

# PAN-Tilt-IP-Überwachungskamera IPC-390.echo

mit HD, WLAN, App und Nachtsicht, IP65

## Bedienungsanleitung



ELESTION®

# Inhaltsverzeichnis

<b>Ihre neue Pan-Tilt-IP-Überwachungskamera .....</b>	<b>4</b>
Lieferumfang .....	4
<b>Wichtige Hinweise zu Beginn .....</b>	<b>5</b>
Allgemeine Sicherheitshinweise .....	5
Wichtige Hinweise zur Entsorgung .....	6
Konformitätserklärung .....	6
<b>Produktdetails .....</b>	<b>7</b>
<b>Montage .....</b>	<b>7</b>
Deckenmontage .....	7
Wandmontage .....	8
<b>LEDs .....</b>	<b>9</b>
<b>Bewegungserkennung .....</b>	<b>9</b>
<b>App installieren .....</b>	<b>9</b>
Überwachungskamera mit App verbinden .....	10
App .....	11
Übersicht .....	11
Videobild drehen .....	11
Live-Bild .....	12
Vorschau .....	12
Geräte-Einstellungen .....	13
Szenen einstellen .....	13
Kamera aus App entfernen .....	14
<b>Amazon Alexa / Amazon Echo Show .....</b>	<b>15</b>
Verbinden / Aktivieren .....	15
Liste mit Sprachbefehlen .....	16
<b>Kamera zurücksetzen .....</b>	<b>16</b>
<b>Datenschutz .....</b>	<b>16</b>
<b>Technische Daten .....</b>	<b>16</b>
<b>GPL-Lizenztext .....</b>	<b>17</b>

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

**[www.7links.me](http://www.7links.me)**

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

# Ihre neue Pan-Tilt-IP-Überwachungskamera

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieser Pan-Tilt-IP-Überwachungskamera.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung aufmerksam durch und beachten Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre Outdoor-Kamera optimal einsetzen können.

## Lieferumfang

- Kamera
- Halterung
- Montagewinkel
- 2 Winkel-Schrauben
- Netzteil
- 3 Schrauben mit Dübel
- Reset-Tool
- Bedienungsanleitung

### Empfohlene App:

Für die Steuerung benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen der Überwachungskamera und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Ihre Überwachungskamera ist kompatibel zu den Apps **ELESION** sowie **Tuya Smart** und **Smart Life**. Wir empfehlen für die Steuerung die kostenlose App **ELESION**.



*ELESION:*

*Scannen Sie einfach den QR-Code, um eine Übersicht weiterer ELESION-Produkte aufzurufen.*

# Wichtige Hinweise zu Beginn

## Allgemeine Sicherheitshinweise

- Die Gebrauchsanweisung aufmerksam lesen. Sie enthält wichtige Hinweise für den Gebrauch, die Sicherheit und die Wartung des Gerätes. Sie soll sorgfältig aufbewahrt und gegebenenfalls an Nachbenutzer weitergegeben werden.
- Das Gerät darf nur für den vorgesehenen Zweck, gemäß dieser Gebrauchsanweisung, verwendet werden.
- Beim Gebrauch die Sicherheitshinweise beachten.
- Vor der Inbetriebnahme das Gerät und seine Anschlussleitung sowie Zubehör auf Beschädigungen überprüfen.
- Die Anschlussleitung nicht quetschen, nicht über scharfen Kanten oder heiße Oberflächen ziehen; Anschlussleitung nicht zum Tragen verwenden.
- Wenn die Netzanschlussleitung dieses Gerätes beschädigt wird, muss sie durch den Hersteller oder seinen Kundendienst oder eine ähnlich qualifizierte Person ersetzt werden, um Gefährdungen zu vermeiden.
- Ziehen Sie den Netzstecker des Gerätes nach jedem Gebrauch, bei Störungen während des Betriebes und vor jeder Reinigung des Gerätes.
- Ziehen Sie den Stecker nie am Netzkabel oder mit nassen Händen aus der Steckdose.
- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!
- Benutzen Sie das Gerät niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn das Gerät ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde.
- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose betrieben wird, die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Das Gerät darf nur für den vorgesehenen Zweck, gemäß dieser Gebrauchsanweisung, verwendet werden.
- Beachten Sie beim Gebrauch die Sicherheitshinweise.
- Überprüfen Sie vor der Inbetriebnahme das Gerät und seine Anschlussleitung sowie Zubehör auf Beschädigungen.
- Die Anschlussleitung nicht quetschen, nicht über scharfe Kanten oder heiße Oberflächen ziehen.
- Ziehen Sie den Netzstecker des Gerätes nach jedem Gebrauch, bei Störungen während des Betriebes und vor jeder Reinigung des Gerätes.
- Den Stecker nie am Netzkabel oder mit nassen Händen aus der Steckdose ziehen.

- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!
- Achten sie darauf, dass das Gerät beim Betrieb eine gute Standfestigkeit besitzt und nicht über das Netzkabel gestolpert werden kann.
- Benutzen Sie das Gerät niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn das Gerät ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde. Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

## Wichtige Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät gehört **nicht** in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde. Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag / Monat / Jahr entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.



## Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-4449-675 in Übereinstimmung mit der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU, der Ökodesignrichtlinie 2009/125/EG, der RoHS Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU und der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU befindet.

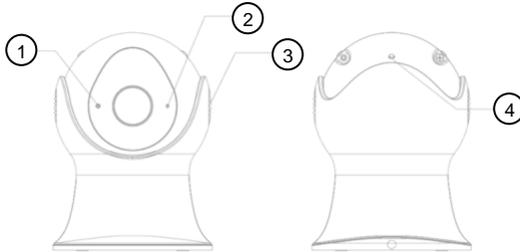
*Kurtasz, A.*

Qualitätsmanagement  
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter [www.pearl.de/support](http://www.pearl.de/support). Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-4449 ein.



## Produktdetails



- 1 Mikrofon
- 2 Status-LED

- 3 Lautsprecher
- 4 Reset-Taste

## Montage

Sie können die Kamera an Ihrer Decke oder Ihrer Wand befestigen. Gehen Sie je nach gewünschter Montageart wie folgt vor:

### Deckenmontage

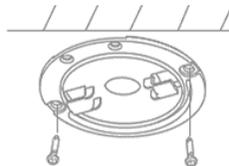
1. Markieren Sie die 2 Schraublöcher der Halterung an der gewünschten Montagestelle Ihrer Decke.
2. Bohren Sie 2 Löcher in die Markierungen.



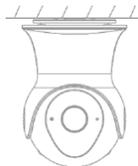
#### **ACHTUNG!**

**Achten Sie darauf, dass an der gewählten Bohrstelle keine Leitungen oder Rohre verlaufen. Dies kann zu Verletzungen oder Umgebungsschäden führen!**

3. Setzen Sie die Dübel ein.
4. Schrauben Sie die Halterung mit den Schrauben fest.



5. Setzen Sie die Kamera bündig auf die Halterung auf. Achten Sie dabei darauf, dass das Kabel in der entsprechenden Aussparung liegt, damit es nicht gequetscht wird. Drehen Sie dann Ihre Kamera gegen den Uhrzeigersinn fest.



## Wandmontage

1. Befestigen Sie den Winkel mit den 2 Winkel-Schrauben in der entsprechenden Aussparung der Halterung. Achten Sie darauf, dass der Winkel später von der Kamera weg zeigt.



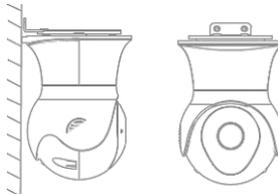
2. Markieren Sie die 2 Schraublöcher des Winkels an der gewünschten Montagestelle Ihrer Wand.
3. Bohren Sie 2 Löcher in die Markierungen.



