

# HDMI-Video-Rekorder Game Capture V4

Mit Farb-Display, Full HD, USB, SD

## Bedienungsanleitung



# Inhaltsverzeichnis

<b>Ihr neuer HDMI-Videorekorder .....</b>	<b>5</b>
Lieferumfang .....	5
Zusätzlich benötigt:.....	5
Optionales Zubehör .....	5
<b>Wichtige Hinweise zu Beginn .....</b>	<b>6</b>
Sicherheitshinweise .....	6
Wichtige Hinweise zur Entsorgung.....	8
Konformitätserklärung .....	8
<b>Produktdetails .....</b>	<b>9</b>
Anschlüsse / LED .....	9
Tasten .....	10
Fernbedienung .....	11
<b>Inbetriebnahme.....</b>	<b>12</b>
Akku laden .....	12
SD-Karte einlegen.....	12
Batterien in Fernbedienung einlegen .....	13
Wandmontage.....	13
<b>Verwendung .....</b>	<b>13</b>
Aufnahme.....	14
Wiedergabe.....	15

Einstellungen .....	15
Mit Computer verbinden.....	18
Streaming.....	19
XSplit installieren .....	19
XSplit-Konto registrieren.....	20
XSplit öffnen .....	20
OBS.....	21
Reinigung.....	22
LED-Anzeigen.....	22
Problemlösungen .....	22
<b>Technische Daten.....</b>	<b>25</b>
<b>GPL-Lizenztext .....</b>	<b>26</b>

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) zu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

**[www.auvisio.de](http://www.auvisio.de)**

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

# Ihr neuer HDMI-Videorekorder

**Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,**  
vielen Dank für den Kauf dieses HDMI-Videorekorders.  
Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und beachten Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihren neuen Videorekorder / Game Capture optimal einsetzen können.

## Lieferumfang

- Videorekorder
- Fernbedienung
- HDMI-Kabel
- USB-Stromkabel
- AV-Cinch-Kabel
- Bedienungsanleitung

## Zusätzlich benötigt:

- USB-Netzteil (z.B. SD-2201)
- 2 Batterien Typ AAA (z.B. PX-1565)

## Optionales Zubehör

- SD-Karte
- USB-Festplatte

# Wichtige Hinweise zu Beginn

## Allgemeine Sicherheitshinweise

- Lesen Sie die Gebrauchsanweisung aufmerksam. Sie enthält wichtige Hinweise für den Gebrauch, die Sicherheit und die Wartung des Gerätes. Sie soll sorgfältig aufbewahrt und gegebenenfalls an Nachbenutzer weitergegeben werden.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose betrieben wird, die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Das Gerät darf nur für den vorgesehenen Zweck, gemäß dieser Gebrauchsanweisung, verwendet werden.
- Beachten Sie beim Gebrauch die Sicherheitshinweise.
- Überprüfen Sie vor der Inbetriebnahme das Gerät, seine

Anschlussleitung sowie Zubehör auf Beschädigungen.

- Die Anschlussleitung nicht quetschen, nicht über scharfe Kanten oder heiße Oberflächen ziehen.
- Wenn die Netzanschlussleitung dieses Geräts beschädigt wird, muss sie durch den Hersteller oder seinen Kundendienst oder eine ähnlich qualifizierte Person ersetzt werden, um Gefährdung zu vermeiden.
- Ziehen Sie den Netzstecker des Gerätes nach jedem Gebrauch, bei Störungen während des Betriebes und vor jeder Reinigung des Gerätes.
- Den Stecker nie am Netzkabel oder mit nassen Händen aus der Steckdose ziehen.
- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!
- Das Gerät ist nur zur Verwendung in Innenräumen geeignet.
- Achten sie darauf, dass das Gerät beim Betrieb eine gute Standfestigkeit besitzt und nicht über das Netzkabel gestolpert werden kann.
- Benutzen Sie das Gerät niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn das Gerät ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde.
- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- Das Gerät wird während der Verwendung war. Dies ist normal und stellt keine Fehlfunktion dar.
- Stellen Sie keine schweren Objekte auf das Gerät.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

## Wichtige Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät gehört **nicht** in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde.

Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag/Monat/Jahr entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.



## Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-4445-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU und der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU befindet.

*Kurtasz, A.*

Qualitätsmanagement  
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz

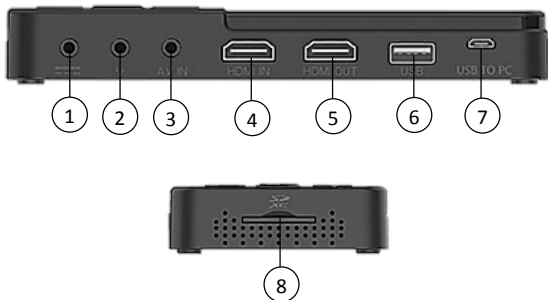
Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter [www.pearl.de/support](http://www.pearl.de/support). Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-4445 ein.





# Produktdetails

## Anschlüsse / LED



1. Stromanschluss
2. Kopfhörer-Anschluss
3. AV IN-Anschluss
4. HDMI IN-Anschluss
5. HDMI OUT-Anschluss
6. USB-Anschluss
7. USB TO PC-Anschluss
8. SD-Kartenslot



1. IR-Empfänger
2. Betriebs-LED







## Tasten



1. Menü/Back-Taste
2. Lautsprecher+ -Taste
3. Ein/Aus-Taste
4. Mikrofon+ -Taste
5. OK-Taste
6. Rec/Stop-Taste
7. Lautsprecher- -Taste
8. Mode-Taste
9. Mikrofon- -Taste

## Fernbedienung



Taste	Funktion
	Gerät ausschalten
Rec	Aufnahme starten im Aufnahme-Vorschau-Modus
Stop	Aufnahme stoppen
	Mikrofon leiser/lauter stellen (nicht bei geöffnetem Menü)
	Lautsprecher lauter/leiser stellen (nicht bei geöffnetem Menü)
	Navigieren im Menü
OK	Auswahl bestätigen
Menu	Menü aufrufen oder verlassen
Back	Menü verlassen
	Foto aufnehmen im Aufnahme-/Foto-Vorschau-Modus
	Lautsprecher lautlos schalten
	Mikrofon lautlos schalten

Playback	Direkt zum Wiedergabe-Menü gehen
Source	Wählen Sie die Anschlussquelle: HDMI, AV
Schedule	Aufnahme-Plan festlegen: einmal, täglich, wöchentlich
SD/USB	Speichermedium wählen: SD-Karte, USB-Gerät
Mode	Kurz drücken: Modus wählen (Aufnahme/Foto/Wiedergabe-Vorschau) Lange drücken: Eine Aufnahme in der Wiedergabe-Vorschau löschen
Language	Sprache wählen
Record Quality	Aufnahme-Qualität wählen

## Inbetriebnahme

### Akku laden

Verbinden Sie das USB-Stromkabel mit dem Stromanschluss des Geräts und das andere Ende mit einem USB-Netzteil. Stecken Sie das Netzteil in eine Steckdose. Das Display schaltet sich ein. Die Akkuanzeige im Display zeigt den Ladefortschritt an.

### SD-Karte einlegen

Legen Sie eine SD-Karte in den SD-Kartenslot ein. Achten Sie darauf, dass die Kontakte nach oben zeigen. Sie müssen dabei einen leichten Federwiderstand überwinden. Um die Karte wieder zu entnehmen, drücken Sie sie in den

Slot und lassen Sie sie los. Sie kommt dann automatisch heraus.

## Batterien in Fernbedienung einlegen

Öffnen Sie das Batteriefach auf der Rückseite der Fernbedienung. Legen Sie 2 Batterien ein. Achten Sie dabei auf die im Batteriefach angegebene Polarität. Schließen Sie anschließend das Fach wieder.

