

# 4K-Light-Action-Cam DV-3217.Wifi

*16 Megapixel, Unterwasser-Gehäuse*

Bedienungsanleitung



**SUMIKUN®**

**NX-4263-675**

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Ihre neue 4K-Einstiegs-Action-Cam mit Wifi ...</b>	<b>4</b>
Lieferumfang .....	4
Zusätzlich benötigt .....	4
<b>Wichtige Hinweise zu Beginn.....</b>	<b>5</b>
Sicherheitshinweise .....	5
Wichtige Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung.....	7
Wichtige Hinweise zur Entsorgung .....	8
Konformitätserklärung .....	8
<b>Produktdetails.....</b>	<b>9</b>
Zubehör.....	11
<b>Inbetriebnahme .....</b>	<b>12</b>
Akku laden.....	12
MicroSD-Karte einsetzen .....	13
Schutzgehäuse anbringen .....	13
Halterung montieren.....	14
Halterung oben auf dem Helm.....	14
Halterung seitlich am Helm .....	15
Lenker-/Stangenhalterung.....	16
Cliphalterung.....	18
App installieren.....	18
WIFI-Funktion.....	19

<b>Verwendung .....</b>	<b>20</b>
Ein- und Ausschalten .....	20
Modi und Einstellungen .....	20
Video-Modus .....	25
Foto-Modus.....	25
Zeitlupen-Modus .....	25
Zeitraffer-Modus .....	26
Wiedergabe-Modus.....	26
 <b>Technische Daten .....</b>	 <b>27</b>
 <b>GPL-Lizenztext .....</b>	 <b>28</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-EINSTIEGS-ACTION-CAM MIT WIFI

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

vielen Dank für den Kauf dieser 4K-Einstiegs-Action-Cam mit Wifi, mit der Sie Aufnahmen unter Wasser in 30 m Tiefe machen können.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre 4K-Einstiegs-Action-Cam mit Wifi optimal einsetzen können.

## **Lieferumfang**

- 4K-Einstiegs-Action-Cam
- Akku
- Schutzgehäuse
- 12-teiliges Montagezubehör
- Ladekabel
- Bedienungsanleitung

## **Zusätzlich benötigt**

- microSD-Karte bis 32 GB

# 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.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose geladen 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.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose geladen wird die leicht zugänglich ist,

damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können. Meiden Sie starke magnetische Felder wie sie z.B. von elektronischen Geräten und starke Radiowellen. Diese können die Kamera schädigen oder die Qualität der Bild- und Tonaufnahmen beeinträchtigen.

- Setzen Sie die Kamera keinen hohen Temperaturen oder direkter Sonneneinstrahlung aus.
- Legen Sie Ihre microSD-Karte nicht in der Nähe von stark magnetischen Objekten ab, um Datenverlust zu vermeiden.
- Sollte die Kamera überhitzt sein, zu rauchen beginnen oder plötzlich stark riechen, trennen Sie sie unverzüglich vom Micro-USB-Kabel – Feuergefahr!
- Halten Sie Kinder während des Ladevorgangs von der Kamera fern.
- Lagern Sie die Kamera an einem trockenen, kühlen, staubfreien Ort.
- Beachten Sie bei Ihren Aufnahmen in Ihrem Interesse das Recht am eigenen Bild und am gesprochenen Wort von anderen.
- 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.
- Normale Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden. Achtung Explosionsgefahr!
- Nehmen Sie den Akku aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polarität des Akkus. Ein falsch eingesetzter Akku kann zur Zerstörung des Gerätes führen - Brandgefahr.
- Soll der Akku längere Zeit aufbewahrt werden, empfiehlt sich eine Restkapazität von ca. 30% des Ladevolumens.
- Vermeiden Sie am Lagerort direkte Sonneneinstrahlung. Die ideale Temperatur beträgt 10 – 20 °C.

## 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-4263-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU und der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU befindet.

A handwritten signature in black ink, which appears to read "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-4263 ein.

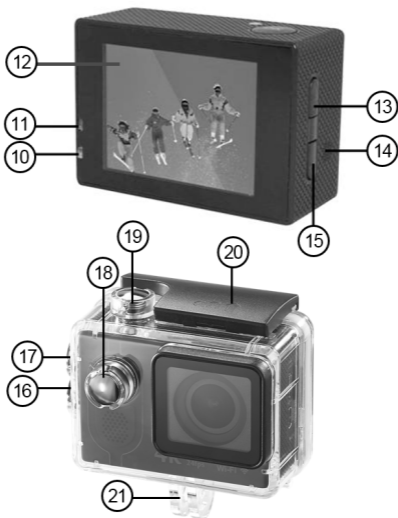


## PRODUKTDDETAILS

1. Multifunktionstaste
2. OK-Taste
3. Linse
4. Micro-USB-Anschluss
5. Mikrofon
6. MicroSD-Kartenslot
7. Micro-HDMI-Anschluss
8. Akkufach
9. Entriegelungstaste



- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| 10. Betriebs-LED                      | 16. Runter-Taste (Schutzgehäuse)         |
| 11. Lade-LED                          | 17. Hoch-/ Wifi-Taste (Schutzgehäuse)    |
| 12. Display                           | 18. Multifunktions-Taste (Schutzgehäuse) |
| 13. Hoch-/ Wifi-Taste (Schutzgehäuse) | 19. OK-Taste (Schutzgehäuse)             |
| 14. Lautsprecher                      | 20. Sicherheitsbügel                     |
| 15. Runter-Taste (Schutzgehäuse)      | 21. Befestigung für Halterung            |



## Zubehör



## INBETRIEBNAHME

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

### **Akku laden**

1. Schieben Sie die Entriegelungstaste in Pfeilrichtung und drehen Sie die Kamera um, so dass die Akkufachabdeckung herunterfällt.
2. Setzen Sie den mitgelieferten Akku in das Akkufach ein. Achten Sie darauf, dass die goldenen Kontaktpunkte passend ineinander gleiten. Drücken Sie den Akku in das Akkufach, bis er mit einem leisen Klicken einrastet.
3. Setzen Sie die Akkufachabdeckung wieder auf und schließen Sie das Akkufach, so dass die Abdeckung mit einem hörbaren Klicken einrastet.
4. Schließen Sie den Micro-USB-Stecker des mitgelieferten Ladekabels an den Micro-USB-Anschluss der Kamera und den USB-Stecker an den USB-Anschluss eines eingeschalteten Computers an. Die Lade-LED leuchtet beständig.
5. Sobald der Akku vollständig geladen ist, blinkt die Lade-LED. Trennen Sie die Kamera von der Stromversorgung.

## **MicroSD-Karte einsetzen**

1. Nehmen Sie eine microSD-Karte (bis 32 GB) und formatieren Sie diese an Ihrem Computer.
2. Setzen Sie die microSD-Karte in den microSD-Kartenslot der Kamera ein, die goldenen Kontaktpunkte zeigen Richtung Linse. Sie müssen einen leichten Federwiderstand überwinden.

## **Schutzgehäuse anbringen**

1. Öffnen Sie das Schutzgehäuse und legen sie die Kamera passend ein.
2. Bringen Sie den Sicherheitsbügel oben am Gehäuse an, indem Sie ihn in die Halterung einrasten. Achten Sie darauf, dass der Entriegelungsmechanismus nach oben zeigt. Der Pfeil auf dem Entriegelungsmechanismus zeigt nach rechts.
3. Klappen Sie das Schutzgehäuse zu, drücken Sie es an und haken sie den schwarzen Sicherheitsbügel in den Vorsprung der durchsichtigen Klappe ein.
4. Klappen Sie den Sicherheitsbügel nach unten, so dass er flach auf dem Schutzgehäuse aufliegt.
5. Um den Sicherheitsbügel wieder zu entfernen, schieben Sie den Entriegelungsmechanismus in Pfeilrichtung nach rechts und lösen Sie den Sicherheitsbügel.

## Halterung montieren

Suchen Sie sich die gewünschte Halterung aus und bringen Sie 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 und 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 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!



### Halterung seitlich am Helm



1. Schieben Sie Teil 2 auf Teil 1, so dass es einrastet.
2. Stecken Sie Teil 3 auf die Scheiben von Teil 2, die Löcher in der Mitte müssen passend aufeinander liegen.
3. Stecken Sie eine Flügelschraube durch die Löcher der Scheiben, bringen Sie die Teile in die gewünschte Position und drehen Sie die Flügelschraube im Uhrzeiger-sinn fest.

4. Stecken Sie Teil 4 auf die Scheiben von Teil 3, die Löcher in der Mitte müssen passend aufeinander liegen.
5. Stecken Sie eine Flügelschraube durch die Löcher der Scheiben, bringen Sie die Teile in die gewünschte Position und drehen Sie die Flügelschraube im Uhrzeiger-sinn fest.
6. Stecken Sie Teil 4 auf die Befestigung der Halterung am Schutzgehäuse, die Löcher müssen passend aufeinander liegen.
7. 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.
8. 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 Teil 1 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 Teil 1 in die gewünschte Position und drehen Sie die Flügelschraube im Uhrzeigersinn fest.
5. Stecken Sie die Halterung am Schutzgehäuse auf die Scheiben von Teil 1, 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!

## Cliphalterung



1. Legen Sie die Kamera in die Halterung, so dass die OK-Taste frei liegt, die Kamera muss sicher einrasten.
2. Schieben Sie den Clip von oben nach unten auf die Rückseite der Halterung, bis er hörbar einrastet. Die Zähne des Clips zeigen nach unten.
3. Drücken Sie oben auf den Clip, um ihn zu öffnen, und befestigen Sie ihn z.B. an Ihrem Gürtel. Überprüfen Sie den sicheren Sitz der Halterung!

