code QR peut également être affiché sur l'écran du guide du projecteur.

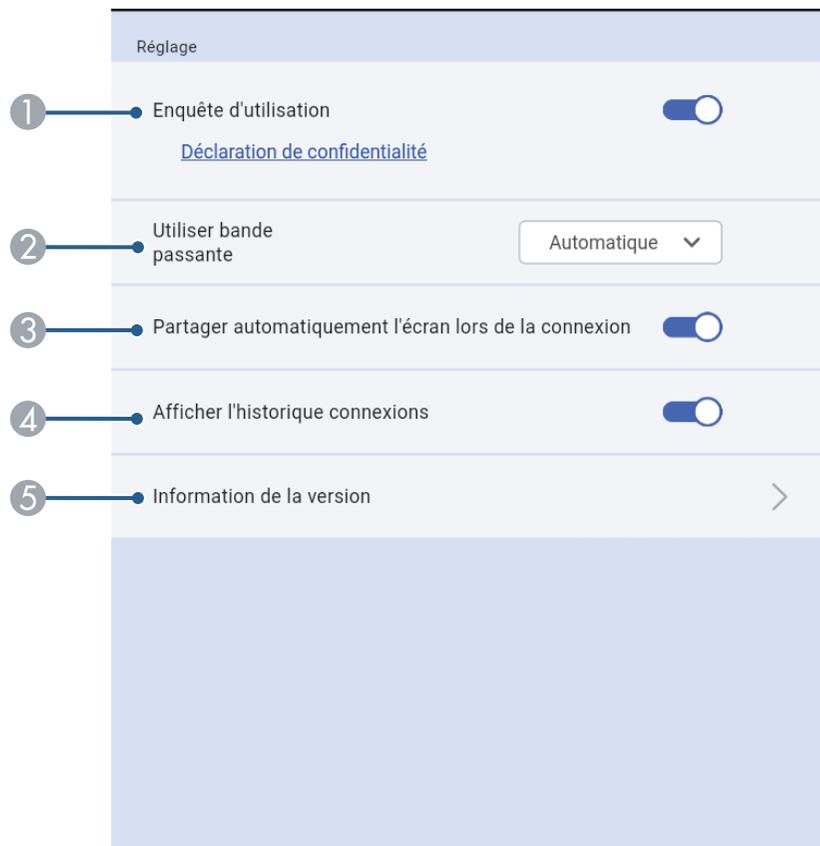
► Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.26](#)
- "Connexion à un projecteur avec une adresse IP" [p.13](#)
- "Écran Paramètres" [p.28](#)

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 Activez cela pour permettre à Epson d'acquérir des informations sur l'utilisation des applications.

2	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.
3	Activez cela pour partager l'écran de l'appareil principal dès qu'il est connecté au projecteur.
4	Permet d'afficher/masquer l'historique des connexions aux projecteurs précédemment connectés.
5	Affiche les informations de la version d'Epson Classroom Connect.

» Liens connexes

- "Écran de connexion" [p.26](#)
- "Connexion au projecteur avec d'autres méthodes de connexion" [p.27](#)

Annexe

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

▶ Liens connexes

- "Désinstallation d'Epson Classroom Connect" [p.30](#)
- "Limitations" [p.31](#)
- "Remarques générales" [p.32](#)

Suivez les instructions suivantes pour désinstaller Epson Classroom Connect.

- 1** Mettez votre ordinateur sous tension.
- 2** Sélectionnez l'icône du lanceur dans le coin inférieur gauche de votre écran.
- 3** Cliquez avec le bouton droit sur Epson Classroom Connect.



En mode tablette, appuyez sur l'application avec deux doigts.

- 4** Sélectionnez **Désinstaller**.

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

► Liens connexes

- "Limitations de la connexion" [p.31](#)
- "Limitations des Chromebooks" [p.31](#)

Limitations de la connexion

Veillez noter les limitation suivantes quand vous utilisez 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.

Limitations des Chromebooks

Selon votre système d'exploitation, les limitations suivantes peuvent s'appliquer lorsque vous utilisez l'application Epson Classroom Connect avec votre Chromebook.

- Lorsque vous essayez de lancer l'application Epson Classroom Connect avec la fonction de partage d'une autre application, il est possible qu'elle ne démarre pas ou que les fichiers ne soient pas lus correctement si l'application a démarré.
- Le changement du mode ordinateur portable au mode tablette pendant le fonctionnement n'est pas pris en charge.
- Les messages contextuels peuvent ne pas s'afficher.

Consultez ces sections pour des avis importants.

► Liens connexes

- "Avis de droit d'auteur" [p.32](#)
- "Marques commerciales" [p.32](#)
- "Attribution du droit d'auteur" [p.32](#)

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.

Marques commerciales

Android, Chrome, ChromeOS, Chromebook et les autres marques sont des marques commerciales de Google LLC.

« Code QR » est une marque déposée de DENSO WAVE INCORPORATED.

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

2025.6 FR