## Wandmontage

Sie können das Gerät an der Wand montieren. Markieren Sie dazu die beiden Halterungen auf der Rückseite des Geräts an der gewünschten Montagestelle. Bohren Sie dann 2 Löcher in die Markierungen. Achten Sie dabei darauf, keine Kabel oder Leitungen zu beschädigen. Schrauben Sie 2 Schrauben so weit hinein, dass Sie noch ein wenig hervor stehen. Hängen Sie dann die Halterungen in die Schrauben ein.

## Verwendung



### *HINWEIS:*

*Sollte sich das Gerät aufhängen oder nicht reagieren, so halten Sie die Ein/Aus-Taste bis zu 10 Sekunden gedrückt.*

Schalten Sie das Gerät ein bzw. aus, indem Sie lange auf die Ein/Aus-Taste drücken. Drücken Sie kurz auf die Ein/Aus-Taste, um das eingeschaltete Gerät in den Standby-Modus zu versetzen. Drücken Sie erneut kurz auf diese Taste, um es aus dem Standby-Modus einzuschalten.

Schließen Sie die gewünschte Eingangsquelle, z.B. PS4, Xbox oder Blue-Ray Player, mit dem HDMI-Kabel an den HDMI IN-Anschluss an oder verbinden Sie eine Quelle über das AV-Cinch-Kabel mit dem AV IN-Anschluss.



**HINWEIS:**

*Stellen Sie sicher, dass bei der gewünschten Eingangsquelle der HDCP-Schutz deaktiviert ist. Andernfalls bleibt das Bild schwarz. Wenn Sie den AV IN-Anschluss verwenden und über HDMI einen Fernseher oder Monitor angeschlossen haben, wird das eingebaute Display deaktiviert.*

Verbinden Sie das Gerät mit Ihrem Fernseher, indem Sie ein HDMI-Kabel an den HDMI OUT-Anschluss anschließen. Legen Sie eine SD-Karte ein (siehe Kapitel SD-Karte einlegen) oder verbinden Sie ein USB-Gerät mit dem USB-Anschluss.



**HINWEIS:**

*Stellen Sie sicher, dass die Eingangsquelle im Menü richtig eingestellt wurde, da sonst eventuell kein Bild vorhanden ist.*

## Aufnahme

1. Schließen Sie die gewünschte Quelle an.
2. Legen Sie als Speichermedium eine SD-Karte ein oder schließen Sie ein USB-Gerät an. Bitte beachten Sie, dass das Gerät nur SD-Karten unterstützt, die auf FAT32 formatiert sind.
3. Schalten Sie das Gerät ein.

4. Starten Sie die Wiedergabe Ihrer Quelle und drücken Sie die Rec/Stop-Taste, um eine Aufnahme zu beginnen. Die LED leuchtet weiterhin blau.
5. Drücken Sie die Rec/Stop-Taste erneut, um die Aufnahme zu beenden und zu speichern. Bitte beachten Sie, dass das Gerät automatisch eine neue Datei erstellt, wenn die Aufnahme die maximale Größe von 4 GB erreicht. Ist das Speichermedium (SD-Karte oder USB-Gerät) voll, stoppt die Aufnahme automatisch.

Haben Sie in den Einstellungen eine Zeitsteuerung eingestellt, nimmt das Gerät zur festgelegten Zeit automatisch auf.

## Wiedergabe

Legen Sie Ihre SD-Karte ein oder schließen Sie das gewünschte USB-Speichermedium an. Drücken Sie die Playback-Taste auf Ihrer Fernbedienung, um die Dateien anzuzeigen. Wählen Sie Ihre gewünschte Datei und drücken Sie die OK-Taste, um die Wiedergabe zu starten. Drücken Sie die Tasten ▲ und ▼, um die Lautstärke einzustellen. Drücken Sie die Tasten ► und ◀, um vor- oder zurückzuspulen.



### HINWEIS:

*Wenn ein externer Fernseher oder Monitor angeschlossen ist, wird das eingebaute Display bei der Wiedergabe deaktiviert.*

## Einstellungen

Drücken Sie auf die Menü-Taste am Gerät oder der Fernbedienung, um die Einstellungen aufzurufen.

Navigieren Sie mit den Tasten ▼ und ▲ durch die Untermenüs. Drücken Sie die OK-Taste, um in ein Untermenü zu wechseln und die Menü/Back-Taste, um das Menü ohne Einstellungen zu verlassen.

- **Sprache:** wählen Sie die gewünschte Sprache aus und bestätigen Sie mit der OK-Taste.
- **Datum/Uhrzeit einstellen:** Stellen Sie nacheinander das Jahr, den Monat, den Tag sowie die Stunden und Minuten ein. Springen Sie jeweils mit der Taste ► zur nächsten Einstellung. Bestätigen Sie abschließend mit der OK-Taste.
- **Zeit Wasserzeichen:** Wenn in Ihren Aufnahmen ein Zeit-Wasserzeichen erscheinen soll, aktivieren Sie diese Option, indem Sie auf die OK-Taste drücken. Andernfalls setzen Sie kein Häkchen bei dieser Funktion.
- **Videoqualität:** Wählen Sie die gewünschte Videoqualität aus: hoch, mittel, gering, 720p60, 480p60. Die entsprechenden Bitraten sind: 30,22,18,12,4 Mbps. Bestätigen Sie anschließend mit der OK-Taste.
- **Videoquelle:** Wählen Sie entsprechend Ihrer angeschlossenen Videoquelle HDMI oder AV aus.
- **USB-Modus:** Wählen Sie die gewünschte USB-Funktion aus.
- **Standard-Speicher:** Wählen Sie den gewünschten Standard-Speicherort aus.
- **Zeitsteuerung Aufnahme:** legen Sie fest, wann eine Aufnahme erfolgen soll. Nach erfolgreicher Einstellung erscheint ein Alarm-Symbol im Display. Die Datei wird auf dem verfügbaren Speichermedium gespeichert. . Bitte beachten Sie, dass das Gerät automatisch eine neue



Datei erstellt, wenn die Aufnahme die maximale Größe von 4 GB erreicht.

- **Täglich:** wählen Sie die Start- und Endzeit aus und bestätigen Sie Ihre Eingabe.
- **Einmal:** wählen Sie für eine einmalige Aufnahme das Startdatum und die –zeit. Geben Sie darunter das Enddatum und die –zeit ein. Bestätigen Sie Ihre Eingabe.
- **Wöchentlich:** Geben Sie die Start- und Endzeit ein. Markieren Sie dann die Kästchen mit einem Kreuz, an denen die Aufnahme erfolgen soll: Sonntag, Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag.
- **Aus:** Wählen Sie aus, wenn Sie die Zeitsteuerung Ihrer Aufnahmen ausschalten möchten.



#### *HINWEIS:*

*Bitte beachten Sie, dass die zeitgesteuerte Aufnahme nur im eingeschalteten Zustand möglich ist.*

- **Zurücksetzen:** Setzen Sie das Gerät auf Werkseinstellungen zurück. Beachten Sie, dass dabei Ihre Einstellungen gelöscht werden.
- **Formatieren:** Formatieren Sie Ihre eingelegte SD-Karte oder Ihr angeschlossenes USB-Medium.
- **Firmware Aktualisierung:** Laden Sie die neue Firmware-Version auf das Root-Verzeichnis einer FAT32 formatierten SD-Karte oder einen USB-Stick und stecken Sie die SD-Karte bzw. den USB-Stick in den Rekorder. Schalten Sie den Rekorder ein, das Dialog-Fenster der Firmware erscheint. Bestätigen Sie die Aktualisierung. (Für eine Aktualisierung über den USB-Stick, gehen Sie in

den Einstellungen auf Firmware-Aktualisierung und starten Sie die Aktualisierung manuell). Entfernen Sie nicht die SD-Karte bzw. den USB-Stick während die Aktualisierung läuft. Nach erfolgreicher Aktualisierung wird die Datei gelöscht, um eine erneute Aktualisierung zu vermeiden. Der Rekorder wird nach der Aktualisierung automatisch neu gestartet.

