

# UHD-Action-Cam DV-3817

mit 2 Displays, WLAN und Sony-Bildsensor, IPX8

## Bedienungsanleitung



**SUMIKON®**

NX-6101-675

# Inhaltsverzeichnis

<b>Ihre neue 4k Action-Cam .....</b>	<b>5</b>
Lieferumfang .....	5
Optionales Zubehör .....	5
<b>Wichtige Hinweise zu Beginn.....</b>	<b>6</b>
Sicherheitshinweise .....	6
Wichtige Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung.....	7
Wichtige Hinweise zur Entsorgung .....	8
Konformitätserklärung.....	8
<b>Produktdetails .....</b>	<b>9</b>
<b>Inbetriebnahme .....</b>	<b>10</b>
Akku laden .....	10
microSD-Karte einlegen.....	10
Schutzgehäuse anbringen .....	11
Halterung montieren .....	11
Halterung oben auf dem Helm.....	11
Lenker-/Stangenhalterung .....	12
Clip-Halterung .....	13
App installieren .....	14
WLAN-Funktion aktivieren .....	14
<b>Verwendung.....</b>	<b>15</b>
Ein- und ausschalten .....	15

Front-Display .....	15
Modi und Einstellungen.....	15
Video-Einstellungen.....	16
Foto-Einstellungen.....	17
Einstellungen .....	17
Kamera-Einstellungen .....	18
Exit .....	19
Video-Modus.....	19
Foto-Modus.....	19
Zeitlupen-Modus .....	20
Wiedergabe-Modus .....	20
Daten auf Computer übertragen .....	21
Kamera als Webcam nutzen.....	21
<b>Verwendung der App .....</b>	<b>22</b>
Aufnahme .....	23
Wiedergabe .....	23
Kamera-Einstellung .....	24
<b>Technische Daten .....</b>	<b>26</b>
<b>GPL-Lizenztext .....</b>	<b>27</b>

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

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

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

# Ihre neue 4k Action-Cam

**Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,**

vielen Dank für den Kauf dieser Action-Cam, mit der Sie Aufnahmen unter Wasser in 30 m Tiefe machen können.

## Lieferumfang

- Action-Cam mit Zubehör
- USB-Kabel
- Bedienungsanleitung

## Zusätzlich benötigt

- microSD-Karte bis 64 GB, Class 10

## Empfohlene App

Zum Betrieb können Sie eine App verwenden, die eine Verbindung zwischen Ihrem Gerät und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **X-sport pro** aus dem Google Play Store (Android), oder dem App Store (iOS).

## Optionales Zubehör

- USB-Netzteil, z.B. SD-2201

# Wichtige Hinweise zu Beginn

## Sicherheitshinweise

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- 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.
- 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, extremer Hitze und direkter Sonneneinstrahlung.
- Tauchen Sie das Produkt ohne geeignetes Schutzgehäuse niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Halten Sie die Kamera fern von starken Magnetfeldern und Radiowellen. Andernfalls kann dies zu einem Zusammenbruch der Kamera oder zum Verlust von Bild und Ton führen.
- Halten Sie die microSD-Karte fern von starken Magnetfeldern. Andernfalls kann dies zu Datenverlust führen.
- Wenn während des Ladevorgangs Hitze oder Rauch entsteht oder Sie einen auffälligen Geruch bemerken, trennen Sie die Kamera sofort von der Stromversorgung, um Feuer zu vermeiden.

- Platzieren Sie die Kamera während des Ladevorgangs an einem Ort, der von Kindern nicht erreicht werden kann.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

## Wichtige Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung

Gebrauchte Akkus gehören **nicht** in den Hausmüll. Als Verbraucher sind Sie gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Akkus zur fachgerechten Entsorgung zurückzugeben.

Sie können Ihre Akkus bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde abgeben oder überall dort, wo Akkus der gleichen Art verkauft werden.

- Akkus gehören nicht in die Hände von Kindern.
- Akkus, aus denen Flüssigkeit austritt, sind gefährlich. Berühren Sie diese nur mit geeigneten Handschuhen.
- Versuchen Sie nicht, Akkus zu öffnen und werfen Sie sie nicht in Feuer.
- Bleiben Sie beim Laden des Akkus in der Nähe und kontrollieren Sie regelmäßig dessen Temperatur. Ein beschädigter Akku kann sich aufblähen und stark erhitzen.
- Brechen Sie den Ladevorgang bei starker Überhitzung sofort ab. Ein Akku, der sich beim Aufladen stark erhitzt oder verformt, ist defekt und darf nicht weiter verwendet werden. Tauschen Sie einen defekten Akku nach dem Abkühlen aus.
- Achten Sie beim Aufladen des Akkus unbedingt auf die richtige Polarität des Ladesteckers. Bei falschem Ladesteckeranschluss, ungeeignetem Ladegerät oder vertauschter Polarität besteht Kurzschluss- und Explosionsgefahr!

- Normale Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden. Achtung Explosions-Gefahr!
- Nehmen Sie den Akku aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.

## 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-6101-675 in Übereinstimmung mit der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU, der RoHS Richtlinie 2011/65/EU und der EMV-Richtlinie 2014/30/EU befindet.

*Kurtasz, A.*

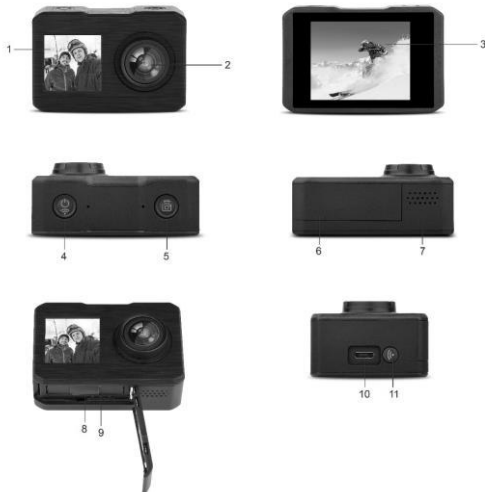
Qualitätsmanagement  
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter [www.pearl.de/support](http://www.pearl.de/support). Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6101 ein.