### App installieren

Suchen Sie im Google Play Store (Android) oder App Store (iOS) nach der App XDV und installieren Sie diese auf Ihrem Mobilgerät. Das XDV-Symbol erscheint nach erfolgreicher Installation auf dem Display. Um die App zu öffnen, klicken Sie auf das Symbol.

## WIFI-Funktion

1. Drücken Sie die Multifunktionstaste so oft, bis Sie zum Modus Einstellungen gelangen. Bestätigen Sie mit der OK-Taste.
  2. Wählen Sie das Einstellungs-Menü durch wiederholtes Drücken der Multifunktionstaste. Navigieren Sie dann mit der Runter-Taste zum Punkt WIFI und bestätigen Sie mit der OK-Taste, um das WLAN der Kamera zu aktivieren.
  3. Nach dem Start der App gelangen Sie direkt ins WLAN-Menü, um die Kamera auswählen zu können. Geben Sie das Passwort ein, das auf der Kamera unter WLAN-Informationen angezeigt wird.
- Nach einiger Zeit und erfolgreicher Verbindung wird das Bild der Kamera abgedunkelt und das Live-Bild auf das Smartphone übertragen.
  - Sie können in der App die Aufnahmen der SD-Karte streamen lassen und die Einstellungen der Kamera abrufen.

## VERWENDUNG

### Ein- und Ausschalten

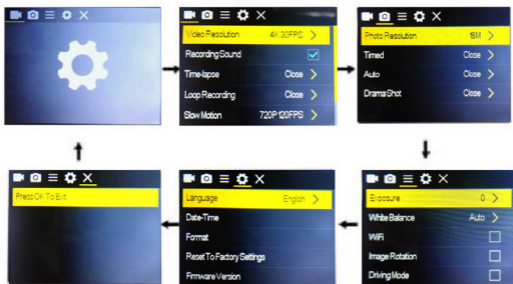
Um die Kamera ein- oder auszuschalten, drücken Sie lange die Multifunktionstaste.

### Modi und Einstellungen

Schalten Sie die Kamera ein und drücken Sie wiederholt die Multifunktionstaste, um durch die Modi der Kamera zu wechseln. Die Modi erscheinen in folgender Reihenfolge:

 Video	Ein Video aufnehmen
 Foto	Ein Foto aufnehmen
 Zeitraffer	Ein Video im Zeitraffer aufnehmen
 Wiedergabe	Ein Video abspielen und ein Foto anzeigen
 Einstellungen	Einstellungen der Kamera anpassen

Drücken Sie die OK-Taste, um zum Modus Einstellungen zu wechseln. Im Modus Einstellungen können Sie durch wiederholtes Drücken der Multifunktionstaste durch die verschiedenen Einstellungs-Menüs wechseln. Drücken Sie die OK-Taste, um ein Menü auszuwählen. Das ausgewählte Menü erkennen Sie daran, dass das entsprechende Symbol am oberen Rand des Displays unterstrichen ist. Wenn Sie den Modus Einstellungen wieder verlassen wollen, drücken Sie die Multifunktionstaste so lange, bis das Kreuz-Symbol oben rechts im Display unterstrichen ist und drücken Sie die OK-Taste.



## Video Einstellung

Nutzen Sie die Hoch-/ Wifi-Taste und die Runter-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit der OK-Taste.

Video Auflösung	4 K mit 30 FPS/ 2.7 K mit 30 FPS/ 1080 P mit 60 FPS/ 1080 P mit 30 FPS/ 720 P mit 120 FPS
Video Ton	ON/ OFF
Zeitraffer	OFF/ 0.5 S/ 1 S/ 2 S/ 5 S/ 10 S/ 30 S/ 60 S
Loop Aufnahme	OFF/ 2 min/ 3 min/ 5 min
Zeitlupe	1080 P mit 60 FPS/ 720 P mit 120 FPS

## Foto Einstellung

Nutzen Sie die Hoch-/ Wifi-Taste und die Runter-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit der OK-Taste.

Pixel Einstellung	16M/ 12M/ 8M / 5M/ 2M
Zeitaufnahme	3 S/ 5 S/ 10 S/ 20 S/ OFF
Automatik	3S/ 10 S/ 15 S/ 20 S/ 30 S/ OFF
Spur bewegen	3 P/S, 5 P/S, 10 P/S, 20 P/S, OFF

## Einstellungen

Nutzen Sie die Hoch-/ Wifi-Taste und die Runter-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit der OK-Taste.