- **Software Version:** Die aktuelle Firmware wird angezeigt. Um die Firmware zu aktualisieren, kopieren Sie die Datei Upgrade-Datei auf eine in FAT32 formatierte SD-Karte und legen Sie diese in das Gerät ein. Schalten Sie das Gerät ein. Bestätigen Sie die Abfrage und starten Sie die Aktualisierung. Der Fortschritt wird im Display angezeigt. Entfernen Sie währenddessen niemals die SD-Karte! Anschließend wird die Datei gelöscht, um ein erneutes Aktualisieren zu vermeiden. Das Gerät startet neu.

## Mit Computer verbinden

Schließen Sie ein Micro-USB-Kabel an den USB TO PC-Anschluss an und verbinden Sie das andere Ende mit einem USB-Port Ihres Computers. Wählen Sie anschließend im Fenster die gewünschte Option aus:

- USB Speicher Modus: Aufnahme / Wiedergabe einer USB-Festplatte.
- PC Speicher Modus: Das Gerät als USB-Gerät an den Computer anschließend (nur bei eingelegter SD-Karte)
- PC Kamera Modus: Eine Streaming-Quelle auf den Computer übertragen

## Streaming

Sie können die Software **XSplit** oder **OBS** zum Streaming verwenden. Laden Sie sich dazu die entsprechende Software aus dem Internet auf Ihren Computer.

### XSplit installieren

Geben Sie in Ihren Webbrowser die Internetadresse **www.xsplit.com** ein und laden Sie sich die Software **XSplit Broadcaster** herunter. Wählen Sie anschließend die gewünschte Sprache aus.

Falls Sie nicht alle für die Ausführung der Software nötige Programme auf Ihrem Computer installiert haben, erscheint das Fenster des „Assistenten für erforderliche Programme“. Klicken Sie auf **Weiter**, um die fehlenden Programme herunterzuladen. Im nächsten Fenster werden Ihnen diese angezeigt. Um sie zu installieren, folgen Sie den Anweisungen des Installationsassistenten. Anschließend setzen Sie die Installation der XSplit-Broadcaster-Software fort.

Klicken Sie im Setup Assistenten von **XSplit Broadcaster** auf **Weiter** und wählen Sie im nächsten Fenster den gewünschten Speicherort aus. Klicken Sie erneut auf **Weiter**. Wählen Sie aus, wo Verknüpfungen für das Programm eingerichtet werden sollen und klicken Sie erneut auf **Weiter**. Starten Sie den Installationsprozess, indem Sie auf **Installieren** klicken. Wenn eine Windows-Sicherheitsabfrage erscheint, klicken Sie auf **Installieren**. Schließen Sie die Installation ab, indem Sie im folgenden Fenster auf **Fertigstellen** klicken.

## XSplit-Konto registrieren

Bevor Sie das Programm verwenden können, müssen Sie ein Konto registrieren. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Geben Sie Ihren Namen und Ihre E-Mailadresse ein.
2. Legen Sie ein Passwort fest und wiederholen Sie es zur Bestätigung darunter.
3. Klicken Sie auf **Register now**.
4. Bestätigen Sie Ihre E-Mailadresse, indem Sie auf **I confirm. Continue** klicken.
5. Ihnen wird ein Aktivierungslink an Ihre E-Mailadresse gesendet. Klicken Sie auf **Activate your Account**. Anschließend erhalten Sie eine Bestätigungs-Mail. Ihr Konto ist nun aktiviert.
6. Nach erfolgreicher Registrierung können Sie zum Programm wechseln. Klicken Sie dafür auf **Continue to XSplit Broadcaster**.

## XSplit öffnen

Klicken Sie auf das XSplit-Icon, um das Programm zu öffnen. Bestätigen Sie ggf., dass das Programm Veränderungen an Ihrem Computer vornehmen darf. Loggen Sie sich dann mit Ihrer E-Mailadresse und Ihrem Passwort ein. Klicken Sie auf **Login**.



### HINWEIS:

*Um das Programm verwenden zu können, muss die Direct3D-Beschleunigung aktiviert sein. Andernfalls kann das Programm nicht aufgerufen werden.*

Wählen Sie Ihr Gerät aus, indem Sie auf **Quellen** klicken und anschließend auf **Geräte**. Wählen Sie nun Ihr Gerät aus. Für weitere Informationen zur Software ziehen Sie auf der XSplit-Website das Benutzerhandbuch von **XSplit Broadcast** zu Rate.

## OBS

Geben Sie in Ihrem Webbrowser die Adresse **https://obsproject.com/de** ein und laden Sie sich die Software entsprechend Ihres Betriebssystems herunter. Lassen Sie zu, dass das Programm Änderungen auf Ihrem Computer vornehmen kann. Anschließend öffnet sich der Installations-Assistent. Klicken Sie auf **Next**.

Falls Sie nicht alle für die Ausführung der Software erforderlichen Programme auf Ihrem Computer installiert haben, erscheint ein entsprechendes Hinweisenfenster. Klicken Sie auf **Ja**, um die nötigen Programme herunterzuladen. Es öffnet sich ein neuer Tab in Ihrem Webbrowser. Laden Sie die dort angegebenen Programme herunter und stimmen Sie den jeweiligen Software-Lizenzbestimmungen zu.

Kehren Sie dann zum Installations-Assistenten der OBS-Software zurück und klicken Sie auf **Next**. Es öffnet sich die Lizenzbestimmung der OBS-Software. Klicken Sie auf **I Agree**. Anschließend können Sie den Speicherort festlegen. Klicken Sie auf **Next**. Wählen Sie nun die Komponenten aus, die Sie installieren wollen und klicken Sie anschließend auf **Install**. Die Software wird nun installiert. Klicken Sie anschließend auf **Finish**, um die

Installation abzuschließen. Klicken Sie unter den Lizenzbestimmungen auf **OK**.

Öffnen Sie das Programm, indem Sie auf das OBS-Icon klicken. Wählen Sie unter **Sources** Ihr Gerät als Quelle aus. Weitere Informationen zur Software finden Sie auf der OBS-Website unter **Help**.

## Reinigung

Wenn Sie das Gerät reinigen wollen, verwenden Sie dazu ausschließlich ein weiches trockenes Tuch. Wischen Sie damit die Oberfläche des Geräts sauber.

## LED-Anzeigen

Farbe	Aktion	Bedeutung
blau	blinkt	geringe Speicherkapazität
	leuchtet	eingeschaltet
rot	blinkt	niedriger Akkustand
	leuchtet	ausgeschaltet & Akku wird geladen

## Problemlösungen

### • Das Video wird nicht im Display angezeigt.

1. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihre HDMI- oder AV-Quelle korrekt angeschlossen haben.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie die angeschlossene Quelle entsprechend korrekt ausgewählt haben.

3. Stellen Sie sicher, dass Ihre HDMI-Quelle keinen HDCP-Kopierschutz besitzt.

- **Das Gerät überträgt kein Video über HDMI auf den Fernseher.**

1. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihren Fernseher korrekt über den HDMI OUT-Anschluss angeschlossen haben.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie die korrekte Eingangsquelle gewählt haben.

- **Das Gerät nimmt nicht auf.**

1. Stellen Sie sicher, dass Sie die korrekte Eingangsquelle gewählt haben.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie ein Speichermedium (SD-Karte oder USB-Gerät) angeschlossen haben.