## Produktdetails



- |   |                  |    |                    |
|---|------------------|----|--------------------|
| 1 | Vorderes Display | 7  | Mikrofon           |
| 2 | Kameralinse      | 8  | Akku               |
| 3 | Hinteres Display | 9  | microSD-Kartenslot |
| 4 | Ein/Aus-Taste    | 10 | microUSB-Anschluss |
| 5 | Auslöser         | 11 | WLAN-Taste         |
| 6 | Akkufach         |    |                    |

## Inbetriebnahme

Nehmen Sie die Kamera und das Zubehör aus dem Karton und befreien Sie sie von sämtlichen Verpackungsmaterialien.

### Akku laden

1. Schalten Sie die Kamera aus.
2. Schließen Sie den microUSB-Stecker des mitgelieferten Ladekabels an den microUSB-Anschluss der Kamera an.
3. Verbinden Sie das andere Ende des Kabels mit dem USB-Anschluss eines eingeschalteten Computers oder eines USB-Netzteils (nicht im Lieferumfang enthalten).
4. Wenn Sie die Kamera per Computer laden, wählen Sie im Display der Kamera den Lademodus aus. Der Ladevorgang dauert ca. 3 Stunden. Während des Ladevorgangs blinkt die rote LED der Ein/Aus-Taste.

### microSD-Karte einlegen

Achten Sie darauf, dass die Kamera ausgeschaltet ist. Setzen Sie Ihre microSD-Karte (bis 64 GB) in den microSD-Kartenslot der Kamera ein, die goldenen Kontaktpunkte der Karte zeigen Richtung hinteres Display. Sie müssen einen leichten Federwiderstand überwinden. Um die Karte wieder zu entfernen, drücken Sie kurz auf die Karte und sie kommt heraus.

## Schutzgehäuse anbringen

1. Öffnen Sie das Gehäuse und legen Sie die Kamera passend ein.
2. Bringen Sie den Sicherheitsbügel seitlich am Gehäuse an, indem Sie ihn in die Halterung einrasten. Achten Sie darauf, dass der Entriegelungsmechanismus und der Pfeil nach vorne zeigen.
3. Klappen Sie das Gehäuse zu, drücken Sie es an und haken Sie den schwarzen Sicherheitsbügel in den Vorsprung der durchsichtigen Klappe ein.
4. Klappen Sie den Sicherheitsbügel an das Gehäuse, so dass er flach auf dem Gehäuse liegt. Sie hören die Entriegelung nun zweimal einrasten.

## Halterung montieren

Suchen Sie sich die gewünschte Halterung aus und bringen Sie am Schutzgehäuse der Kamera an.

### Halterung oben auf dem Helm



1. Schieben Sie Teil 2 auf Teil 1, so dass es einrastet.
2. Setzen Sie Teil 1 auf Teil 2 nun passend auf die Befestigung der Halterung am Schutzgehäuse. Die mittlere

schwarze Scheibe liegt zwischen den beiden durchsichtigen Scheiben, die Löcher in der Mitte liegen passend aufeinander.

3. Stecken Sie eine Flügelschraube durch die Löcher der Scheiben und bringen Sie die Kamera in den gewünschten Winkel.
4. Drehen Sie die Flügelschraube im Uhrzeigersinn fest zu, um die Halterung und Kamera zu fixieren.
5. Ziehen Sie die Schutzfolie auf der Unterseite von Teil 1 ab und kleben Sie die Halterung auf Ihren Helm. Überprüfen Sie den sicheren Sitz der Halterung!

## Lenker-/Stangenhalterung



1. Öffnen Sie die Flügelschrauben der Halterung. Nehmen Sie die Flügelschraube auf einer Seite ab.
2. Legen Sie die Halterung an der gewünschten Position um den Lenker oder die Stange, die Scheiben sollten nach oben zeigen. Setzen Sie die zweite Flügelschraube wieder ein und drehen Sie die Flügelschrauben im Uhrzeigersinn fest zu.

**ACHTUNG!**

***Die Halterung darf Sie nicht behindern oder Ihre Sicht stören.***

3. Stecken Sie Teil1 auf die Scheiben der Halterung, die Löcher in der Mitte müssen passend aufeinander liegen.
4. Stecken Sie eine Flügelschraube durch die Löcher der Scheiben, bringen Sie Teil1 in die gewünschte Position und drehen Sie die Flügelschraube im Uhrzeigersinn fest.
5. Stecken Sie die Halterung am Schutzgehäuse auf die Scheiben von Teil1, die Löcher in der Mitte müssen passend aufeinander liegen.
6. Stecken Sie eine Flügelschraube durch die Löcher der Scheiben, bringen Sie die Kamera in die gewünschte Position und drehen Sie die Flügelschraube im Uhrzeigersinn fest. Überprüfen Sie den sicheren Sitz der Halterung!

**Clip-Halterung**

1. Legen Sie die Kamera in die Halterung.
2. Stecken Sie den Clip auf die Scheiben der Halterung, die Löcher in der Mitte müssen passend aufeinander liegen.
3. Stecken Sie eine Flügelschraube durch die Löcher der Scheiben, bringen Sie die Halterung in die gewünschte Position und drehen Sie die Flügelschraube im Uhrzeigersinn fest.
4. Befestigen Sie den Clip z.B. an Ihrem Gürtel. Überprüfen Sie den Sitz der Halterung!

## App installieren

Zum Betrieb können Sie eine App verwenden, die eine Verbindung zwischen Ihrem Gerät und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **X-sport pro**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder im App Store (iOS) und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät.

## WLAN-Funktion aktivieren

1. Schalten Sie die Kamera ein, indem Sie lange auf die Ein/Aus-Taste drücken.
2. Drücken Sie im Video-, Foto- oder Zeitraffer-Modus die WLAN-Taste, um das WLAN der Action-Cam zu aktivieren. Nach einem kurzen Augenblick wird Ihnen die SSID (WLAN-Name: **NX-6101**) und das Passwort angezeigt
3. Öffnen Sie auf Ihrem Mobilgerät die WLAN-Einstellungen und wählen Sie den angezeigten Hotspot der Kamera aus. Geben Sie das angezeigte Passwort ein.
4. Nach dem Start der App tippen Sie auf **verbinden / Verbinden Kamera**.
5. Nach kurzer Zeit und erfolgreicher Verbindung wird das Bild der Kamera abgedunkelt und das Live-Bild auf Ihr Mobilgerät übertragen. Sie können in der App die Aufnahmen der SD-Karte streamen lassen und die Einstellungen der Kamera abrufen.

