

EPSON

**Manual de funcionamento do Epson Classroom Connect
(Chromebook)**

Simbologia Utilizada Neste Manual 4

Apresentação da aplicação Epson Classroom Connect 5

Funcionalidades do Epson Classroom Connect6

- Experiência de utilização intuitiva6
- Guardar facilmente os dados de desenho6
- Ligação simples a projetores 6

Configurar a aplicação pela primeira vez 7

Instalar a aplicação 8

- Requisitos do Epson Classroom Connect 8
- Instalar a aplicação Epson Classroom Connect 8

Selecionar definições de rede do projetor9

- Configurar um projetor para ligar através da rede sem fios9
- Configurar o projetor para ligar através da rede com fios 10

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 IP13
- Ligar a um projetor através da leitura de um código QR 14

Ligar ao projetor através do histórico de ligações 16

Controlar o ecrã projectado 18

- Funcionalidade interativa 18

Funções úteis 19

Utilizar funções adicionais20

- Criar uma alcunha para o projetor20
- Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente20
- Guardar os dados de desenho 20

Resolver Problemas 21

Resolver problemas de ligação de rede22

- Soluções para quando não é possível ligar à Internet depois de ligar ao projetor22
- Soluções para quando não é possível ligar utilizando um código de ligação 22

Resolver problemas durante a projecção 23

- Soluções para quando não é possível ligar projetores (sem fios) 23
- Soluções para quando não é possível ligar projetores (com cabo)24
- Soluções quando a imagem projetada não se desloca suavemente 24
- Soluções quando o áudio não é reproduzido correctamente24

Resumo dos ecrãs 25

Ecrã de ligação 26

Ligar ao projetor através de outros métodos27

Ecrã Configurações 28

Apêndice 29

Desinstalar o Epson Classroom Connect 30

Limitações 31

- Limitações de ligação31
- Limitações em Chromebooks 31

Notas Gerais	32
Aviso de direitos de autor	32
Marcas Comerciais	32
Atribuição de direitos de autor	32

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 da aplicação Epson Classroom Connect

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

▶ Links relacionados

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

Com o Epson Classroom Connect, é possível executar sem problemas diversas ações que são úteis nas aulas, como projetar imagens utilizando um projetor ligado ao dispositivo.

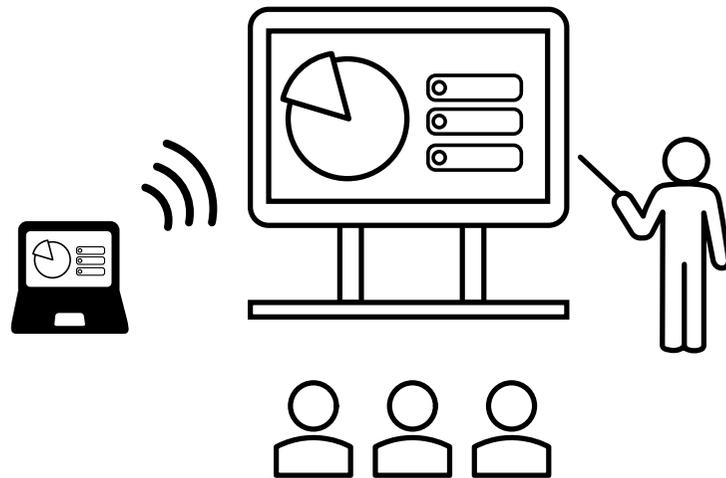
▶ Links relacionados

- "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.

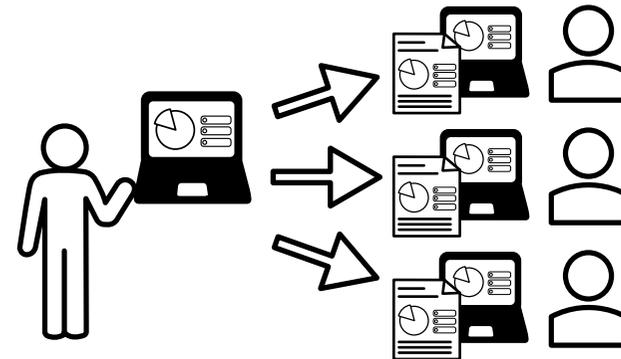


- Para espelhar o ecrã do dispositivo, é necessário instalar a extensão do Chrome "Epson Classroom Connect Extension".
- Também é possível emitir áudio do ecrã que está a ser projetado utilizando o espelhamento a partir do projetor.