- **Es erklingt kein Ton aus dem Lautsprecher bzw. dem angeschlossenen Kopfhörer oder der Aufzeichnung.**

1. Stellen Sie sicher, dass Sie den Ton nicht lautlos gestellt haben.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie eine geeignete Lautsprecher-Lautstärke eingestellt haben.

- **Es erklingt kein Mikrofon-Ton in der Aufzeichnung.**

1. Stellen Sie sicher, dass Sie einen Kopfhörer mit Mikrofon angeschlossen haben.
2. Stellen Sie sicher, dass das Mikrofon nicht lautlos gestellt ist.
3. Stellen Sie sicher, dass Sie eine geeignete Mikrofon-Lautstärke eingestellt haben.

- **Es gibt keine Datei-Vorschau in der Wiedergabe-Oberfläche.**

Stellen Sie sicher, dass sich Dateien auf der eingelegten SD-Karte oder dem angeschlossenen USB-Gerät befinden. Wenn Sie externe Dateien auf das USB-Gerät bzw. die SD-Karte kopieren, kopieren Sie immer Videos in den Video-Ordner und Fotos in den Foto-Ordner.

- **Das Gerät wird am Computer nicht angezeigt.**

1. Stellen Sie sicher, dass Sie eine SD-Karte eingelegt haben.
2. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihren Computer per Micro-USB-Kabel mit dem USB TO PC-Anschluss verbunden und den korrekten Modus ausgewählt haben.

- **Der Livestream wird auf dem Computer nicht angezeigt.**

1. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihren Computer per Micro-USB-Kabel mit dem USB TO PC-Anschluss verbunden und den korrekten Modus ausgewählt haben.
2. Prüfen Sie, ob das Gerät in Ihrem Gerätemanager angezeigt wird.
3. Stellen Sie sicher, dass Sie das Gerät in Ihrer Streaming-Software ausgewählt haben.



## Technische Daten

Stromversorgung	100 – 240 V, 50/60 Hz
Li-Po-Akku	3.000 mAh, 3,7 V, 11,1 Wh
Aufnahmezeit	Max. 2,5 Stunden
Wiedergabezeit	4 Stunden
Auflösung	1.920 x 1080p, bis zu 60 fps
Video-Format	MP4 (H.264)
Dateigröße für Aufnahme	Bis 9 GB/Stunde (je nach Auflösung)
SD-Karte	Bis 128 GB
USB-Festplatte	Bis 4 TB
Display	6,1 cm (2,4“)
Abmessungen	74 x 160 x 25 mm
Gewicht	289 g

## GPL-Lizenztext

Wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter [opensource@pearl.de](mailto:opensource@pearl.de)) den Source Code auch auf einem handelsüblichen Datenträger, dessen Herstellungskosten wir im Gegenzug geltend machen. Den vollständigen Lizenztext ersehen Sie nachfolgend. Näheres, insbesondere auch dazu, warum es keine offizielle deutsche Übersetzung der Lizenzbedingungen gibt, erfahren Sie unter <http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html>. Da es sich um freie Software handelt, schließen die Entwickler dieser Software die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus. Bitte beachten Sie, dass die Gewährleistung für die Hardware davon natürlich nicht betroffen ist und in vollem Umfang besteht. Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne unter [opensource@pearl.de](mailto:opensource@pearl.de).

### GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

#### Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or

can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

#### GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the

notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a

complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent

license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

#### NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT

HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.> Copyright (C)  
<year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'.
This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type
`show c' for details.
```

The hypothetical commands ``show w'` and ``show c'` should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than ``show w'` and ``show c'`; they could even be mouse-clicks or menu items-- whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
`Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.









Kundenservice: 07631 / 360 - 350

Importiert von:

PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen

© REV4 – 27.08.2018 – LZ/FR//MF

# Enregistreur vidéo HDMI/USB/SD Full HD

à écran couleur

## Mode d'emploi



# Table des matières

<b>Votre nouvel enregistreur vidéo.....</b>	<b>4</b>
Contenu .....	4
Accessoires .....	4
Accessoires requis .....	4
Accessoires en option .....	4
<b>Consignes préalables .....</b>	<b>5</b>
Consignes de sécurité.....	5
Consignes importantes pour le traitement des déchets ...	7
Déclaration de conformité .....	8
<b>Description du produit .....</b>	<b>9</b>
Connectique / LED .....	9
Touches .....	10
Télécommande .....	11
<b>Mise en marche .....</b>	<b>12</b>
Charger la batterie .....	12
Insérer une carte SD .....	12
Insérer les piles dans la télécommande .....	13
Montage sur un mur .....	13
<b>Utilisation .....</b>	<b>13</b>
Enregistrement.....	14

Lecture .....	15
Réglages .....	15
Connexion à un ordinateur .....	18
Streaming .....	18
Installer XSplit .....	18
Enregistrer un compte XSplit .....	19
Ouvrir XSplit .....	19
OBS .....	20
Nettoyage .....	21
Voyants LED .....	21
Dépannage .....	21
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>23</b>
<b>CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE .....</b>	<b>24</b>

# Votre nouvel enregistreur vidéo

## Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cet enregistreur vidéo. Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

## Contenu

- Enregistreur vidéo
- Télécommande
- Câble HDMI
- Câble d'alimentation USB
- Câble AV Cinch
- Mode d'emploi

## Accessoires

(disponibles séparément sur <https://www.pearl.fr>)

## Accessoires requis

- Adaptateur secteur USB
- 2 piles AAA

## Accessoires en option

- Carte SD
- Disque dur USB



# Consignes préalables

## Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Lisez attentivement le mode d'emploi. Il contient des informations essentielles concernant l'utilisation, la sécurité et l'entretien du produit. Il doit être conservé précieusement et transmis avec le produit à un tiers.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention : risque de blessures !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- Veillez à ce que l'appareil soit branché sur une prise facilement accessible de manière à pouvoir être débranché rapidement en cas d'urgence.
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.

- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Conservez le produit hors de la portée et de la vue des enfants !
- Respectez les consignes de sécurité pendant l'utilisation.
- Vérifiez le bon état de l'appareil, de ses câbles et de ses accessoires avant chaque utilisation.
- Veillez à ne pas pincer le câble d'alimentation, ne l'exposez pas à des bords tranchants ou à des surfaces chaudes.
- Si le câble d'alimentation de votre appareil est endommagé, vous devez le faire remplacer par un professionnel agréé, afin d'éviter tout risque pour votre sécurité.
- Débranchez l'appareil après chaque utilisation, en cas de dysfonctionnement pendant l'utilisation, avant chaque nettoyage de l'appareil.
- Ne débranchez jamais la fiche avec des mains mouillées ou en tirant sur le câble.
- Cet appareil est conçu pour un usage domestique ou autre usage similaire uniquement. Il ne doit pas être employé à des fins publicitaires.
- Cet appareil est conçu pour une utilisation en intérieur uniquement.
- Veillez à ce que l'appareil soit placé de façon stable lors de l'utilisation et que le câble ne constitue un obstacle sur lequel on pourrait trébucher.
- N'utilisez jamais l'appareil s'il présente un dysfonctionnement, s'il a été plongé dans l'eau, s'il est tombé ou a été endommagé d'une autre manière.

- Cet appareil n'est pas conçu pour être utilisé par des personnes (y compris les enfants) dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites, ou des personnes dénuées d'expérience ou de connaissance, sauf si elles ont pu bénéficier, par l'intermédiaire d'une personne responsable de leur sécurité, d'une surveillance ou d'instructions préalables concernant l'utilisation de l'appareil.
- Si le câble d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par le fabricant, son service après-vente ou des personnes de qualification similaire afin d'éviter tout danger. N'utilisez pas l'appareil tant que la réparation n'a pas été effectuée.
- Pendant l'utilisation, l'appareil devient très chaud. Ceci est normal et ne gêne nullement son fonctionnement.
- Ne placez pas d'objets lourds sur l'appareil
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

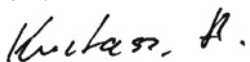
## **Consignes importantes pour le traitement des déchets**

Cet appareil électronique ne doit PAS être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité.

Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.

## Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-4445 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2014/35/UE, relative au matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension.



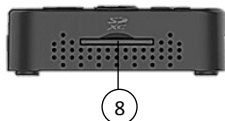
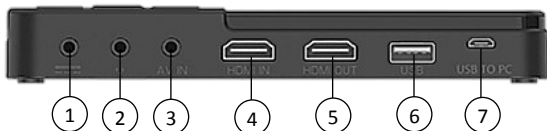
Service Qualité  
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz

La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices> ou sur simple demande par courriel à [qualite@pearl.fr](mailto:qualite@pearl.fr).



# Description du produit

## Connectique / LED



1. Port d'alimentation
2. Prise casque
3. Prise AV IN
4. Port HDMI IN
5. Port HDMI OUT
6. Connecteur USB
7. Port USB TO PC
8. Fente pour carte SD



1. Récepteur infrarouge
2. LED de fonctionnement

## Touches



1. Touche Menu/Back
2. Touche Haut-parleur +
3. Touche Marche/Arrêt
4. Touche Microphone +
5. Touche OK
6. Touche Rec/Stop
7. Touche Haut-parleur -
8. Touche Mode
9. Touche Microphone -

## Télécommande



Touches	Fonction
	Éteindre l'appareil
Rec	Démarrer l'enregistrement en mode Visualisation des enregistrements
Stop	Arrêter l'enregistrement
	Régler le volume du microphone (le menu ne doit pas être ouvert)
	Régler le volume du haut-parleur (le menu ne doit pas être ouvert)
	Naviguer dans le menu
OK	Confirmer une sélection
Menu	Afficher ou quitter le menu
Back	Quitter le menu
	Prendre une photo en mode Prise de vue / Visualisation des enregistrements
	Couper le son du haut-parleur
	Couper le son du microphone

Playback	Aller directement au menu de lecture
Source	Choisissez la source branchée : HDMI, AV
Schedule	Régler un plan d'enregistrement : ponctuel, quotidien, hebdomadaire
SD/USB	Choisir un support de données : carte SD, appareil USB
Mode	Pression brève : choisir le mode : Enregistrement / Photo / Visualisation des enregistrements Pression longue : supprimer un enregistrement dans la Visualisation des enregistrements
Language	Sélectionner la langue
Record Quality	Sélectionner la qualité de l'enregistrement

## Mise en marche

### Charger la batterie

Branchez le câble d'alimentation USB au port d'alimentation de l'appareil et l'autre extrémité à un adaptateur secteur USB. Branchez l'adaptateur secteur à une prise électrique. L'écran s'allume. L'affichage de la batterie indique l'état de chargement.

### Insérer une carte SD

Insérez une carte SD dans la fente pour carte SD. Veillez à ce que les contacts soient orientés vers le haut. Ce faisant, vous devez surmonter une légère résistance. Pour retirer la



carte, poussez-la légèrement vers l'intérieur de la fente et relâchez-la. Elle ressort alors toute seule.

## Insérer les piles dans la télécommande

Ouvrez le compartiment à piles situé au dos de la télécommande. Insérez 2 piles. Ce faisant, veillez à respecter la polarité inscrite dans le compartiment à piles. Refermez ensuite le compartiment.

## Montage sur un mur

Vous pouvez monter l'appareil sur le mur. Marquez pour ce faire l'emplacement des deux supports à l'arrière de l'appareil sur l'emplacement de montage de votre choix. Percez ensuite 2 trous au niveau du marquage. Ce faisant, veillez à n'endommager aucun câble ou conduit dans le mur. Vissez les 2 vis dans le mur, de façon à ce qu'elles dépassent légèrement. Accrochez ensuite les supports aux vis.

## Utilisation



**NOTE :**

*Si l'appareil raccroche ou ne répond pas, maintenez la touche Marche/Arrêt appuyée pendant 10 secondes.*

Pour allumer ou éteindre l'appareil, appuyez longuement sur la touche Marche/Arrêt. Appuyez brièvement sur la touche Marche/Arrêt pour mettre l'appareil allumé en mode Veille. Appuyez à nouveau brièvement sur cette touche pour le sortir du mode Veille.

Branchez la source d'entrée de votre choix (par exemple votre PS4, Xbox ou lecteur Blu-Ray) au port HDMI IN à l'aide du câble HDMI ou branchez une source au port AV IN à l'aide du câble AV Cinch.