Belichtung	-2 bis +2
Weißausgleich	Automatisch/ Sonnig/ Wolkig/ Glühlampen weiß/ Fluoreszierendes Weiß
WLAN	ON/ OFF
Bildrotation	ON/ OFF
Fahrmodus	ON/ OFF
Lichtquellen- Frequenz	Automatisch/ 50 Hz/ 60 Hz
LED-Meldeleuchte	ON/ OFF
Automatischer Bildschirmschoner	10 S/ 20 S/ 30 S/ OFF
Automatisches Abschalten	1 min/ 3 min/ 5 min/ OFF
Zeit Wasserzeichen	ON/ OFF

## Kamera-Einstellungen

Nutzen Sie die Hoch-/ Wifi-Taste und die Runter-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit der OK-Taste.

Sprache	Englisch/ Deutsch/ Französisch/ Spanisch/ Italienisch/ Portugiesisch/ traditionelles Chinesisch/ einfaches Chinesisch/ Japanisch/ Russisch
Datum Uhrzeit	2015/01/01 12:00:00
Format	Bestätigung/Abbrechen
Werkseinstellungen	Bestätigen/Abbruch
Firmware Version	Anzeige

## Aufnahmezeiten

Nutzen Sie die Hoch-/ Wifi-Taste und die Runter-Taste, um zwischen den Optionen zu navigieren. Bestätigen Sie mit der OK-Taste.

Micro SD	4K mit 30FPS/ 1080 P mit 60 FPS	1080 P mit 30 FPS	720 P mit 60 FPS
32 GB	120 min	240 min	320 min
16 GB	60 min	120 min	160 min



## Video-Modus

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

## Foto-Modus

1. Um ein Foto aufzunehmen, gehen Sie in den Foto-Modus. Drücken Sie dazu die Multifunktionstaste so oft, bis der Foto-Modus erscheint.
2. Wenn das Foto-Symbol im Display zu sehen ist, drücken Sie die OK-Taste, 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 Video-Modus.
3. Wenn das Zeitlupen-Symbol im Display zu sehen ist, drücken Sie die OK-Taste, um ein Zeitlupen-Video zu starten. Das rote Symbol blinkt.

4. Um das Zeitlupen-Video zu stoppen, drücken Sie erneut die OK-Taste. Das rote Symbol verschwindet.

### **Zeitraffer-Modus**

1. Um ein Zeitraffer-Video aufzunehmen, gehen Sie in das Einstellungs-Menü und öffnen Sie die Zeitraffer-Funktion. Nehmen Sie dort die gewünschten Einstellungen vor.
2. Gehen Sie in den Video-Modus.
3. Wenn das Zeitraffer-Symbol im Display zu sehen ist, drücken Sie die OK-Taste, um ein Zeitraffer-Video zu starten. Das rote Symbol blinkt.
4. Um das Zeitraffer-Video zu stoppen, drücken Sie erneut die OK-Taste. Das rote Symbol verschwindet.

### **Wiedergabe-Modus**

1. Um ein Video oder ein Foto wiederzugeben, gehen Sie in den Wiedergabe-Modus. Drücken Sie dazu die Multifunktionstaste so oft, bis der Wiedergabe-Modus erscheint.
2. Drücke Sie die Hoch-/Wifi-Taste und die Runter-Taste, um eine Foto-Datei auszusuchen.
3. Drücke Sie die OK-Taste, um ein Video abzuspielen.

## TECHNISCHE DATEN

Akku	900 mAh
Stromversorgung	5 V 1 A
Display	2.0 LTPS
Linse	170 Grad A, hochauflösende Weitwinkel-Linse
Auflösung	3264 × 1836 px
Video-Format	MP 4
Kompressions-Format	H.264
USB	USB 2.0
HDMI-Anschluss	Micro-HDMI
Speicher	MicroSD bis 32 GB
Ladezeit	Ca. 3 Stunden
System-Kompatibilität	Windows XP/ Vista und höher/Win 7/ MAC OS
Frequenzbereich	2412 – 2484 MHZ
Max. Sendeleistung	< 17 dBm
Glas	6-fach vergütet
Maße	60 × 40 × 25 mm
Gewicht	62 g

## GPL-LIZENZTEXT

**Dieses Produkt enthält Software, welche ganz oder teilweise als freie Software den Lizenzbedingungen der GNU General Public License, Version 2 (GPL) unterliegt.**

Den Quellcode der Software erhalten Sie unter <http://www.pearl.de/support/> unter dortiger Eingabe der Artikelnummer; wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter [opensource@pearl.de](mailto:opensource@pearl.de)) den SourceCode 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.

## **TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION**

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. 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.

12. 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.

13. 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.

14. 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**

15. 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.