# Verwendung

## Ein- und ausschalten

Um die Kamera ein- oder auszuschalten, drücken Sie lange die Ein/Aus-Taste.

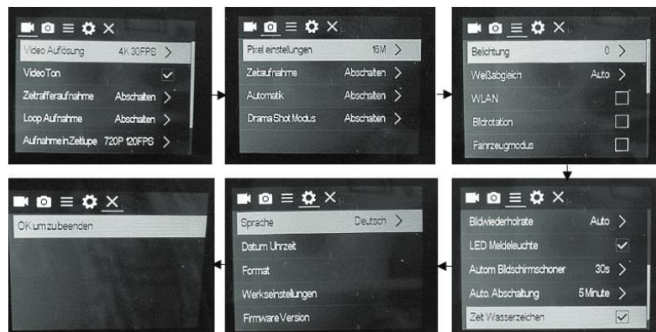
## Front-Display

Durch kurzes Drücken der WLAN-Taste im Video- oder Foto-Modus wechseln Sie zum Front-Display und zurück.

## Modi und Einstellungen

Schalten Sie die Kamera ein und drücken Sie wiederholt kurz die Ein/Aus-Taste, um durch die Modi der Kamera zu wechseln. Die Modi erscheinen in folgender Reihenfolge: Video-Modus, Foto-Modus, Zeitlupen-Modus, Einstellungs-Modus.

Sobald das Zahnrad-Symbol erscheint, drücken Sie den Auslöser, um zum Einstellungs-Modus zu wechseln. Im Einstellungs-Modus können Sie durch wiederholtes kurzes Drücken der Ein/Aus-Taste durch die verschiedenen Einstellungs-Menüs wechseln. Das ausgewählte Menü erkennen Sie daran, dass das entsprechende Symbol am oberen Rand des Displays unterstrichen ist. Wenn Sie die Einstellungs-Menüs wieder verlassen wollen, drücken Sie die Ein/Aus-Taste so oft, bis das Kreuz-Symbol oben rechts im Display unterstrichen ist und drücken Sie den Auslöser.



## Video-Einstellungen

Nutzen Sie die WLAN-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit dem Auslöser.

Video-Auflösung	4K 30FPS/ 2,7K 30FPS/ 1080P 60FPS/ 1080P 30FPS/ 720P 120FPS/ 720P 60FPS/ 720P 30FPS
Video Ton	Aktivieren/ deaktivieren
Zeitraffer Videoaufnahme	Abschalten/ 0,5 s/ 1 s/ 2 s/ 5 s/ 10 s/ 30 s/ 60 s
Loop Aufnahme	Abschalten/ 2 min/ 3 min/ 5 min
Aufnahme in Zeitlupe	1080P 60FPS/ 720P 120FPS



**HINWEIS:**

*Bitte beachten Sie, dass Sie in den Einstellungen Ihres Mobilgerätes eventuell weitere Video-Auflösungen einstellen können. Es werden allerdings nur die im Kamera-Menü angezeigten Auflösungen unterstützt.*

**Foto-Einstellungen**

Nutzen Sie die WLAN-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit dem Auslöser.

Pixel Einstellungen	2M/ 5M/ 8M/ 12M/ 16M
Zeitaufnahme	Abschalten/ 3 s/ 5 s/ 10 s/ 20 s
Automatik	Abschalten/ 3 s/ 10 s/ 15 s/ 20 s/ 30 s
Spur bewegen (Drama Shot)	Abschalten, 3 P/S , 5 P/S, 10 P/S

**Einstellungen**

Nutzen Sie die WLAN-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit dem Auslöser.

Belichtung	-3 bis +3
Weißabgleich	Auto/ Sonnig/ Bewölkt/ Glühlicht/ Fluoreszenzlicht
WLAN	Aktivieren/ deaktivieren

Bildrotation	Aktivieren/ deaktivieren
Fahrzeugmodus	(Bei Start) aktivieren/ deaktivieren
Lichtquellenfrequenz (Bildwiederholrate)	Auto/ 50Hz/ 60Hz
LED Meldeleuchte	Aktivieren/ deaktivieren
Autom Bildschirm-schoner	10 s/ 20 s/ 30 s/ Abschalten
Autom Abschaltung	1 min/ 3 min/ 5 min/ Abschalten
Zeit Wasserzeichen	Aktivieren/ deaktivieren

## Kamera-Einstellungen

Nutzen Sie die WLAN-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit dem Auslöser.

Sprache	Hochchinesisch/ Chinesisch/ Englisch/ Japanisch/ Koreanisch/ Russisch/ Deutsch/ Französisch/ Italienisch/ Spanisch/ Polnisch/ Niederländisch/ Portugiesisch/ Arabisch
Datum Uhrzeit	Jahr/ Monat/ Tag/ Stunde/ Minute/ Sekunde
Format	Bestätigen/ Abbrechen
Werkseinstellungen	Bestätigen/ Abbrechen

Firmware Version

Anzeige der Firmware-Version

## Exit

Bestätigen Sie mit dem Auslöser, wenn Sie die Einstellungs­menüs verlassen wollen.

## Video-Modus



1. Um ein Video aufzunehmen, gehen Sie in den Video-Modus. Drücken Sie dazu kurz die Ein/Aus-Taste so oft, bis der Video-Modus im Display erscheint.
2. Wenn das Video-Symbol im Display zu sehen ist, drücken Sie den Auslöser, um ein Video zu starten. Das rote Symbol blinkt.
3. Um das Video zu stoppen, drücken Sie erneut den Auslöser. Das rote Symbol verschwindet.

## Foto-Modus



1. Um ein Foto aufzunehmen, gehen Sie in den Foto-Modus. Drücken Sie dazu kurz die Ein/Aus-Taste so oft, bis der Foto-Modus erscheint.