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

Podemos ligar ao projetor utilizando o código de ligação, o endereço IP ou o código QR apresentado no ecrã do projetor.

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

Configurar a aplicação pela primeira vez

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

▶ Links relacionados

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

Siga estas instruções para instalar a aplicação Epson Classroom Connect no Google Play.



- Instale a aplicação mais recente no Google Play.
- Atualize a aplicação conforme apropriado para mantê-la atualizada após a instalação.
- Atualize o sistema operativo do seu Chromebook para a versão mais recente.

▶ 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 Epson Classroom Connect.

Requisitos	Chromebook
Sistema operativo	Chrome OS 132 ou mais recente
CPU	Processador Intel Celeron N4000
Quantidade de memória	4 GB ou mais (Recomendado: 8 GB ou mais)
Exibição	Resolução 1280 × 720 ou superior

▶ Links relacionados

- "Instalar a aplicação Epson Classroom Connect" [Pág.8](#)

Instalar a aplicação Epson Classroom Connect

Siga estas instruções para instalar a aplicação Epson Classroom Connect no seu computador.

- 1** Ligue o computador.
Certifique-se de que tem sessão iniciada numa conta que irá utilizar a aplicação.
- 2** Se necessário, instale a aplicação Google Play Store.
- 3** Procure e instale a aplicação Epson Classroom Connect a partir do Google Play.
- 4** Instale a extensão do Chrome "Epson Classroom Connect Extension" a partir da Chrome Web Store.



Para partilhar o ecrã utilizando um projetor, é necessário instalar a extensão do Chrome "Epson Classroom Connect Extension".

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.10](#)

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.



Caso seja necessário configurar uma ligação de rede, consulte a documentação fornecida com o seu computador ou 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. Consulte as instruções no *Manual do Utilizador* do seu projetor.



Dependendo do computador, poderá ser possível ligar mesmo que o **AP Simple** esteja ativado.

- 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.
-
- Para ativar a função de guardar, defina a Palavra-passe/Co.Web do projetor.

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.



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

- 2** Ligue um cabo de rede ao projetor.
- 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.16](#)
- "Controlar o ecrã projectado" [Pág.18](#)

Quando utilizar o Epson Classroom Connect pela primeira vez, utilize um dos seguintes métodos para ligar ao projetor:

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



- O ecrã irá bloquear se for introduzido um código de ligação incorreto 10 vezes seguidas. Aguarde um momento e, em seguida, experimente introduzir novamente.
- Para partilhar o ecrã utilizando um projetor, é necessário instalar a extensão do Chrome “Epson Classroom Connect Extension”. Se necessário, instale a extensão do Chrome “Epson Classroom Connect Extension” a partir da Chrome Web Store.

▶ Links relacionados

- "Ligar ao projetor utilizando o código de ligação" [Pág.12](#)
- "Ligar ao projetor utilizando o endereço IP" [Pág.13](#)
- "Ligar a um projetor através da leitura de um código QR" [Pág.14](#)

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** Ligue o projetor.
- 2** Inicie o Epson Classroom Connect.
- 3** Pressione o botão Home no controle remoto 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**.



- 5** Quando for apresentado o ecrã do ChromeOS para confirmar que pretende iniciar a partilha de ecrã, pressione **Compartilhar**.



Se pretender emitir áudio, ative o áudio quando partilhar o seu ecrã.

▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" Pág.26
- "Ecrã Configurações" Pág.28

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.