**NOTE :**

*Assurez-vous que la protection HDCP est désactivée sur la source d'entrée désirée. Sinon, l'image devient noire. Si vous utilisez la prise AV IN alors que vous avez branché un téléviseur ou un moniteur par HDMI, l'affichage intégré est désactivé.*

Branchez l'appareil à votre téléviseur en branchant le câble HDMI au port HDMI OUT.

Insérez une carte SD (voir chapitre Insérer une carte SD) ou branchez un appareil USB au port USB.



**NOTE :**

*Assurez-vous que la source d'entrée est correctement réglée dans le menu ; sinon, l'image risque de ne pas apparaître.*

## Enregistrement

1. Branchez la source de votre choix.
2. Utilisez la carte SD comme support de données ou branchez une clé USB. Notez que l'appareil ne prend en charge que des cartes SD au format FAT32.
3. Allumez l'appareil.
4. Démarrez la lecture de votre source et appuyez sur la touche Rec/Stop pour lancer un enregistrement. La LED clignote.
5. Appuyez à nouveau sur la touche Rec/Stop pour terminer l'enregistrement et sauvegarder. Notez que l'appareil créé

automatiquement un nouveau fichier lorsque l'enregistrement atteint la taille maximale (4 Go). Si le support de données (carte SD ou appareil USB) est plein, l'enregistrement s'arrête automatiquement.

Si vous avez programmé une gestion du temps dans les réglages, l'appareil enregistre automatiquement à l'heure spécifiée.

## Lecture

Insérez votre carte SD ou branchez le support de données USB. Appuyez sur la touche Playback de la télécommande pour afficher les fichiers. Sélectionnez le fichier de votre choix et appuyez sur la touche OK pour démarrer la lecture. Utilisez les touches ▼ et ▲ pour régler le son. Utilisez les touches ► et ◀ pour avancer ou reculer rapidement.



**NOTE :**

*Si vous avez branché un téléviseur ou un écran externe, l'écran intégré est désactivé lors de la lecture.*

## Réglages

Appuyez sur la touche Menu de l'appareil ou de la télécommande pour accéder aux Réglages. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner le sous-menu. Appuyez sur la touche OK pour basculer dans un sous-menu ou sur la touche Menu/Back pour quitter le menu sans effectuer de réglages.

- **Langue** : sélectionner la langue et confirmez avec la touche OK.
- **Régler la date / l'heure** : réglez successivement l'année, le mois, le jour ainsi que les heures et les minutes.

Passez à chaque fois au réglage suivant avec la touche ►. Confirmez pour finir avec la touche OK.

- **Heure en filigrane** : si vous souhaitez que vos enregistrements comportent une **heure en filigrane**, activez cette option et appuyez sur la touche OK. Sinon, ne cochez pas cette fonction.
- **Qualité vidéo** : choisissez la qualité vidéo entre élevée, moyenne, faible, 720p60, 480p60. Les débits binaires sont respectivement de 30, 22, 18, 12 et 4 Mb/s. Confirmez avec la touche OK.
- **Source vidéo** : choisissez la source vidéo correspondante (HDMI ou AV).
- **Mode USB** : choisissez la fonction USB.
- **Sauvegarde par défaut** : choisissez l'emplacement de sauvegarde par défaut.
- **Gestion du temps des enregistrements** : définissez le moment où l'enregistrement doit se lancer. Lorsque le réglage est effectué avec succès, un symbole d'alarme apparaît à l'écran. Le fichier est enregistré sur le support de stockage disponible. Notez que l'appareil crée automatiquement un nouveau fichier lorsque l'enregistrement atteint la taille maximale (4 Go).
  - Quotidien : sélectionnez l'heure de début et de fin et confirmez votre saisie.
  - Ponctuel : définissez la date de début et de fin de l'enregistrement ponctuel. Réglez l'heure de début et de fin en dessous. Confirmez votre saisie.
  - Hebdomadaire : Saisissez la date de début et la date de fin. Cochez les cases auxquelles l'enregistrement doit avoir lieu : dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi

- **Éteint** : Désactivez la gestion du temps de vos enregistrements avec cette option.



**NOTE :**

*Notez qu'un enregistrement programmé ne peut avoir lieu que lorsque l'appareil est allumé.*

- **Réinitialiser** : restaurez les réglages par défaut de l'appareil. Notez que tous vos réglages sont alors effacés.
- **Formater** : formatez la carte SD insérée ou le support USB branché.
- **Mettre à jour le microprogramme** : téléchargez la nouvelle version du micrologiciel dans le dossier racine d'une carte SD ou d'une clé USB au format FAT32, puis insérez la carte SD ou la clé USB dans l'enregistreur. Allumez l'enregistreur ; une fenêtre de dialogue du logiciel apparaît. Confirmez la mise à jour. Pour une mise à jour par clé USB, allez dans les réglages de mise à jour du micrologiciel et lancez la mise à jour manuellement. Ne débranchez pas la carte SD ou la clé USB pendant le processus de mise à jour. Une fois la mise à jour terminée, le fichier est supprimé pour éviter un nouveau processus de mise à jour. L'enregistreur est automatiquement redémarré après la mise à jour.
- **Version du logiciel** : la version actuelle du firmware est affichée. Pour mettre à jour le firmware, copiez le fichier Upgrade sur une carte SD au format FAT32 et insérez-la dans l'appareil. Allumez l'appareil. Confirmez la demande et lancez la mise à jour. Le processus s'affiche sur l'écran. Ne retirez pas la carte SD pendant le processus ! Sinon, le fichier est supprimé pour éviter une nouvelle mise à jour. L'appareil redémarre.

## Connexion à un ordinateur

Branchez le câble Micro-USB au port USB TO PC et branchez l'autre extrémité au port USB de votre ordinateur. Choisissez ensuite la fenêtre souhaitée parmi les options :

- Mode Support USB : enregistrement / Lecture d'un disque dur USB.
- Mode Support PC : brancher l'appareil en tant que support USB à l'ordinateur (seulement lorsqu'une carte SD est insérée)
- Mode Caméra PC : transférer une source streaming sur votre ordinateur

## Streaming

Vous pouvez utiliser les logiciels **XSplit** ou **OBS** pour utiliser le streaming. Pour ce faire, téléchargez le logiciel approprié depuis Internet sur votre ordinateur.

### Installer XSplit

Dans votre navigateur, entrez l'adresse Internet **[www.xsplit.com](http://www.xsplit.com)** et téléchargez le logiciel **XSplit Broadcaster**. Sélectionnez ensuite la langue souhaitée.

Si vous n'avez pas installé tous les programmes nécessaires à l'exécution du logiciel sur votre ordinateur, la fenêtre "Assistant des programmes requis" apparaît.

Cliquez sur **Suivant** pour commencer l'installation du programme manquant. La fenêtre suivante vous l'affiche. Pour l'installer, suivez les instructions de l'assistant d'installation. Procédez alors à l'installation du logiciel XSplit Broadcaster.

Dans l'assistant d'installation de **XSplit Broadcaster**, cliquez sur **Suivant** et choisissez l'emplacement de sauvegarde de votre choix dans la fenêtre suivante. Cliquez de nouveau sur **Suivant**. Sélectionnez l'emplacement de création du raccourci pour le programme et cliquez à nouveau sur **Suivant**. Appuyez sur **Installer** pour lancer l'installation du logiciel. Si une demande de confirmation Windows s'affiche, cliquez sur **Installer**. Terminez l'installation en cliquant sur **Terminer** dans la fenêtre suivante.

## Enregistrer un compte XSplit

Avant de pouvoir utiliser le programme, vous devez créer votre compte XSplit. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Saisissez votre nom et adresse e-mail.
2. Saisissez un mot de passe et entrez-le de nouveau pour le confirmer.
3. Cliquez sur **Register now (S'enregistrer maintenant)**.
4. Confirmez votre adresse e-mail en cliquant sur **I confirm (Je confirme)**. Cliquez sur **Continue**.
5. Un lien d'activation vous est envoyé sur votre adresse e-mail. Cliquez sur **Activate your Account (Activer votre compte)**. Vous recevez enfin un mail de confirmation. Votre compte est alors activé.
6. Une fois enregistré, vous pouvez utiliser le programme. Cliquez pour ce faire sur **Continue to XSplit Broadcaster (Continuer avec XSplit Broadcaster)**.

## Ouvrir XSplit

Cliquez sur l'icône XSplit pour ouvrir le programme. Le cas échéant, acceptez que le programme effectue des

modifications sur votre ordinateur. Connectez-vous avec votre adresse e-mail et votre mot de passe. Cliquez sur **Login**.



**NOTE :**

*Pour utiliser le programme, l'option Accélération Direct3D doit être activée. Sinon, le programme ne peut pas être utilisé.*

Choisissez l'appareil en cliquant sur **Source** puis sur **Appareils**. Sélectionnez l'appareil. Pour plus d'informations sur le logiciel, reportez-vous au mode d'emploi de **XSplit Broadcast** sur le site XSplit.

## OBS

Entrez l'adresse <https://obsproject.com/fr> dans votre navigateur et téléchargez le logiciel correspondant à votre système d'exploitation. Autorisez le programme à effectuer des modifications sur votre ordinateur. L'écran d'accueil s'affiche ensuite. Cliquez sur **Suivant**.

Si vous n'avez pas installé tous les programmes requis pour exécuter le logiciel sur votre ordinateur, une boîte de message apparaîtra. Appuyez sur **Oui** pour télécharger les programmes requis. Un nouvel onglet s'ouvre dans votre navigateur. Téléchargez les programmes qui s'y affichent et acceptez les termes de la licence d'utilisation du logiciel. Retournez à l'assistant d'installation du logiciel OBS et cliquez sur **Suivant**. La fenêtre des conditions d'utilisation du logiciel OBS. Cliquez sur **I Agree (J'accepte)**.

Vous pouvez ensuite définir l'emplacement de sauvegarde. Cliquez sur **Suivant**. Sélectionnez les composants à installer, puis cliquez sur **Installer**. Le logiciel est installé.



Cliquez ensuite sur **Terminer** pour terminer l'installation.  
 Cliquez sur **OK** sous les termes de la licence.  