2. Wenn das Foto-Symbol im Display zu sehen ist, drücken Sie den Auslöser, um ein Foto aufzunehmen.

## Zeitlupen-Modus



1. Um ein Zeitlupen-Video aufzunehmen, gehen Sie in das Einstellungs-Menü und öffnen Sie die Zeitlupen-Funktion. Nehmen Sie dort die gewünschten Einstellungen vor.
2. Gehen Sie in den Zeitlupen-Modus. Drücken Sie dazu kurz die Ein/Aus-Taste so oft, bis der Zeitlupen-Modus erscheint
3. Wenn das Zeitlupen-Symbol im Display zu sehen ist, drücken Sie den Auslöser, um ein Zeitlupen-Video zu starten. Das rote Symbol blinkt.
4. Um das Zeitlupen-Video zu stoppen, drücken Sie erneut den Auslöser. Das rote Symbol verschwindet.

## Wiedergabe-Modus

1. Um ein Video oder ein Foto wiederzugeben, gehen Sie in den Wiedergabe-Modus. Drücken Sie dazu kurz die Ein/Aus-Taste so oft, bis der Wiedergabe-Modus erscheint.
2. Drücken Sie kurz die WLAN-Taste, um eine Foto-oder Video-Datei aufzurufen.
3. Drücken Sie den Auslöser, um ein Video abzuspielen.
4. Drücken Sie lange den Auslöser, um eine Datei zu löschen. Bestätigen Sie den Löschvorgang, indem Sie mit

der WLAN-Taste das Feld **Bestätigen** markieren und dann den Auslöser drücken, oder brechen auf **Abbrechen** den Vorgang ab.

## Daten auf Computer übertragen

Sie können zur Datenübertragung die microSD-Karte aus der Kamera entnehmen und Sie in ein Kartenlesegerät Ihres Computers einlegen.

Sie können Ihre Action-Cam auch mit dem mitgelieferten USB-Kabel mit Ihrem Computer verbinden und im USB-Modus die Daten von der microSD-Karte in Ihrer Action-Cam auf Ihren Computer übertragen:

1. Verbinden Sie den microUSB-Stecker mit dem microUSB-Anschluss der Kamera.
2. Verbinden Sie das andere Ende des Kabels mit einem USB-Anschluss Ihres Computers.
3. Schalten Sie die Kamera ein.
4. Wählen Sie mit der WLAN-Taste den U-Disk-Modus aus.
5. Bestätigen Sie den Vorgang mit dem Auslöser.

## Kamera als Webcam nutzen

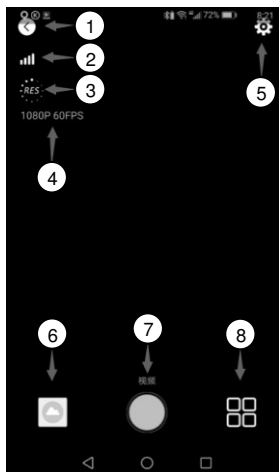
1. Verbinden Sie den microUSB-Stecker mit dem microUSB-Anschluss der Kamera.
2. Verbinden Sie das andere Ende des Kabels mit einem USB-Anschluss Ihres Computers.
3. Schalten Sie die Kamera ein.
4. Wählen Sie mit der WLAN-Taste den DV-Modus aus.
5. Bestätigen Sie den Vorgang mit dem Auslöser.

**HINWEIS:**

Installieren Sie gegebenenfalls Geräteteilersoftware.

## Verwendung der App

Verbinden Sie die App über WLAN mit der Kamera (siehe Kapitel **WLAN-Funktion aktivieren**). Tippen Sie auf das Symbol der App **X-sport pro**, um sie zu öffnen. Tippen Sie auf verbinden / Verbinden Kamera, um sich mit der Kamera zu verbinden. Im Display Ihres Mobilgeräts wird das Bild der Kamera angezeigt.



- |   |                        |   |                    |
|---|------------------------|---|--------------------|
| 1 | Exit                   | 5 | Kamera-Einstellung |
| 2 | WLAN-Signal (Android)  | 6 | Wiedergabe         |
| 3 | Auflösungs-Einstellung | 7 | Auslöser           |
| 4 | Auflösung              | 8 | Modus-Einstellung  |

## Aufnahme

Im Startbildschirm können Sie wählen welchen-Aufnahme-Typ Sie starten wollen. Tippen Sie hierfür auf Modus-Einstellungen. Tippen Sie auf Video, Zeitraffer Video, Zeitlupe oder Zyklische Aufnahme.

In den Modus-Einstellungen lassen sich auch verschiedene Foto-Modi einstellen: Foto, Zeitraffer Foto, Foto Burst oder Selbstauslöser.

## Wiedergabe

Tippen Sie auf Wiedergabe, um in den Wiedergabe-Modus zu gelangen. Wählen Sie oben im Display, ob Sie Foto-Aufnahmen oder Video-Aufnahmen angezeigt bekommen wollen. Tippen Sie die gewünschte Datei an, um sie zu öffnen. Tippen Sie auf **Fertig**, um wieder zurück in den Wiedergabe-Modus bzw. zum Startbildschirm zu gelangen. Sie können die Dateien aus der App direkt auf Ihr Mobilgerät übertragen. Tippen Sie hierzu unten rechts auf **Wählen Sie**. Wählen Sie mindestens eine Aufnahme aus. Alternativ können Sie alle Aufnahmen auswählen, indem Sie auf **Alle auswählen** tippen. Tippen Sie anschließend auf **Download**.

**HINWEIS:**

*Bei iOS wird die Übertragung nur bis zu 720P unterstützt.*

## Kamera-Einstellung

Tippen Sie auf Einstellungen, um die Einstellungsoptionen zu öffnen. Wischen Sie nach oben, um alle Optionen anzuzeigen. Sie können folgende Einstellungen vornehmen:

<b>Video</b>	
Video Auflösung	4K/ 2,7K 30FPS/ 1080P 60FPS/ 1080P 30FPS/ 720P 120FPS/ 720P 60FPS/ 720P 30FPS
Zeitlupe	1080P 60FPS/ 720P 120FPS
Zyklische Aufnahme	Abschalten/ 2 min/ 3 min/ 5 min
Timelapse video / Zeitraffer Video	Abschalten/ 0,5 s/ 1 s/ 2 s/ 5 s/ 10 s/ 30 s/ 60 s
<b>Foto</b>	
Foto Auflösung	2M/ 5M/ 8M/ 12M/ 16M
Timelapse Foto / Zeitraffer Foto	Abschalten/ 3 s/ 10 s/ 15 s/ 20 s/ 30 s
Selbstauslöser	Abschalten/ 3 s / 5 s/ 10 s/ 20 s