16. 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 an idea of what it does.***

***Copyright (C) yyyy 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: DE : +49 (0)7631-360-350  
CH: +41 (0)848-223-300 | FR: +33 (0)388-580-202  
PEARL GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen**

**© REV3 / 07.10.2022 – EB/MB//FR//MF**



# Caméra sport 4K DV-3217.Wifi

*avec capteur 16 Mpx et boîtier étanche*

Mode d'emploi



**SUMIKUN®**

**NX-4263-675**

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Votre nouvelle caméra sport .....</b>	<b>4</b>
Contenu .....	4
Accessoires requis (disponibles séparément sur <a href="https://www.pearl.fr/">https://www.pearl.fr/</a> ) .....	4
 <b>Consignes préalables .....</b>	 <b>5</b>
Consignes de sécurité .....	5
Consignes concernant les caméras .....	8
Consignes importantes sur les batteries et leur recyclage .....	8
Consignes importantes pour le traitement des déchets.....	9
Déclaration de conformité.....	10
 <b>Description du produit.....</b>	 <b>11</b>
Accessoires disponibles .....	14
 <b>Mise en service.....</b>	 <b>14</b>
Charger la batterie .....	14
Insérer une carte MicroSD.....	15
Fixer le boîtier de protection .....	15
Montage du support.....	16
Support sur le dessus du casque .....	16
Support sur le côté du casque.....	17
Support sur barre/guidon .....	19

Support pour clip de ceinture .....	20
Installer l'application.....	20
Fonction Wi-Fi .....	21
<b>Utilisation.....</b>	<b>22</b>
Allumer et éteindre .....	22
Modes et réglages.....	22
Mode Vidéo .....	27
Mode Photo.....	27
Mode Ralenti.....	27
Modes Accéléré.....	28
Mode Lecture.....	28
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>30</b>
<b>Contrat de licence logiciel libre .....</b>	<b>31</b>

# VOTRE NOUVELLE CAMÉRA SPORT

## **Cher client, chère cliente,**

Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra sport 4K Wi-Fi, qui permet même de réaliser des prises de vue sous-marines à 30 mètres de profondeur.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

## **Contenu**

- Caméra sport 4K Wi-Fi
- Batterie
- Boîtier de protection
- Accessoires de montage (12 pièces)
- Câble de chargement
- Mode d'emploi

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

Carte mémoire MicroSD jusqu'à 32 Go

# 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 !
- Veuillez 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 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.
- Veuillez à ce que la prise de courant à laquelle est branché l'appareil pour le chargement soit toujours facilement accessible, pour que l'appareil puisse être rapidement débranché 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 ou à une chaleur extrême.
  - Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
  - La prise de courant à laquelle est branché l'appareil pour le chargement doit toujours être facilement accessible, pour que l'appareil puisse être rapidement débranché en cas d'urgence. Évitez les ondes radio et les forts champs magnétiques, tels que ceux émis par des appareils électroniques. Ceux-ci peuvent endommager la caméra ou bien altérer la qualité des enregistrements audio et vidéo.
  - N'exposez pas la caméra à de fortes températures ou aux rayons directs du soleil.
  - Ne posez pas votre carte MicroSD à proximité d'objets à fort magnétisme, afin d'éviter de perdre des données.
  - En cas de surchauffe de la caméra, de dégagement de fumée ou de forte odeur, débranchez immédiatement le câble Micro-USB. Risque d'incendie !
  - Ne laissez pas des enfants s'approcher de l'appareil pendant le processus de chargement.
  - Conservez le produit hors de la portée enfants !
  - Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne

jouent pas avec l'appareil.

- Rangez la caméra dans un endroit sec, frais et sans poussière.
- 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.
- Respectez toujours la polarité de la batterie. Un mauvais sens d'insertion de la batterie peut endommager l'appareil. Risque d'incendie.
- Si vous pensez ne pas utiliser la batterie durant une longue période, nous vous recommandons de la laisser chargée à environ 30 % de sa capacité.
- Ne la stockez pas dans un endroit exposé aux rayons directs du soleil. La température idéale du lieu de stockage est comprise entre 10 et 20 °C.

- 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 concernant les caméras**

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 (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)).

### **Consignes importantes sur les batteries et leur recyclage**

Les batteries usagées ne doivent **PAS** être jetées dans la poubelle ordinaire. 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 dans les points de ramassage publics 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.
- 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 les 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-4263 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

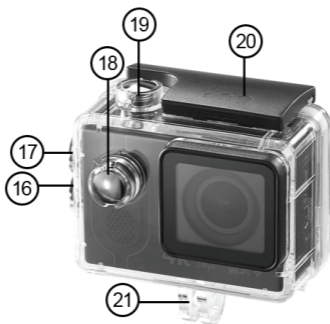
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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. Touche multifonction
2. Touche OK
3. Lentille
4. Port Micro USB
5. Microphone
6. Fente carte MicroSD
7. Port Micro-HDMI
8. Logement de la batterie
9. Bouton de déverrouillage
10. Témoin LED d'alimentation
11. LED de chargement
12. Ecran
13. Touche Haut/ Wi-Fi
14. Haut-parleur
15. Touche bas
16. Touche Bas (boîtier de protection)
17. Touche Haut/Wi-Fi (boîtier de protection)
18. Touche multifonction (boîtier de protection)
19. Touche OK (boîtier de protection)
20. Plaque de sécurité
21. Fixation du support

## Accessoires disponibles



## MISE EN SERVICE

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

### Charger la batterie

1. Poussez le bouton de déverrouillage dans le sens de la flèche et retournez la caméra, de manière à ce que le cache du logement de la batterie tombe.
2. Insérez la batterie fournie dans le logement

correspondant. Veillez à ce que les points de contact dorés s'insèrent bien les uns dans les autres. Pressez la batterie dans le logement jusqu'à ce que vous l'entendiez s'enclencher.