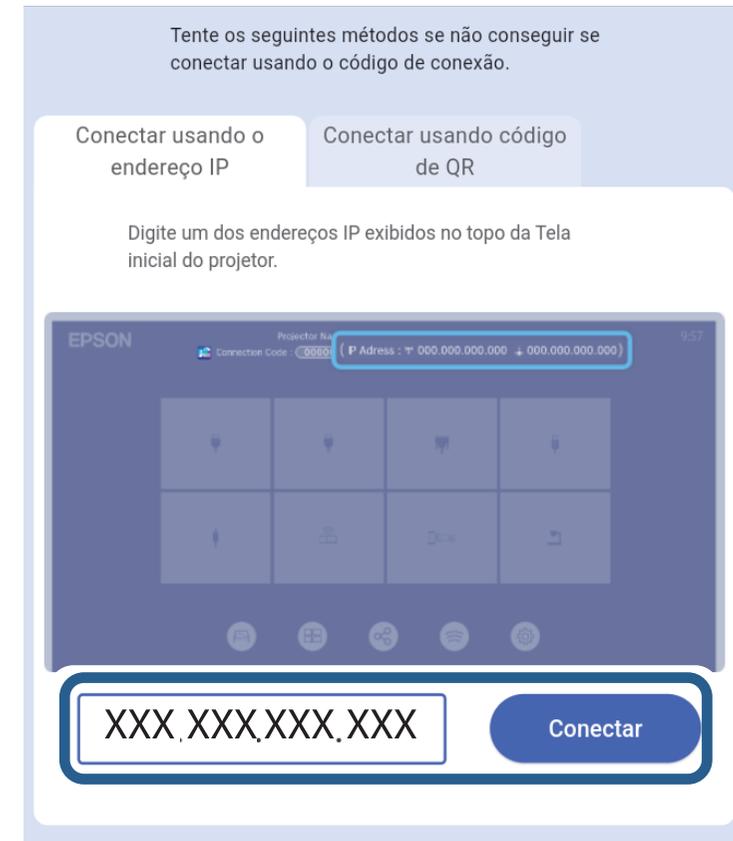


Quando a palavra-chave do projetor estiver ativada, ser-lhe-á pedido que introduza uma palavra-chave quando ligar através de um endereço IP ou através do histórico.

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

- 1** Ligue o projetor.
- 2** Inicie o Epson Classroom Connect.
- 3** Pressione o botão Home no controle remoto para exibir a Tela inicial.
- 4** Pressione em **Tente outros métodos** exibido no Epson Classroom Connect.
Selecione **Conectar usando o endereço IP** para exibir 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**.



- 6** Quando for apresentado o ecrã do ChromeOS para confirmar que pretende iniciar a partilha de ecrã, pressione **Compartilhar**.



Se pretender emitir áudio, ative o áudio quando partilhar o seu ecrã.

▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.26](#)
- "Ligar ao projetor através de outros métodos" [Pág.27](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.28](#)

Ligar a um projetor através da leitura de um código QR

Se não for possível ligar utilizando um código de ligação ou se pretender ligar a um projetor numa rede diferente, leia o código QR apresentado pelo projetor no Epson Classroom Connect.

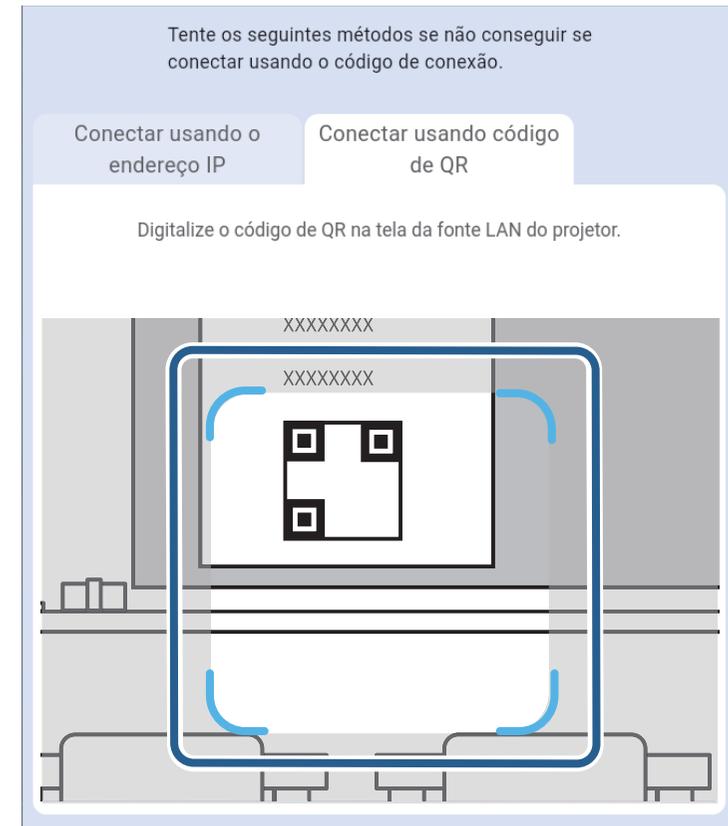
- 1** Ligue o projetor.
- 2** Inicie o Epson Classroom Connect.
- 3** Pressione o botão Home no controle remoto para exibir a Tela inicial.
- 4** Selecione LAN como fonte de entrada para projetar no ecrã inicial do projetor.



O código QR também pode ser apresentado no ecrã guia do projetor.