Serienbildfunktion / Foto Burst	Abschalten, 3 P/S, 5 P/S, 10 P/S
Foto Stempel (iOS)	Aktivieren/ deaktivieren
<b>Kamera</b>	
WiFi Einstellung/ WiFi-Konfiguration	Anzeige WiFi-Einstellung
Weißabgleich (Android)	Automatisch/ sonniger Tag/ bewölkter Tag/ glühend/ Fluoreszenz
SD-Karte Speicher (iOS)	Anzeige des verfügbaren und des gesamten Speicherplatzes
Kamera formatieren / Format	Bestätigen/ Abbrechen
Cache leeren (iOS)	Cache leeren

## Technische Daten

Li-Ion-Akku		3,7 V 1.050 mAh
Ladezeit		Ca. 3 Stunden
Eingangsspannung		5 V DC
Wasserdicht		Bis 30 m
Display	Vorne	1,3"
	Hinten	2"
Linse		170°
Video-Auflösung		4K 30FPS/ 2,7K 30FPS/ 1080P 60FPS/ 1080P 30FPS/ 720P 120FPS/ 720P 60FPS/ 720P 30FPS
Video-Format		MP4
Slow-Motion		1080P 60FPS/ 720P 120FPS
Lichtfrequenz		Automatisch, 50Hz, 60Hz
microSD-Karte		Bis 64 GB, Class 10
Kompatible Betriebssysteme		Windows 7/8/8.1/10, OSX/ macOS
Schutzklasse		IPX8
Maße		65 x 43 x 30 mm
Gewicht		80 g (mit Halterung)

# 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

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

© REV1 – 29.08.2018 – BS/LZ//JR

# DV-3817

## Caméra sport 4K étanche

avec 2 écrans, wifi et capteur Sony

### Mode d'emploi



**SUMIKON®**

NX-6101-675

# Table des matières

<b>Votre nouvelle caméra sport 4K .....</b>	<b>4</b>
Contenu .....	4
Application recommandée .....	4
Accessoires (disponibles séparément sur <a href="https://www.pearl.fr">https://www.pearl.fr</a> ) .....	4
Accessoire en option : adaptateur secteur USB .....	
<b>Consignes préalables .....</b>	<b>5</b>
Consignes de sécurité .....	5
Consignes importantes sur les batteries et leur recyclage .....	7
Consignes importantes pour le traitement des déchets ...	8
Déclaration de conformité .....	9
<b>Description du produit.....</b>	<b>9</b>
<b>Mise en marche .....</b>	<b>12</b>
Charger la batterie .....	12
Insérer une carte MicroSD .....	12
Fixer le boîtier de protection .....	13
Monter le support.....	13
Support sur casque de vélo .....	
Support pour guidon/cadre .....	
Clip de fixation .....	
Installer l'application.....	16

Activer la fonction wifi .....	16
<b>Utilisation.....</b>	<b>17</b>
Allumer et éteindre.....	17
Écran avant.....	17
Modes et réglages .....	17
Réglages vidéo.....	
Réglages photo .....	
Réglages .....	
Réglages de la caméra.....	
Quitter.....	
Mode Vidéo.....	21
Mode Photo .....	22
Mode Ralenti.....	22
Mode Lecture.....	23
Transférer les données vers un ordinateur .....	23
Utiliser la caméra en tant que webcam .....	24
<b>Utilisation de l'application .....</b>	<b>25</b>
Enregistrement .....	26
Lecture.....	26
Réglage de la caméra.....	27
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>29</b>

# Votre nouvelle caméra sport 4K

**Chère cliente, cher client,**

Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra sport UHD étanche capable de prendre des photos et des vidéos sous l'eau jusqu'à 30 m de profondeur.

## Contenu

- Caméra sport avec accessoires
- Câble USB
- Mode d'emploi

## Application recommandée

Vous avez la possibilité, pour ce produit, d'utiliser une application capable d'établir une connexion entre votre appareil et votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **X-sport pro** sur Google Play Store (Android), ou sur l'App Store (iOS).

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

**Accessoire requis :**

carte MicroSD jusqu'à 64 Go, classe 10

**Accessoire en option :** adaptateur secteur USB



# Consignes préalables

## Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le précieusement 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.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- 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, à une chaleur extrême, ou au rayonnement direct du soleil.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide sans un boîtier de protection adapté.
- Conservez la caméra à distance des forts champs magnétiques et des fortes ondes radio. Sinon, vous risquez une détérioration de la caméra ou une perte d'image et de son.

- Conservez la carte MicroSD à distance des forts champs magnétiques. Sinon, vous risquez une perte de données.
- Si le chargement produit de la chaleur ou de la fumée, ou que vous remarquez une odeur inhabituelle, débranchez immédiatement la caméra de l'alimentation électrique pour éviter un incendie.
- Pendant le chargement, placez la caméra dans un endroit hors de la portée des enfants.
- Conservez le produit hors de la portée et de la vue des enfants !
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo. Avant d'installer une caméra de surveillance (notamment une caméra discrète) à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL et à en informer le(s) salarié(s) par écrit. Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL ([www.cnil.fr](http://www.cnil.fr)).
- 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 sur les batteries et leur recyclage

Les batteries usagées ne doivent **PAS** être jetées dans la poubelle de déchets ménagers. La législation oblige aujourd'hui chaque consommateur à jeter les batteries usagées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet.

Vous pouvez déposer vos batteries usagées dans les lieux de collecte de déchets de votre municipalité et dans les lieux où elles sont vendues.