3. Remettez en place le cache du logement de la batterie, et refermez le compartiment. Vous devez l'entendre s'enclencher.
4. Branchez la fiche micro-USB du câble fourni au port micro-USB de chargement de la caméra, puis branchez la fiche USB à un port USB disponible d'un ordinateur allumé. Le voyant LED de chargement brille en continu.
5. Dès que la batterie est entièrement chargée, le voyant LED de chargement clignote. Débranchez la caméra de l'alimentation électrique.

### **Insérer une carte MicroSD**

1. Munissez-vous d'une carte MicroSD (jusqu'à 32 Go) et formatez-la sur votre ordinateur.
2. Insérez la carte microSD dans la fente pour carte microSD de la caméra. Les contacts dorés doivent être orientés en direction de la lentille. Vous devez sentir une légère résistance due au ressort.

### **Fixer le boîtier de protection**

1. Ouvrez le boîtier de protection et placez-y la caméra.
2. Fixez la plaque de protection sur le dessus du boîtier, en l'enclenchant dans le support. Veillez

- à ce que le mécanisme de déverrouillage soit orienté vers le haut. La flèche du mécanisme de déverrouillage doit être orientée vers le haut.
3. Fermez le boîtier de protection. Refermez-le et accrochez la plaquette noire dans l'avancée du clapet transparent.
  4. Rabattez la plaque de sécurité vers le bas, de manière à ce qu'elle repose à plat sur le boîtier de protection.
  5. Pour retirer la plaque de sécurité, poussez le mécanisme de déverrouillage dans le sens de la flèche, vers la droite. Vous pouvez alors détacher la plaque de sécurité.

### Montage du support

Recherchez le support souhaité et fixez le boîtier de protection à la caméra.

#### Support sur le dessus du casque



1. Poussez l'élément 2 sur l'élément 1, de manière à ce qu'il s'enclenche.
2. Placez maintenant l'élément 1 et l'élément 2 sur la fixation du support qui se trouve sur le boîtier de protection. La plaque noire doit se trouver entre



- les deux plaques transparentes, et les trous du milieu doivent coïncider les uns avec les autres.
3. Faites passer les vis à ailettes dans les trous des plaques, et orientez la caméra selon l'angle souhaité.
  4. Vissez les vis à ailettes dans le sens des aiguilles d'une montre afin de fixer le support et la caméra.
  5. Retirez le film protecteur qui se trouve sous l'élément 1, et collez le support sur votre casque. Vérifiez que le support est correctement fixé.



### Support sur le côté du casque



1. Poussez l'élément 2 sur l'élément 1, de manière à ce qu'il s'enclenche.
2. Placez l'élément 3 sur la plaque de l'élément 2. Les trous situés au milieu doivent coïncider les

- uns avec les autres.
3. Faites passer les vis à ailettes dans les trous des plaques, placez les éléments dans la position souhaitée et vissez les vis à ailettes fermement dans le sens des aiguilles d'une montre.
  4. Placez l'élément 4 sur la plaque de l'élément 3. Les trous situés au milieu doivent coïncider les uns avec les autres.
  5. Faites passer les vis à ailettes dans les trous des plaques, placez les éléments dans la position souhaitée et vissez les vis à ailettes fermement dans le sens des aiguilles d'une montre.
  6. Placez l'élément 4 sur la fixation du support du boîtier de protection. Les trous situés au milieu doivent coïncider les uns avec les autres.
  7. Faites passer les vis à ailettes dans les trous des plaques, placez la caméra dans la position souhaitée et vissez les vis à ailettes fermement dans le sens des aiguilles d'une montre.
  8. Retirez le film protecteur qui se trouve sous l'élément 1, et collez le support sur votre casque. Vérifiez que le support est correctement fixé.

## Support sur barre/guidon



1. Dévissez les vis à ailettes du support. Retirez les vis à ailettes d'un côté.
2. Mettez le support dans la position souhaitée, autour du guidon ou de la barre. Les plaques doivent être orientées vers le haut. Insérez la deuxième vis à ailettes et serrez les vis à ailettes en les tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.