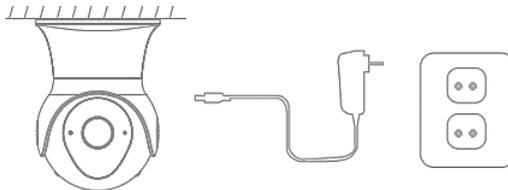
### **ACHTUNG!**

**Achten Sie darauf, dass an der gewählten Bohrstelle keine Leitungen oder Rohre verlaufen. Dies kann zu Verletzungen oder Umgebungsschäden führen!**

4. Setzen Sie die Dübel ein.
5. Schrauben Sie den Winkel mit den Schrauben fest. Beachten Sie, dass der Winkel dabei nach oben zeigt.



Wenn Sie Ihre Kamera montiert haben, verbinden Sie sie mit der Stromversorgung. Schließen Sie dazu das Netzteil an das Kabel der Kamera an und stecken Sie den Stecker in eine Steckdose. Warten Sie ca. 1 Minute während die Kamera startet. Es erklingt dann eine Signalmelodie. Die Status-LED leuchtet rot und beginnt anschließend zu blinken. Ihre Kamera befindet sich nun im Verbindungsmodus.



### **HINWEIS:**

**Bitte beachten Sie, dass die Kamera nur mit 2,4-GHz-WLAN-Netzwerken kompatibel ist.**

## LEDs

LED	Bedeutung
Leuchtet rot	Kameranetzwerkfehler
Blinkt langsam rot	Warten auf WiFi-Einstellung
Blinkt schnell rot	WiFi-Verbindung wird aufgebaut
Leuchtet blau	Normaler Betriebsmodus
Blinkt langsam blau	Warten auf manuelle WiFi-Einstellung
Blinkt schnell blau	WiFi-Verbindung wird aufgebaut

## Bewegungserkennung

Die Länge des Bewegungserkennungs-Videos muss nicht eingestellt werden. Die Kamera zeichnet variabel auf sobald sie Bewegung erkennt, bis keine Bewegungen mehr erkannt werden.

## App installieren

Zur Steuerung per Mobilgerät benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrer Überwachungskamera und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **ELESION**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) oder scannen Sie den entsprechenden QR-Code. Installieren Sie die App dann auf Ihrem Mobilgerät.



Android



iOS



### HINWEIS:

Falls Sie noch nicht über ein ELESION-Konto verfügen, legen Sie sich bitte eines an. Die Registrierung in der App erfolgt per Email-Adresse.

Eine genaue Erklärung des Registrierungs-Vorgangs sowie eine allgemeine Übersicht der App finden Sie online unter [www.pearl.de/support](http://www.pearl.de/support). Geben Sie dort im Suchfeld einfach die Artikelnummer ZX-5131 ein.



[www.pearl.de/support](http://www.pearl.de/support)

## Überwachungskamera mit App verbinden



### HINWEIS:

Die Überwachungskamera kann nur in ein 2,4-GHz-WLAN eingebunden werden. 5-GHz-WLAN erkennen Sie meist daran, dass ein „5G“ an den Netzwerknamen angehängt ist.

1. Öffnen Sie die App **ELESION** und melden Sie sich an.
2. Tippen Sie anschließend im **Mein-Zuhause**-Tab auf **Gerät hinzufügen** oder oben rechts auf das Plus-Symbol und dann auf **Gerät hinzufügen**.
3. Tippen Sie in der linken Leiste auf die Kategorie **Kameras**.
4. Tippen Sie auf die Unterkategorie **Kamera**.
5. Prüfen Sie, dass die Status-LED Ihrer Kamera schnell blinkt oder drücken Sie die Resetaste und halten Sie sie wenige Sekunden gedrückt, bis die Kamera neu startet.
6. Tippen Sie in der App auf **Nächste Schritt** und anschließend auf **Weiter**.
7. Geben Sie das WLAN-Passwort des 2,4-GHz-Netzwerkes ein, in das Ihre Überwachungskamera eingebunden werden soll. Tippen Sie auf das Augen-Symbol, um das eingegeben Passwort ein- oder auszublenden.



### HINWEIS:

Es wird automatisch das WLAN-Netzwerk übernommen, mit dem Ihr Mobilgerät aktuell verbunden ist. Soll Ihre Kamera mit einem anderen WLAN-Netzwerk verbunden werden, tippen Sie auf den Doppelpfeil neben dem Netzwerknamen.