- Maintenez les batteries hors de portée des enfants.
- Les batteries dont s'échappe du liquide sont dangereuses. Ne les manipulez pas sans gants adaptés.
- N'essayez pas d'ouvrir les batteries. Ne les jetez pas au feu.
- Restez à proximité des batteries lors du chargement et contrôlez régulièrement leur température. Une batterie endommagée risque de gonfler et de chauffer fortement.
- Interrompez le processus de chargement immédiatement en cas de forte surchauffe. Une batterie qui chauffe fortement ou se déforme au cours du chargement est défectueuse. Cessez immédiatement de l'utiliser. Une batterie défectueuse doit être remplacée, après l'avoir laissé refroidir.
- Pour le chargement de la batterie, respectez obligatoirement la bonne polarité du connecteur. Un mauvais branchement de la fiche de chargement, un chargeur inadapté ou une polarité inversée créent un risque de court-circuit et d'explosion !

- Les piles normales ne sont pas rechargeables. Attention : risque d'explosion !
- Retirez la batterie de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée.

## 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-6101, 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 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.



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



- |   |                            |    |                             |
|---|----------------------------|----|-----------------------------|
| 1 | Écran avant                | 7  | Microphone                  |
| 2 | Objectif de la caméra      | 8  | Batterie                    |
| 3 | Écran arrière              | 9  | Fente pour carte<br>MicroSD |
| 4 | Bouton Marche/Arrêt        | 10 | Port Micro-USB              |
| 5 | Déclencheur                | 11 | Bouton wifi                 |
| 6 | Compartiment à<br>batterie |    |                             |

## Mise en marche

Sortez la caméra et les accessoires du carton et retirez tout le matériel d'emballage.

## Charger la batterie

1. Éteignez la caméra.
2. Branchez le connecteur Micro-USB du câble de chargement fourni au port Micro-USB de la caméra.
3. Branchez l'autre extrémité du câble au port USB d'un ordinateur allumé ou d'un adaptateur secteur USB (non fourni).
4. Lorsque vous chargez la caméra par ordinateur, sélectionnez un mode de chargement sur l'écran de la caméra. Le chargement dure env. 3 heures. Pendant le chargement, le voyant LED rouge du bouton Marche/Arrêt clignote.

## Insérer une carte MicroSD

Assurez-vous que la caméra est éteinte. Insérez votre carte microSD (jusqu'à 64 Go) dans la fente pour carte microSD de la caméra. Les points de contact dorés sont orientés vers l'écran arrière. Vous devez sentir une légère résistance due au ressort. Appuyez brièvement sur la carte pour la faire sortir et la retirer.



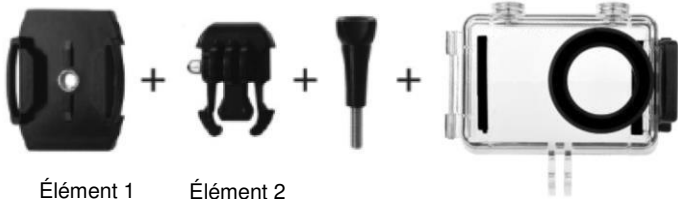
## Fixer le boîtier de protection

1. Ouvrez le boîtier et introduisez correctement la caméra dedans.
2. Fixez le clapet de sécurité au boîtier en le faisant s'enclencher dans le support. Veillez à ce que le mécanisme de verrouillage et la flèche soient orientés vers l'avant.
3. Refermez le boîtier, appuyez dessus et accrochez le clapet de sécurité dans la saillie du couvercle transparent.
4. Rabattez le clapet de sécurité sur le boîtier de manière à ce qu'il soit posé à plat sur le boîtier. Vous entendez alors le dispositif de verrouillage s'enclencher deux fois.

## Monter le support

Choisissez le support qui vous plaît et fixez-le au boîtier de protection de la caméra.

### Support sur casque de vélo



1. Faites glisser l'élément 2 sur l'élément 1 de manière à ce qu'ils s'enclenchent.
2. Ensuite, installez correctement l'élément 1 et l'élément 2 sur la fixation du support du boîtier de protection. Le

disque noir du milieu se retrouve entre les deux disques transparents, et les trous en leur centre se superposent comme il convient.

3. Insérez une vis papillon dans les trous des disques et installez la caméra selon l'angle souhaité.
4. Vissez fermement la vis papillon en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre pour fixer le support et la caméra.
5. Retirez le film de protection sur la face inférieure de l'élément 1 et collez le support sur votre casque. Vérifiez que le support est correctement fixé !

## Support pour guidon/cadre



1. Dévissez les vis papillon du support. Retirez la vis papillon de l'un des côtés.
2. Placez le support dans la position souhaitée sur le guidon ou le cadre. Les disques doivent être orientés vers le haut. Remettez la deuxième vis papillon et vissez fermement les deux vis dans le sens des aiguilles d'une montre.

**ATTENTION !**

***Le support ne doit pas vous gêner ni encombrer votre champ de vision.***

3. Emboîtez l'élément 1 dans les disques du support. Les trous en leur centre doivent se superposer comme il convient.
4. Insérez une vis papillon dans les trous des disques, installez l'élément 1 dans la position souhaitée et vissez fermement la vis papillon dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Emboîtez le support du boîtier de protection sur les disques de l'élément 1. Les trous en leur centre doivent se superposer comme il convient.
6. Insérez une vis papillon dans les trous des disques, installez la caméra dans la position souhaitée et vissez fermement les vis papillon dans le sens des aiguilles d'une montre. Vérifiez que le support est correctement fixé !

**Clip de fixation**

1. Installez la caméra dans le support.
2. Emboîtez le clip dans les disques du support. Les trous en leur centre doivent se superposer comme il convient.
3. Insérez une vis papillon dans les trous des disques, installez le support dans la position souhaitée et vissez fermement la vis papillon dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Fixez le clip, par ex. à votre ceinture. Vérifiez la position du support !

## Installer l'application

Vous avez la possibilité, pour ce produit, d'utiliser une application capable d'établir une connexion entre votre appareil et votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **X-sport pro**.

Recherchez-la dans Google Play Store (Android) ou dans l'App Store (iOS) et installez-la sur votre appareil mobile.

## Activer la fonction wifi

1. Allumez la caméra en appuyant longuement sur le bouton Marche/Arrêt.
2. Appuyez sur le bouton wifi en mode Vidéo, Photo ou Accéléré pour activer la fonction wifi de la caméra sport. Au bout d'un court instant, le SSID (nom wifi : **NX-6101**) et le mot de passe sont affichés.
3. Ouvrez les réglages wifi de votre appareil mobile et sélectionnez le point d'accès affiché de votre caméra. Saisissez le mot de passe affiché.
4. Après le démarrage de l'application, appuyez sur **connecter/Connecter la caméra**.
5. Au bout d'un court instant et après le succès de la connexion, l'image de la caméra s'assombrit et l'image en direct est transmise sur votre appareil mobile. Dans l'application, vous pouvez partager en streaming les enregistrements de la carte SD ainsi qu'afficher les réglages de la caméra.