- 5** Pressione **Tente outros métodos** exibido no Epson Classroom Connect. Selecione **Conectar usando código de QR** para exibir o ecrã de introdução do código QR.

- 6** Ligue lendo o código QR apresentado no ecrã LAN do projetor.



- 7** Quando for apresentado o ecrã do ChromeOS para confirmar que pretende iniciar a partilha de ecrã, pressione **Compartilhar**.



Se pretender emitir áudio, ative o áudio quando partilhar o seu ecrã.

▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.26](#)

- "Ligar ao projetor através de outros métodos" [Pág.27](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.28](#)

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

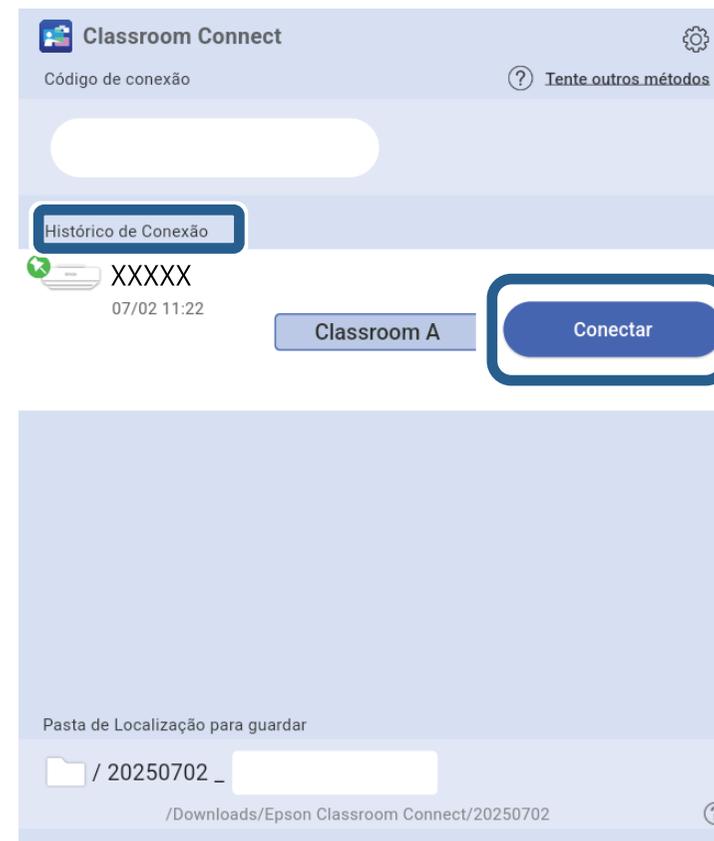


Quando a palavra-chave do projetor estiver ativada, ser-lhe-á pedido que introduza uma palavra-chave quando ligar através de um endereço IP ou através do histórico.

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

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

4 Selecione **Conectar**.



- 5** Quando for apresentado o ecrã do ChromeOS para confirmar que pretende iniciar a partilha de ecrã, pressione **Compartilhar**.



Se pretender emitir áudio, ative o áudio quando partilhar o seu ecrã.

▶▶ **Links relacionados**

- "Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente" [Pág.20](#)

- "Ecrã de ligação" [Pág.26](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.28](#)

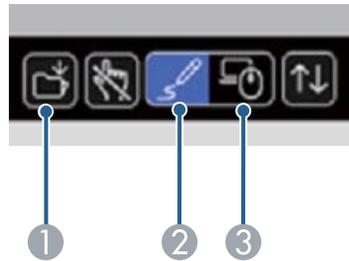
É possível controlar a projeção de imagens utilizando a barra de ferramentas.

► Links relacionados

- "Funcionalidade interativa" [Pág.18](#)

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 interativo. Ative a definição Interatividade PC para controlar o computador com a caneta interativa ou o dedo.  A aplicação Epson Classroom Connect apresenta botões para mudar para o modo interativo do computador, mas não é possível utilizar uma caneta ou o dedo para controlar o computador no ecrã projectado.

Funções úteis

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

▶ Links relacionados

- "Utilizar funções adicionais" [Pág.20](#)

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

▶▶ Links relacionados

- "Criar uma alcunha para o projetor" [Pág.20](#)
- "Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente" [Pág.20](#)
- "Guardar os dados de desenho" [Pág.20](#)

Criar uma alcunha para o projetor

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

- 1** Inicie o Epson Classroom Connect.
- 2** Selecione o projetor para o qual deseja definir uma alcunha em **Histórico de Conexão**.