### **ATTENTION !**

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

3. Placez l'élément 1 sur la plaque du support. Les trous situés au milieu doivent coïncider les uns avec les autres.
4. Glissez une vis à ailettes dans les trous des plaques, placez l'élément 1 dans la position souhaitée et vissez la vis à ailettes fermement dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Placez le support du boîtier de protection sur la plaque l'élément 1. Les trous situés au milieu

doivent coïncider les uns avec les autres.

6. Faites passer les vis à ailettes dans les trous des plaques, placez la caméra dans la position souhaitée et vissez les vis à ailettes fermement dans le sens des aiguilles d'une montre. Vérifiez que le support est correctement fixé.

### Support pour clip de ceinture



1. Placez la caméra dans le support de manière à ce que le bouton OK reste libre. La caméra doit s'enclencher.
2. Faites glisser le clip de fixation de haut en bas à l'arrière du support. Vous devez l'entendre s'enclencher. Les dents du clip doivent être orientées vers le bas.
3. Appuyez sur le dessus du clip pour l'ouvrir, et fixez-le à votre ceinture par exemple. Vérifiez que le support est correctement fixé.

### Installer l'application

Sur Google Play Store (Android) ou sur l'App Store (iOS), recherchez l'application XDV et installez-la sur votre appareil mobile. Le symbole XDV apparaît à

l'écran une fois l'installation effectuée. Cliquez sur ce symbole pour ouvrir l'application.

### **Fonction Wi-Fi**

1. Appuyez sur la touche multifonction plusieurs fois, jusqu'à ce que vous accédiez au mode réglages. Confirmez avec la touche OK.
2. Choisissez le menu de réglages en appuyant plusieurs fois sur la touche multifonction. Utilisez alors la touche Bas pour vous déplacer jusqu'à l'indication Wi-Fi, et confirmez avec la touche OK.
3. Une fois l'application lancée, vous accédez directement au menu Wi-Fi où vous pouvez sélectionner la caméra. Saisissez le mot de passe qui est imprimé sur la caméra sous Informations Wi-Fi.
  - Après quelques instants, si la connexion a bien été effectuée, l'image de la caméra s'obscurcit et l'image en direct est transmise au smartphone.
  - Dans l'application, vous pouvez envoyer les prises de vue enregistrées sur la carte SD, et appeler les réglages de la caméra.



## UTILISATION

### Allumer et éteindre

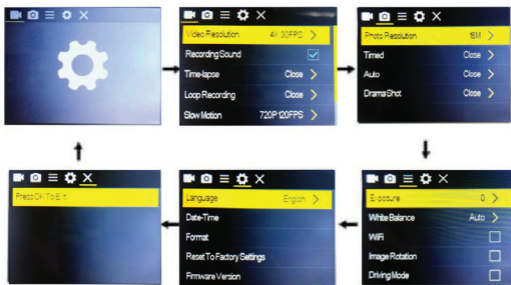
Pour allumer ou éteindre la caméra, exercez une pression longue sur la touche multifonction.

### Modes et réglages

Allumez la caméra et appuyez plusieurs fois sur la touche multifonction, afin de faire défiler les différents modes de la caméra. Les modes apparaissent dans l'ordre suivant :

	Vidéo	Filmer une vidéo
	Photo	Prendre une photo
	Mode accéléré	Filmer une vidéo en mode accéléré
	Lecture	Lire une vidéo ou afficher une photo
	Réglages	Adapter les réglages de la caméra

Appuyez sur la touche OK pour passer au mode Réglages. En mode Réglages, vous pouvez faire défiler les différents menus de réglage en appuyant plusieurs fois sur la touche multifonction. Appuyez sur la touche OK pour sélectionner un menu. Lorsqu'un menu est sélectionné, le symbole correspondant est souligné (sur le bord supérieur de l'écran). Pour quitter le mode Réglages, appuyez sur la touche multifonction jusqu'à ce que le symbole de croix en haut à droite sur l'écran soit souligné, et appuyez sur la touche OK.



## Réglages Vidéo

Utilisez la touche Haut/Wi-Fi et la touche Bas pour naviguer entre les différentes options. Confirmez avec la touche OK.

Résolution de la vidéo	4 K à 30 ips 2.7 K à 30 ips 1080 P à 60 ips 1080 P à 30 ips 720 P à 120 ips
Son vidéo	ON / OFF
Vidéo en mode accéléré	OFF / 0.5 S / 1 S / 2 S / 5 S / 10 S / 30 S / 60 S
Enregistrement en boucle	OFF / 2 min / 3 min / 5 min
Video en mode ralenti	1080 P à 60 ips 720 P à 120 ips

## Réglages photos

Utilisez la touche Haut/Wi-Fi et la touche Bas pour naviguer entre les différentes options. Confirmez avec la touche OK.

Résolution (pixels)	16 M / 12 M / 8 M / 5 M / 2 M
Temporisateur	3 S / 5 S / 10 S / 20 S / OFF



Automatique	3S / 10 S / 15 S / 20 S / 30 S / OFF
Mode drama shot	3 P/S, 5 P/S, 10 P/S, 20 P/S, OFF

## Réglages

Utilisez la touche Haut/Wi-Fi et la touche Bas pour naviguer entre les différentes options. Confirmez avec la touche OK.