## Utilisation

### Allumer et éteindre

Pour allumer ou éteindre la caméra, appuyez longuement sur le bouton Marche/Arrêt.

### Écran avant

Appuyez brièvement sur le bouton wifi en mode Vidéo ou Photo pour accéder à l'écran avant et pour le quitter.

### Modes et réglages

Allumez la caméra et appuyez à nouveau brièvement sur le bouton Marche/Arrêt pour basculer d'un mode de la caméra à un autre. Les modes se succèdent ainsi : Mode Vidéo, mode Photo, mode Ralenti, mode Réglages.

Dès que le symbole de la roue dentée apparaît, appuyez sur le déclencheur pour passer au mode Réglages. Dans le mode Réglages, vous pouvez naviguer entre les différents menus de réglage par de courtes pressions répétées du bouton Marche/Arrêt. Le menu sélectionné est identifiable grâce à son symbole souligné en haut de l'écran. Si vous souhaitez à nouveau quitter les menus de réglage, appuyez à plusieurs reprises sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le symbole de croix en haut à gauche de l'écran soit souligné, puis appuyez sur le déclencheur.



## Réglages vidéo

Appuyez sur la touche wifi pour naviguer entre les options.  
Confirmez avec le déclencheur.

Résolution vidéo	4K 30 IPS / 2,7K 30 IPS / 1080 px 60 IPS / 1080 px 30 IPS / 720 px 120 IPS / 720 px 60 IPS / 720 px 30 IPS
Son vidéo	Activer / Désactiver
Capture vidéo en accéléré	Désactiver / 0,5 s / 1 s / 2 s / 5 s / 10 s / 30 s / 60 s
Enregistrement en boucle	Désactiver / 2 min / 3 min / 5 min
Enregistrement au ralenti	1080 px 60 IPS / 720 px 120 IPS

**NOTE :**

*Notez que vous pouvez éventuellement régler d'autres résolutions dans les réglages de votre appareil mobile. Toutefois, seules les résolutions affichées dans le menu de la caméra sont prises en charge.*

## Réglages photo

Appuyez sur la touche wifi pour naviguer entre les options. Confirmez avec le déclencheur.

Réglages des pixels	2M / 5M / 8M / 12M / 16M
Chronométrage	Désactiver / 3 s / 5 s / 10 s / 20 s
Automatique	Désactiver / 3 s / 10 s / 15 s / 20 s / 30 s
Décomposition du mouvement (Drama Shot)	Désactiver, 3 P/S, 5 P/S, 10 P/S

## Réglages

Appuyez sur la touche wifi pour naviguer entre les options. Confirmez avec le déclencheur.

Paramètres d'exposition	-3 à +3
Balance des blancs	Auto / Ensoleillé / Nuageux / Lumière incandescente / Lumière fluorescente
Wifi	Activer / Désactiver
Rotation image	Activer / Désactiver
Mode Voiture	(Au démarrage) Activer / Désactiver
Fréquence lumineuse (taux de rafraîchissement de l'image)	Auto / 50 Hz / 60 Hz
Voyant lumineux à LED	Activer / Désactiver
Écran de veille automatique	10 s / 20 s / 30 s / Désactiver
Arrêt automatique	1 min / 3 min / 5 min / Désactiver
Heure en filigrane	Activer / Désactiver



## Réglages de la caméra

Appuyez sur la touche wifi pour naviguer entre les options. Confirmez avec le déclencheur.

Langue	Mandarin / Chinois / Anglais / Japonais / Coréen / Russe / Allemand / Français / Italien / Espagnol / Polonais / Néerlandais / Portugais / Arabe
Date / Heure	Année / Mois / Jour / Heure / Minute / Seconde.
Format	Confirmer / Annuler
Paramètres d'usine	Confirmer / Annuler
Version firmware	Affichage de la version firmware

## Quitter

Confirmez avec le déclencheur si vous voulez quitter les menus de réglage.

## Mode Vidéo



1. Pour prendre une vidéo, rendez-vous dans le mode Vidéo. Pour ce faire, appuyez brièvement et à plusieurs

reprises sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le mode Vidéo apparaisse à l'écran.

2. Quand le symbole du mode Vidéo s'affiche sur l'écran, appuyez sur le déclencheur pour prendre une vidéo. Le symbole rouge clignote.
3. Appuyez de nouveau sur le déclencheur pour arrêter de filmer. Le symbole rouge disparaît.

## Mode Photo



1. Pour prendre une photo, rendez-vous dans le mode Photo. Pour ce faire, appuyez brièvement et à répétition sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le mode Photo apparaisse à l'écran.
2. Quand le symbole du mode Photo s'affiche sur l'écran, appuyez sur le déclencheur pour prendre une photo.

## Mode Ralenti



1. Pour prendre une vidéo en mode Ralenti, rendez-vous dans le menu de réglage et ouvrez la fonction Ralenti. Effectuez-y les réglages souhaités.

2. Rendez-vous dans le mode Ralenti. Pour ce faire, appuyez brièvement et à répétition sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le mode Ralenti apparaisse à l'écran.
3. Quand le symbole du mode Ralenti s'affiche sur l'écran, appuyez sur le déclencheur pour prendre une vidéo. Le symbole rouge clignote.
4. Appuyez de nouveau sur le déclencheur pour arrêter la vidéo au ralenti. Le symbole rouge disparaît.

## Mode Lecture

1. Pour lire une vidéo ou une photo, rendez-vous dans le mode Lecture. Pour ce faire, appuyez brièvement et à répétition sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le mode Lecture apparaisse à l'écran.
2. Appuyez brièvement sur le bouton wifi pour ouvrir un fichier photo ou vidéo.
3. Appuyez sur le déclencheur pour lire une vidéo.
4. Appuyez longuement sur le déclencheur pour supprimer un fichier. Confirmez le processus de suppression en sélectionnant le champ **Confirmer** à l'aide du bouton wifi, puis en appuyant sur le déclencheur, ou annulez le processus avec **Annuler**.