▶▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.26](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.28](#)

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 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.26](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.28](#)

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 terminar a ligação ao projetor, ou quando pressionar o botão Guardar 10 vezes, o Epson Classroom Connect criará um ficheiro .pptx que contém todas as imagens guardadas até ao momento e poderá encontrar o ficheiro .pptx na pasta **Downloads**.



Se o Epson Classroom Connect não conseguir criar um ficheiro .pptx devido a um encerramento forçado ou outro motivo, o ficheiro .pptx será criado na próxima vez que a aplicação for iniciada.

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

▶▶ Links relacionados

- "Controlar o ecrã projectado" [Pág.18](#)

Resolver Problemas

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

▶ Links relacionados

- "Resolver problemas de ligação de rede" [Pág.22](#)
- "Resolver problemas durante a projecção" [Pág.23](#)

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.22](#)
- "Soluções para quando não é possível ligar utilizando um código de ligação" [Pág.22](#)

Ligue lendo o código QR apresentado no ecrã LAN do projetor.

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.10](#)
- "Configurar um projetor para ligar através da rede sem fios" [Pág.9](#)

Soluções para quando não é possível ligar utilizando um código de ligação

Experimente uma das seguintes opções se não for possível ligar utilizando um código de ligação.

- Introduza o endereço IP na aplicação Epson Classroom Connect e efetue a ligação.
Introduza um dos endereços IP apresentados na parte superior do ecrã inicial do projetor.
- Efetue a leitura do código QR na aplicação Epson Classroom Connect e efetue a ligação.

Tente estas soluções de acordo com a situação.

► Links relacionados

- "Soluções para quando não é possível ligar projetores (sem fios)" [Pág.23](#)
- "Soluções para quando não é possível ligar projetores (com cabo)" [Pág.24](#)
- "Soluções quando a imagem projetada não se desloca suavemente" [Pág.24](#)
- "Soluções quando o áudio não é reproduzido correctamente" [Pág.24](#)

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.
- 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 projetor.
 - Defina correctamente o endereço IP, a máscara de sub-rede e o endereço de gateway para o projetor.
 - Feche as definições de rede no projetor.
- Verifique as definições de rede do computador.
 - Ative as definições da LAN no seu computador.
- Verifique as definições da aplicação.
 - 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.10](#)

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

▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.26](#)

- "Ecrã Configurações" [Pág.28](#)

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 detalhes no *Projector Manual Update Information* ou *Manual do Utilizador* do seu projetor.

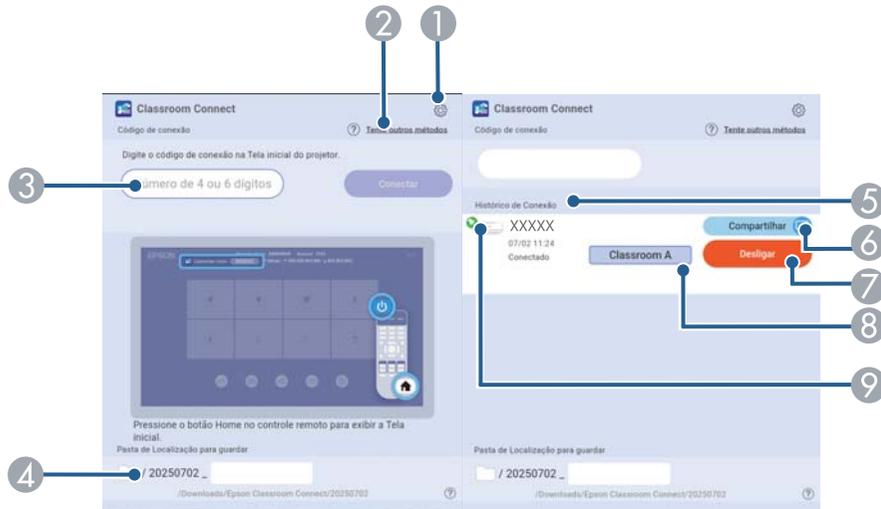
Resumo dos ecrãs

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

▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.26](#)
- "Ligar ao projetor através de outros métodos" [Pág.27](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.28](#)