 Ouvrez le programme en cliquant sur l'icône OBS.  
 Choisissez l'appareil qui doit servir de source dans **Sources**. Vous trouverez plus d'informations sur le site OBS sous la rubrique **Help**.

## Nettoyage

Lorsque vous souhaitez nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon doux et sec. Nettoyez la surface de l'appareil en le frottant.

## Voyants LED

Couleur	Action	Signification
bleu	clignote	capacité de stockage faible
	brille	activé
rouge	clignote	niveau de la batterie faible
	brille	désactivé et batterie en cours de chargement

## Dépannage

- **La vidéo ne s'affiche pas à l'écran.**
  1. Assurez-vous d'avoir correctement branché la source HDMI ou AV.
  2. Assurez-vous d'avoir correctement sélectionné la source branchée.
  3. Assurez-vous que la source HDMI ne comporte pas de protection HDCP.

- **L'appareil ne transmet pas de vidéo au téléviseur par HDMI.**
  1. Assurez-vous d'avoir branché correctement le téléviseur au port HDMI OUT.
  2. Assurez-vous d'avoir sélectionné la source d'entrée correcte.
- **L'appareil n'enregistre pas.**
  1. Assurez-vous d'avoir sélectionné la source d'entrée correcte.
  2. Assurez-vous d'avoir branché un périphérique de stockage (carte SD ou périphérique USB).
- **Aucun son ne sort des haut-parleurs, des écouteurs branchés ou de l'enregistrement.**
  1. Assurez-vous que le son n'est pas en muet.
  2. Assurez-vous d'avoir réglé un volume sonore approprié.
- **Le son du microphone n'est pas audible dans l'enregistrement.**
  1. Assurez-vous d'avoir branché un casque avec microphone.
  2. Assurez-vous que le microphone n'est pas en muet.
  3. Assurez-vous d'avoir réglé un volume sonore approprié sur le microphone.
- **Aucun fichier n'est visible dans la surface de lecture.**

Assurez-vous que les fichiers se trouvent sur la carte SD insérée ou sur le périphérique USB connecté. Lorsque vous copiez des fichiers externes sur le périphérique USB ou la carte SD, copiez toujours les vidéos dans le dossier Vidéo et les photos dans le dossier Photo.
- **L'appareil n'est pas affiché sur l'ordinateur.**
  1. Assurez-vous d'avoir inséré une carte SD.

2. Assurez-vous que l'ordinateur est branché au port USB TO PC de l'appareil à l'aide d'un câble Micro-USB et que vous avez sélectionné le bon mode.
- **Le streaming en direct n'est pas affiché sur l'ordinateur.**
    1. Assurez-vous que l'ordinateur est branché au port USB TO PC de l'appareil à l'aide d'un câble Micro-USB et que vous avez sélectionné le bon mode.
    2. Vérifiez que l'appareil est affiché dans le Gestionnaire des périphériques.
    3. Assurez-vous d'avoir bien sélectionné votre appareil dans le logiciel de streaming.

## Caractéristiques techniques

Alimentation	100 – 240 V, 50 / 60 Hz
Batterie lithium-polymère	3000 mAh / 3,7 V / 11,1 Wh
Durée de l'enregistrement	2,5 h max.
Temps de lecture	4 h
Résolution	1920 x 1080p, jusqu'à 60 fps
Format vidéo	MP4 (H.264)
Taille de fichier des enregistrements	Jusqu'à 9 Go/h (selon la résolution)
Carte SD	Jusqu'à 128 Go
Disque dur USB	Jusqu'à 4 To
Écran	6,1 cm (2,4")
Dimensions	74 x 160 x 25 mm

Poids

289 g

## CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE

Ce produit contient un logiciel distribué entièrement ou partiellement sous licence publique générale GNU, Version 2 (GPL). Vous trouverez ci-après l'intégralité de la version actuelle de ce texte de licence. Puisqu'il s'agit d'un logiciel libre de droits, ses développeurs déclinent toute responsabilité en cas de dégâts ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation. Veuillez noter que la garantie du matériel n'est bien entendu pas concernée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter. Pour cela, rendez-vous sur <https://www.pearl.fr>.

### Avertissement

Ce contrat est une licence de logiciel libre issue d'une concertation entre ses auteurs afin que le respect de deux grands principes préside à sa rédaction :

- \* d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,

- \* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] I[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont :

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le

siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé 3 rue Michel-Ange, 75794 Paris cedex 16.

Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique - INRIA, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé Domaine de Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay cedex.

### **Préambule**

Ce contrat est une licence de logiciel libre dont l'objectif est de conférer aux utilisateurs la liberté de modification et de redistribution du logiciel régi par cette licence dans le cadre d'un modèle de diffusion en logiciel libre.

L'exercice de ces libertés est assorti de certains devoirs à la charge des utilisateurs afin de préserver ce statut au cours des redistributions ultérieures.

L'accessibilité au code source et les droits de copie, de modification et de redistribution qui en découlent ont pour contrepartie de n'offrir aux utilisateurs qu'une garantie limitée et de ne faire peser sur l'auteur du logiciel, le titulaire des droits patrimoniaux et les concédants successifs qu'une responsabilité restreinte.

A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité. Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses.

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le

titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

#### Article 1 - DÉFINITIONS

Dans ce contrat, les termes suivants, lorsqu'ils seront écrits avec une lettre capitale, auront la signification suivante :

Contrat : désigne le présent contrat de licence, ses éventuelles versions postérieures et annexes.

Logiciel : désigne le logiciel sous sa forme de Code Objet et/ou de Code Source et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de l'acceptation du Contrat par le Licencié.

Logiciel Initial : désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de leur première diffusion sous les termes du Contrat.

Logiciel Modifié : désigne le Logiciel modifié par au moins une Contribution.

Code Source : désigne l'ensemble des instructions et des lignes de programme du Logiciel et auquel l'accès est nécessaire en vue de modifier le Logiciel.

Code Objet : désigne les fichiers binaires issus de la compilation du Code Source.

Titulaire : désigne le ou les détenteurs des droits patrimoniaux d'auteur sur le Logiciel Initial.

Licencié : désigne le ou les utilisateurs du Logiciel ayant accepté le Contrat.

Contributeur : désigne le Licencié auteur d'au moins une Contribution.

Concédant : désigne le Titulaire ou toute personne physique ou morale distribuant le Logiciel sous le Contrat.

Contribution : désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.

Module : désigne un ensemble de fichiers sources y compris leur documentation qui permet de réaliser des fonctionnalités ou services supplémentaires à ceux fournis par le Logiciel.

Module Externe : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel

que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

Module Interne : désigne tout Module lié au Logiciel de telle sorte qu'ils s'exécutent dans le même espace d'adressage.

GNU GPL : désigne la GNU General Public License dans sa version 2 ou toute version ultérieure, telle que publiée par Free Software Foundation Inc.

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant. Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

#### Article 2 - OBJET

Le Contrat a pour objet la concession par le Concédant au Licencié d'une licence non exclusive, cessible et mondiale du Logiciel telle que définie ci-après à l'article 5 pour toute la durée de protection des droits portant sur ce Logiciel.

#### Article 3 - ACCEPTATION

3.1 L'acceptation par le Licencié des termes du Contrat est réputée acquise du fait du premier des faits suivants :

\* (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;

\* (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

3.2 Un exemplaire du Contrat, contenant notamment un avertissement relatif aux spécificités du Logiciel, à la restriction de garantie et à la limitation à un usage par des utilisateurs expérimentés a été mis à disposition du Licencié préalablement à son acceptation telle que définie à l'article 3.1 ci-dessus et le Licencié reconnaît en avoir pris connaissance.

#### Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

##### 4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le Contrat entre en vigueur à la date de son acceptation par le Licencié telle que définie en 3.1.

##### 4.2 DURÉE

Le Contrat produira ses effets pendant toute la durée légale de protection des droits patrimoniaux portant sur le Logiciel.

## Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées.

Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses composants, il s'engage à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

### 5.1 DROIT D'UTILISATION

Le Licencié est autorisé à utiliser le Logiciel, sans restriction quant aux domaines d'application, étant ci-après précisé que cela comporte :

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.
2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.
3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément de ce Logiciel; et ceci, lorsque le Licencié effectue toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu du Contrat.

### 5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

Le droit d'apporter des Contributions comporte le droit de traduire, d'adapter, d'arranger ou d'apporter toute autre modification au Logiciel et le droit de reproduire le logiciel en résultant. Le Licencié est autorisé à apporter toute Contribution au Logiciel sous réserve de mentionner, de façon explicite, son nom en tant qu'auteur de cette Contribution et la date de création de celle-ci.