Réglages de l'exposition	de -2 à +2
Équilibrage des blancs	Automatique/ Ensoleillé/ Nuageux/ Ampoule à incandescence/ Ampoule fluo
WiFi Commutateur	ON / OFF
Rotation de l'image	ON / OFF
Mode véhicule	ON / OFF
Fréquence de la source d'éclairage	Automatique, 50 Hz, 60 Hz
Indicateur lumineux LED	ON / OFF

Économiseur d'écran automatique	10 S/ 20 S/ 30 S/ OFF
Arrêt automatique	1 min/ 3 min/ 5 min/ OFF
Heure en filigrane	ON / OFF

### Réglages de la caméra

Utilisez la touche Haut/Wi-Fi et la touche Bas pour naviguer entre les différentes options. Confirmez avec la touche OK.

Langue	Anglais / allemand / français / espagnol / italien / portugais / chinois traditionnel / chinois simplifié / japonais / russe
Date / Heure	2015/01/01 12:00:00
Format	Format
Confirmation/ Annulation	Réglages d'usine
Version Firmware	Affichage

### Durée de l'enregistrement

Utilisez la touche Haut/Wi-Fi et la touche Bas pour naviguer entre les différentes options. Confirmez avec la touche OK.

MicroSD	4 K à 30 ips / 1080 P à 60 ips	1080 P à 30 ips	720 P à 60 ips
32 Go	120 min	240 min	320 min
16 Go	60 min	120 min	160 min

### Mode Vidéo

1. Pour faire une prise de vue, ouvrez le mode vidéo. Appuyez sur la touche multifonction plusieurs fois, jusqu'à ce que le mode vidéo apparaisse à l'écran.
2. Lorsque le symbole vidéo apparaît à l'écran, appuyez sur la touche OK pour lire une vidéo. Le symbole rouge clignote.
3. Appuyez de nouveau sur la touche OK pour arrêter la lecture de la vidéo. Le symbole rouge disparaît.

### Mode Photo

1. Pour prendre une photo, ouvrez le mode photo. Appuyez sur la touche multifonction plusieurs fois, jusqu'à ce que vous accédez au mode Photo.
2. Lorsque le symbole photo apparaît à l'écran, appuyez sur la touche OK pour prendre une photo.

### Mode Ralenti

1. Pour filmer une vidéo en ralenti, ouvrez la

fonction Ralenti dans le menu Réglages. Procédez aux réglages de votre choix.

2. Ouvrez le mode vidéo.
3. Lorsque le symbole du ralenti apparaît à l'écran, appuyez sur la touche OK pour lire une vidéo en mode ralenti. Le symbole rouge clignote.
4. Appuyez de nouveau sur la touche OK pour arrêter la lecture de la vidéo en mode ralenti. Le symbole rouge disparaît.

### **Modes Accéléré**

1. Pour filmer une vidéo en accéléré, ouvrez la fonction Accéléré dans le menu Réglages. Procédez aux réglages de votre choix.
2. Ouvrez le mode vidéo.
3. Lorsque le symbole de l'accéléré apparaît à l'écran, appuyez sur la touche OK pour lire une vidéo en mode accéléré. Le symbole rouge clignote.
4. Appuyez de nouveau sur la touche OK pour arrêter la lecture de la vidéo en mode accéléré. Le symbole rouge disparaît.

### **Mode Lecture**

1. Pour lire une photo ou une vidéo, ouvrez le mode lecture. Appuyez sur la touche multifonction plusieurs fois, jusqu'à ce que le mode Lecture apparaisse.
2. Appuyez sur la touche Haut/Wi-Fi et sur la touche

Bas pour choisir un fichier photo.

3. Pour lire une vidéo, appuyez sur la touche OK.

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Batterie	900 mAh
Alimentation	5 V, 1 A
Ecran	2.0 LTPS
Lentille	170 degré A, lentille grand angle haute résolution
Résolution	3264 x 1836 px
Format vidéo	MP 4
Format de compression	H.264
USB	USB 2.0
Port HDMI	Micro-HDMI
Mémoire	MicroSD jusqu'à 32 Go
Temps de charge	Env. 3 heures
Compatibilité système	Windows XP/ Vista et supérieur /Win 7/ MAC OS
Gamme de fréquences	2412 - 2484 MHZ

Puissance d'émission max.	< 17 dBm
Verre	traité 6 x
Dimensions	60 x 40 x 25 mm
Poids	62 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 [www.pearl.fr](http://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.



**PEARL GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen**  
**Service commercial PEARL France : 0033 (0) 3 88 58 02 02**

**© REV3 / 07. 10. 2022 – EB/MB//FR//MF**