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



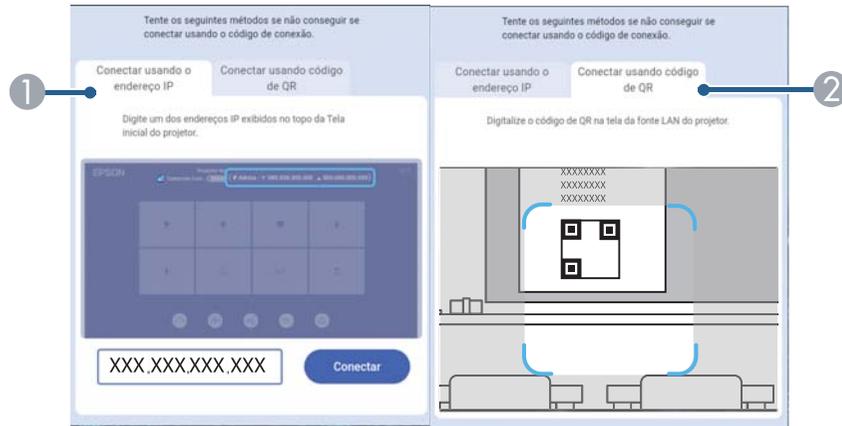
9 Os projetores utilizados frequentemente podem ser afixados na parte superior do histórico de ligações. Clique novamente no alfinete para o retirar. É possível afixar até quatro projetores.

▶ Links relacionados

- "Ligar ao projetor utilizando o código de ligação" [Pág.12](#)
- "Ligar ao projetor utilizando o endereço IP" [Pág.13](#)
- "Ligar a um projetor através da leitura de um código QR" [Pág.14](#)
- "Ligar ao projetor através do histórico de ligações" [Pág.16](#)
- "Criar uma alcunha para o projetor" [Pág.20](#)
- "Afixar ambientes de ligação utilizados frequentemente" [Pág.20](#)

1	Abre o ecrã Definição.
2	Permite seleccionar outro método de ligação se a ligação ao projetor com o código de ligação falhar.
3	Introduza o código de conexão (número de quatro ou seis dígitos) apresentado na parte superior do ecrã inicial do projetor.
4	Especifique o nome da pasta para guardar o dados de desenhos. A psta para guardar será criada na pasta Transferências no seu computador.
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.

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.
2	Ligue lendo o código QR apresentado no ecrã LAN do projetor.  O código QR também pode ser apresentado no ecrã guia do projetor.

▶ Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.26](#)
- "Ligar ao projetor utilizando o endereço IP" [Pág.13](#)
- "Ecrã Configurações" [Pág.28](#)

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.



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

2	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.
3	Ative esta opção para partilhar o ecrã principal do dispositivo logo que este seja ligado ao projetor.
4	Permite mostrar/ocultar o histórico de ligações para projetores ligados anteriormente.
5	Exibe as informações da versão do Epson Classroom Connect.

► Links relacionados

- "Ecrã de ligação" [Pág.26](#)
- "Ligar ao projetor através de outros métodos" [Pág.27](#)

Apêndice

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

▶ Links relacionados

- "Desinstalar o Epson Classroom Connect" [Pág.30](#)
- "Limitações" [Pág.31](#)
- "Notas Gerais" [Pág.32](#)

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

- 1** Ligue o computador.
- 2** Selecione o ícone do iniciador no canto inferior esquerdo do seu ecrã.
- 3** Clique com o botão direito no ícone do Epson Classroom Connect.



No modo tablet, toque na aplicação com dois dedos.

- 4** Selecione **Desinstalar**.

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

► Links relacionados

- "Limitações de ligação" [Pág.31](#)
- "Limitações em Chromebooks" [Pág.31](#)

Limitações de ligação

Tenha atenção às seguintes limitações quando utilizar o 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.

Limitações em Chromebooks

Dependendo do sistema operativo, podem aplicar-se as seguintes limitações durante a utilização da aplicação Epson Classroom Connect com o seu Chromebook.

- Quando tentar iniciar a aplicação Epson Classroom Connect através da função de partilha de outra aplicação, esta poderá não ser iniciada ou os ficheiros poderão não ser lidos corretamente, mesmo que a aplicação seja iniciada.
- Durante a utilização, não é possível alternar entre o modo de computador portátil e o modo de tablet.
- Poderão não ser apresentadas mensagens pop-up.

Consulte estas secções para ler avisos importantes.

▶ Links relacionados

- "Aviso de direitos de autor" [Pág.32](#)
- "Marcas Comerciais" [Pág.32](#)
- "Atribuição de direitos de autor" [Pág.32](#)

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.

Marcas Comerciais

Android, Chrome, ChromeOS, Chromebook e outras marcas são marcas comerciais da Google LLC.

"QR Code" é uma marca comercial registada da DENSO WAVE INCORPORATED.

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

2025.6 PT