## Transférer les données vers un ordinateur

Pour transférer des données, vous pouvez retirer la carte MicroSD de la caméra et l'insérer dans le lecteur de carte de votre ordinateur.

Vous pouvez également brancher votre caméra sport à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni et transférer les données de la carte MicroSD de votre caméra sport en mode USB sur votre ordinateur :

1. Branchez le connecteur Micro-USB au port Micro-USB de la caméra.
2. Branchez l'autre extrémité du câble à un port USB de votre ordinateur.
3. Allumez la caméra.
4. Sélectionnez le mode USB avec le bouton wifi.
5. Confirmez le processus avec le déclencheur.

## Utiliser la caméra en tant que webcam

1. Branchez le connecteur Micro-USB au port Micro-USB de la caméra.
2. Branchez l'autre extrémité du câble à un port USB de votre ordinateur.
3. Allumez la caméra.
4. Sélectionnez « Mode Caméra » avec le bouton wifi.
5. Confirmez le processus avec le déclencheur.

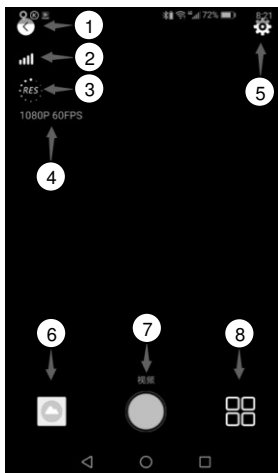


**NOTE :**

*Si besoin, installez un logiciel de pilote de périphérique.*

## Utilisation de l'application

Connectez par wifi l'application à la caméra (cf. section **Activer la fonction wifi**). Appuyez sur le symbole de l'application **X-sport pro** pour l'ouvrir. Appuyez sur **Connecter/Connecter la caméra** pour vous connecter à la caméra. L'image de la caméra s'affiche sur l'écran de votre appareil mobile.



- |   |                          |   |                      |
|---|--------------------------|---|----------------------|
| 1 | Quitter                  | 5 | Réglage de la caméra |
| 2 | Signal wifi (Android)    | 6 | Lecture              |
| 3 | Réglage de la résolution | 7 | Déclencheur          |
| 4 | Résolution               | 8 | Réglage du mode      |

## Enregistrement

Sur l'écran de démarrage, vous pouvez choisir quel type d'enregistrement vous souhaitez démarrer. Appuyez pour cela sur Réglages du mode. Appuyez sur Vidéo, Ralenti ou Enregistrement en boucle.

Dans les réglages du mode, plusieurs modes Photo peuvent être réglés : Photo, Photo en accéléré, Rafale ou Retardateur.

## Lecture

Appuyez sur Lecture pour accéder au mode Lecture. En haut de l'écran, choisissez si vous voulez voir affichés les enregistrements photo ou vidéo. Appuyez sur le fichier de votre choix pour l'ouvrir. Appuyez sur **Terminé** pour retourner au mode Lecture ou à l'écran de démarrage. Vous pouvez transférer les fichiers de l'application directement sur votre appareil mobile. Appuyez en bas à droite sur **Sélectionner**. Sélectionnez au moins un enregistrement. Vous pouvez également sélectionner tous les enregistrements en appuyant sur **Tout sélectionner**. Appuyez ensuite sur **Télécharger**.



*NOTE : Sous iOS, le transfert n'est supporté que jusqu'à 720 px.*

## Réglage de la caméra

Appuyez sur Réglages pour ouvrir les options de réglage. Faites glisser vers le haut pour afficher toutes les options. Vous pouvez procéder aux réglages suivants :

<b>Vidéo</b>	
Résolution vidéo	4K / 2,7K 30 IPS / 1080 px 60 IPS / 1080 px 30 IPS / 720 px 120 IPS / 720 px 60 IPS / 720 px 30 IPS
Ralenti	1080 px 60 IPS / 720 px 120 IPS
Enregistrement en boucle	Désactiver / 2 min / 3 min / 5 min
Vidéo en accéléré (time-lapse)	Désactiver / 0,5 s / 1 s / 2 s / 5 s / 10 s / 30 s / 60 s
<b>Photo</b>	
Résolution photo	2M / 5M / 8M / 12M / 16M
Photo en accéléré (time-lapse)	Désactiver / 3 s / 10 s / 15 s / 20 s / 30 s
Retardateur	Désactiver / 3 s / 5 s / 10 s / 20 s
Prise de vues en rafale	Désactiver, 3 P/S, 5 P/S, 10 P/S
Filigrane (iOS)	Activer / Désactiver

<b>Caméra</b>	
Réglages wifi / Configuration wifi	Affichage des réglages wifi
Balance des blancs (Android)	Automatique / Ensoleillé / Nuageux / Lumière incandescente / Lumière fluorescente
Mémoire carte SD (iOS)	Affichage de l'espace mémoire disponible et total
Formater la caméra / Format	Confirmer / Annuler
Vider le cache (iOS)	Vider le cache



## Caractéristiques techniques

Batterie Li-ion	3,7 V / 1050 mAh	
Durée du chargement	Env. 3 heures	
Tension d'entrée	5 V DC	
Étanchéité à l'eau	Jusqu'à 30 mètres	
Écran	Avant	1,3"
	Arrière	2"
Lentille	170°	
Résolution vidéo	4K 30 IPS / 2,7K 30 IPS / 1080 px 60 IPS / 1080 px 30 IPS / 720 px 120 IPS / 720 px 60 IPS / 720 px 30 IPS	
Format vidéo	MP4	
Ralenti	1080 px 60 IPS / 720 px 120 IPS	
Fréquence lumineuse	Automatique, 50 Hz, 60 Hz	
Carte MicroSD	Jusqu'à 64 Go, classe 10	
Systèmes d'exploitation compatibles	Windows 7/8/8.1/10, OSX/macOS	
Indice de protection	IPX8	
Dimensions	65 x 43 x 30 mm	
Poids	80 g (support compris)	

# 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 bénéfices, 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©

REV1 – 29.08.2018 – BS/LZ//JR