Sie gelangen zu den WLAN-Einstellungen Ihres Mobilgeräts. Stellen Sie dort die Verbindung zum gewünschten Netzwerk her. Kehren Sie mit der Zurück-Taste zur App zurück und geben Sie gegebenenfalls das geforderte WLAN-Passwort ein.

8. Tippen Sie auf **Weiter**.
9. Halten Sie den QR-Code auf dem Display Ihres Mobilgeräts mit einem Abstand von 15 – 20 cm vor das Objektiv Ihrer Kamera.
10. Bei erfolgreicher Verbindung ertönt eine Ansage / ein Signal aus dem Kameralautsprecher. Bestätigen Sie diese auf Ihrem Smartphone über den Button **Signalton gehört**. Die Kamera beginnt den Verbindungsaufbau.
11. Tippen Sie auf das Stift-Symbol neben Ihrer Überwachungskamera und geben Sie den gewünschten Gerätenamen ein. So ist Ihre Überwachungskamera später eindeutig zuordenbar. Tippen Sie dann im Eingabefenster auf **Speichern**.
12. Tippen Sie oben auf **Fertig**. Die Kamera wird Ihrer Geräteliste hinzugefügt. Sie gelangen zur Steuerseite des Geräts.

## App

Ihre App ist in drei Tabs aufgeteilt: **Mein Zuhause**, **Smart Szenen** und **Profil**.

### Übersicht

	Mein-Zuhause-Tab	Geräteliste
		Zimmerliste
		Gerät hinzufügen
		Standortbasierte Wetterinformationen
	Smart-Szenen-Tab	Automatische Aktionen (Szenen) einstellen / ändern / aktivieren / deaktivieren
	Profil-Tab	Familienverwaltung
		Benutzerverwaltung
		App-Nachrichten zu Freigaben, ausgelösten Alarmen etc. ( <b>Nachrichtencenter</b> )
		Geräte-QR-Code scannen ( <b>Scannen</b> )
		Feedback geben ( <b>Rückmeldung</b> )
		Benachrichtigungs-Einstellungen vornehmen / Zugriff Dritter ( <b>Einstellungen</b> )

### Videobild drehen

Je nachdem wo Sie Ihre Kamera montiert haben, macht es Sinn das Live-Bild in der App umzudrehen. Rufen Sie dazu Ihre Kamera in der App auf und tippen Sie oben rechts auf die 3 Punkte. Tippen Sie dann auf Grundfunktionen und anschließend auf **Bild-Flip**.

## Live-Bild



### HINWEIS:

Die Ausrichtung der Kamera ändern Sie, indem Sie auf das Live-Bild tippen und in die gewünschte Richtung wischen. Je nach Qualität der Internet-Verbindung reagiert die Kamera schneller oder langsamer auf die Eingaben.

1. Rufen Sie den Mein Zuhause-Tab auf.
2. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera. Das Live-Bild wird geöffnet.
3. Steuern Sie Ihre Kamera, indem Sie auf das entsprechende Symbol tippen.

Allgemein	
	Kamera-Lautsprecher ein/ aus
	
	Ganzer Bildschirm
	Bildqualität
	
	Kamera-Einstellungen

## Vorschau

Vorschau	
	Bewegungserkennung ein/ aus
	Kamera-Lautsprecher ein/ aus (Gegensprechfunktion)
	Kamera bewegen, indem man Richtungspfeil getippt hält
	Manuelle Video-Aufnahme starten/beenden
	Foto aufnehmen

<b>Wiedergabe</b>	
	Aufnahmen eines bestimmten Kalendertages aufrufen
	Manuelle Video-Aufnahme starten/beenden
	Foto aufnehmen

## Geräte-Einstellungen

Rufen Sie das Einstellungsmenü auf, indem Sie im Live-Bild oben rechts auf folgendes Symbol tippen:



Folgende Optionen stehen Ihnen im Einstellungsmenü zur Verfügung:

Name des Geräts ändern	Name der Kamera bearbeiten	
Gerät teilen	Kamera mit anderen App-Nutzern teilen	
Information des Geräts	Kamera-Informationen	
Einstellung der Grundfunktionen	Anzeige-LED	Status-LED ein/aus
	Bild umdrehen	Aktivieren, wenn Kamera an der Decke angebracht ist
	Zeit-Wasserzeichen	Zeitstempel ein/aus
Dezibel-Erkennungsgerät	Geräusch-Alarm ein/aus	
Bewegungserkennungseinstellungen	Bewegungserkennung ein/aus	
Die Einstellung der Speicherkarte	Anzeige der Speicherkapazität	
	SD-Karte formatieren	
Rückmeldung	Rückmeldung geben	
Firmware-Info	Firmware aktualisieren	
Das Gerät entfernen	Kamera aus App löschen	

## Szenen einstellen

Stellen Sie individuell Ihren Bedürfnissen angepasste, automatische Geräte-Aktionen ein. Diese werden über andere mit der App verbundene Geräte an bestimmte Bedingungen geknüpft. Für das Erstellen von Szenen werden sensorische Geräte (z.B. NX-4470) und Ausgabegeräte (z.B. Ihre Kamera) benötigt.

1. Öffnen Sie den Smart-Szenen-Tab.



2. Tippen Sie auf die Szene, die Sie bearbeiten möchten, auf **Smart hinzufügen** oder oben rechts auf das Plus-Symbol.
3. Wählen Sie die gewünschte Kategorie aus:
  - **Szene:** mehrere Geräte über die Taste eines Geräts steuern
  - **Automation:** bestimmte Bedingungen lösen automatisch Aktionen von Geräten aus.
4. Tippen Sie auf **Szene benennen**.
5. Geben Sie den Namen der Szene ein und tippen Sie auf **OK**.

#### **Szene:**

6. Tippen Sie auf **Aktion zur Durchführung hinzufügen** oder das Plus-Symbol bei **Folgende Aktionen werden durchgeführt**.
7. Tippen Sie auf das gewünschte Gerät.
8. Tippen Sie auf die gewünschte Wahlfunktion.
9. Stellen Sie die gewünschte Option ein.
10. Tippen Sie oben rechts auf **Weiter**.
11. Tippen Sie unten auf die Schaltfläche, um die Szene im Zu-Hause-Tab ein- (Cursor rechts) oder auszublenden (Cursor links).

#### **Automation:**

6. Tippen Sie auf Bedingung zum Auslösen hinzufügen oder auf das Plus-Symbol bei **Wenn irgend eine Voraussetzung erfüllt....**
  7. Tippen Sie auf die gewünschte Kategorie.
  8. Stellen Sie die gewünschte Option ein.
  9. Tippen Sie oben rechts auf **Weiter**.
  10. Tippen Sie unten auf **Aktion zu Durchführung hinzufügen** oder auf das Plus-Symbol bei **Folgende Aktionen werden durchgeführt**.
  11. Tippen Sie auf die gewünschte Option.
12. Beenden Sie die Einstellung der Szene / Automation, indem Sie oben rechts auf **Speichern** tippen.

## **Kamera aus App entfernen**

1. Tippen Sie in der Geräteliste (Mein-Zuhause-Tab) auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie oben rechts auf das Menü-Symbol:



3. Scrollen Sie nach unten und tippen Sie auf **Gerät entfernen**.
4. Bestätigen Sie den Vorgang, indem Sie im Meldefenster auf **Fertig**. Tippen. Ihre Kamera wird aus der App entfernt.

# Amazon Alexa / Amazon Echo Show

## Verbinden / Aktivieren

Um Ihre Kamera per Sprachbefehl zu steuern oder das Live-Bild der Kamera auf Ihrem Amazon Echo Show, Amazon Echo Spot oder Fire TV anzuzeigen, muss die **ELESION**-App zuerst noch in der Amazon Alexa App aktiviert werden.



### HINWEIS:

Für die Nutzung des Alexa Voice Service benötigen Sie ein entsprechendes Lautsprecher-Gerät (z.B. ZX-1660, Echo Dot oder Echo) sowie ein Amazon-Konto.