### 5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout



support et par tout moyen ainsi que le droit de mettre sur le marché à titre onéreux ou gratuit, un ou des exemplaires du Logiciel par tout procédé. Le Licencié est autorisé à distribuer des copies du Logiciel, modifié ou non, à des tiers dans les conditions ci-après détaillées.

### 5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,
2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9, et que, dans le cas où seul le Code Objet du Logiciel est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au Code Source complet du Logiciel en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du Code Source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

### 5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

Lorsque le Licencié apporte une Contribution au Logiciel, les conditions de distribution du Logiciel Modifié en résultant sont alors soumises à l'intégralité des dispositions du Contrat. Le Licencié est autorisé à distribuer le Logiciel Modifié, sous forme de code source ou de code objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,
2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9, et que, dans le cas où seul le code objet du Logiciel Modifié est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au code source complet du Logiciel Modifié en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du code source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

### 5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

Lorsque le Licencié a développé un Module Externe les conditions du Contrat ne s'appliquent pas à ce Module Externe, qui peut être distribué sous un contrat de licence différent.

### 5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

Le Licencié peut inclure un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL dans le Logiciel modifié ou non et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Le Licencié peut inclure le Logiciel modifié ou non dans un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

## Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

### 6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

Le Titulaire est détenteur des droits patrimoniaux sur le Logiciel Initial. Toute utilisation du Logiciel Initial est soumise au respect des conditions dans lesquelles le Titulaire a choisi de diffuser son œuvre et nul autre n'a la faculté de modifier les conditions de diffusion de ce Logiciel Initial. Le Titulaire s'engage à ce que le Logiciel Initial reste au moins régi par le Contrat et ce, pour la durée visée à l'article 4.2.

### 6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

Le Licencié qui a développé une Contribution est titulaire sur celle-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable.

### 6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

Le Licencié qui a développé un Module Externe est titulaire sur celui-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable et reste libre du choix du contrat régissant sa diffusion.

### 6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

1. à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel;

2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non. Le Licencié s'engage à ne pas porter atteinte, directement ou indirectement, aux droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs sur le Logiciel et à prendre, le cas échéant, à l'égard de son personnel toutes les mesures nécessaires pour assurer le respect des dits droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs.

#### Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

7.1 Le Contrat n'oblige en aucun cas le Concédant à la réalisation de prestations d'assistance technique ou de maintenance du Logiciel. Cependant le Concédant reste libre de proposer ce type de services. Les termes et conditions d'une telle assistance technique et/ou d'une telle maintenance seront alors déterminés dans un acte séparé. Ces actes de maintenance et/ou assistance technique n'engageront que la seule responsabilité du Concédant qui les propose.

7.2 De même, tout Concédant est libre de proposer, sous sa seule responsabilité, à ses licenciés une garantie, qui n'engagera que lui, lors de la redistribution du Logiciel et/ou du Logiciel Modifié et ce, dans les conditions qu'il souhaite. Cette garantie et les modalités financières de son application feront l'objet d'un acte séparé entre le Concédant et le Licencié.

#### Article 8 - RESPONSABILITÉ

8.1 Sous réserve des dispositions de l'article 8.2, le Licencié a la faculté, sous réserve de prouver la faute du Concédant concerné, de solliciter la réparation du préjudice direct qu'il subirait du fait du Logiciel et dont il apportera la preuve.

8.2 La responsabilité du Concédant est limitée aux engagements pris en application du Contrat et ne saurait être engagée en raison notamment :

(i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié, (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que

tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfiques, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

#### Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis. Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

9.2 Le Concédant déclare de bonne foi être en droit de concéder l'ensemble des droits attachés au Logiciel (comprenant notamment les droits visés à l'article 5).

9.3 Le Licencié reconnaît que le Logiciel est fourni "en l'état" par le Concédant sans autre garantie, expresse ou tacite, que celle prévue à l'article 9.2 et notamment sans aucune garantie sur sa valeur commerciale, son caractère sécurisé, innovant ou pertinent. En particulier, le Concédant ne garantit pas que le Logiciel est exempt d'erreur, qu'il fonctionnera sans interruption, qu'il sera compatible avec l'équipement du Licencié et sa configuration logicielle ni qu'il remplira les besoins du Licencié.

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit de propriété. Ainsi, le Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient être diligentées au titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions

sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

#### Article 10 - RÉSILIATION

10.1 En cas de manquement par le Licencié aux obligations mises à sa charge par le Contrat, le Concédant pourra résilier de plein droit le Contrat trente (30) jours après notification adressée au Licencié et restée sans effet.

10.2 Le Licencié dont le Contrat est résilié n'est plus autorisé à utiliser, modifier ou distribuer le Logiciel. Cependant, toutes les licences qu'il aura concédées antérieurement à la résiliation du Contrat resteront valides sous réserve qu'elles aient été effectuées en conformité avec le Contrat.

#### Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

##### 11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

Aucune des Parties ne sera responsable d'un retard ou d'une défaillance d'exécution du Contrat qui serait dû à un cas de force majeure, un cas fortuit ou une cause extérieure, telle que, notamment, le mauvais fonctionnement ou les interruptions du réseau électrique ou de télécommunication, la paralysie du réseau liée à une attaque informatique, l'intervention des autorités gouvernementales, les catastrophes naturelles, les dégâts des eaux, les tremblements de terre, le feu, les explosions, les grèves et les conflits sociaux, l'état de guerre...

11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou

modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

11.4 Dans l'hypothèse où une ou plusieurs des dispositions du Contrat s'avèrerait contraire à une loi ou à un texte applicable, existants ou futurs, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient les amendements nécessaires pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions resteront en vigueur. De même, la nullité, pour quelque raison que ce soit, d'une des dispositions du Contrat ne saurait entraîner la nullité de l'ensemble du Contrat.

#### 11.5 LANGUE

Le Contrat est rédigé en langue française et en langue anglaise, ces deux versions faisant également foi.

#### Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

12.1 Toute personne est autorisée à copier et distribuer des copies de ce Contrat.

12.2 Afin d'en préserver la cohérence, le texte du Contrat est protégé et ne peut être modifié que par les auteurs de la licence, lesquels se réservent le droit de publier périodiquement des mises à jour ou de nouvelles versions du Contrat, qui posséderont chacune un numéro distinct. Ces versions ultérieures seront susceptibles de prendre en compte de nouvelles problématiques rencontrées par les logiciels libres.

12.3 Tout Logiciel diffusé sous une version donnée du Contrat ne pourra faire l'objet d'une diffusion ultérieure que sous la même version du Contrat ou une version postérieure, sous réserve des dispositions de l'article 5.3.4.

#### Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE

##### TERRITORIALE

13.1 Le Contrat est régi par la loi française. Les Parties conviennent de tenter de régler à l'amiable les différends ou litiges qui viendraient à se produire par suite ou à l'occasion du Contrat.

13.2 A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance et sauf situation relevant d'une procédure d'urgence, les différends ou litiges seront portés par la

Partie la plus diligente devant les Tribunaux compétents de Paris.  
Version 2.0 du 2006-09-05

Importé par :

PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen

Service commercial PEARL France : 0033 (0) 3 88 58 02 02

© REV4 – 27.08.2018 – LZ/FR//MF