Um das Live-Bild der Kamera außerhalb der **ELESION**-App aufzurufen, benötigen Sie Alexa Echo Show oder Fire TV.



### HINWEIS:

Wenn Sie bereits auf Grund eines anderen **ELESION**-Geräts **ELESION** als Skill in der **Amazon Alexa**-App aktiviert haben, so müssen die unteren Schritte in der Regel nicht durchgeführt werden. Das Gerät wird automatisch erkannt, sobald es mit der **ELESION**-App verbunden wurde. Es kann sofort per Sprachbefehl gesteuert werden. Sollte dies nicht der Fall sein, deaktivieren Sie bitte in der **Amazon Alexa**-App zuerst die **ELESION**-Skill und aktivieren Sie sie dann erneut (siehe unten Schritt 7 – 14).

1. Installieren Sie die **Amazon Alexa**-App von Amazon.
2. Öffnen Sie die **Amazon Alexa**-App.
3. Melden Sie sich mit Ihrem Amazon-Konto an.
4. Rufen Sie das Menü auf und tippen Sie auf den Menüpunkt **Skills und Spiele**.
5. Geben Sie in der Suchleiste **ELESION** ein. Tippen Sie dann auf das Lupen-Symbol.
6. Tippen Sie in der Liste der Suchergebnisse auf **ELESION**.
7. Tippen Sie auf **AKTIVIEREN**.
8. Stellen Sie im vorderen Teil des ersten Eingabefeldes Ihr Land ein.



### HINWEIS:

Die Länderliste ist nicht alphabetisch, sondern nach Vorwahl sortiert. Die Länder sind unter ihren englischen Namen gelistet (z.B. Germany +49).

9. Geben Sie neben der Länder-Vorwahl die Email-Adresse bzw. Mobilfunknummer ein, mit der Sie sich auf **ELESION** registriert haben.
10. Geben Sie im zweiten Feld das Passwort Ihres **ELESION**-Kontos ein.
11. Tippen Sie auf **Sofort verbinden**.
12. Das **ELESION**-Symbol und Ihre Email-Adresse bzw. Mobilfunknummer werden oben angezeigt. Tippen Sie unten auf **Autorisieren**. Ihr **ELESION**-Konto wird mit der **Amazon Alexa**-App verknüpft- Dies kann einige Augenblicke dauern.
13. Warten Sie, bis die Erfolgsmeldung **ELESION wurde erfolgreich verknüpft** angezeigt wird. Tippen Sie dann oben links auf **Fertig**. Sie gelangen zum **ELESION**-Tab der App.
14. Tippen Sie auf **GERÄTE ERKENNEN**.

## Liste mit Sprachbefehlen

Starten Sie jeden Sprachbefehl mit „Alexa“. Zudem müssen Sie vor dem Namen, den Sie Ihrer Kamera in der ELESION-App gegeben haben stets „Kamera“ sagen. Vergessen Sie dies zu tun, kann Ihre Kamera von Alexa nicht identifiziert werden.



**HINWEIS:**

In der Tabelle unten dient **XXXX** als Platzhalter für den Namen, den Sie Ihrer Kamera in der **ELESION-App** gegeben haben.

Aktion	Sprachbefehl
Live-Bild anzeigen	Alexa, zeige Kamera XXXX!
	Alexa, aktiviere Kamera XXXX!
Live-Bild beenden	Alexa, stopp!
	Alexa, gehe zur Startseite!

## Kamera zurücksetzen

Drücken Sie für ca. 5 Sekunden auf die Reset-Taste, um Ihre Kamera auf Werkseinstellungen zurückzusetzen. Es erklingen 3 Signaltöne.

## Datenschutz

Bevor Sie das Gerät an Dritte weitergeben, zur Reparatur schicken oder zurückgeben, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Löschen Sie alle Daten und setzen Sie das Gerät auf Werkseinstellungen zurück.
- Entfernen Sie das Gerät aus der App.

Eine Erklärung, weshalb bestimmte Personendaten zur Registrierung bzw. bestimmte Freigaben zur Verwendung benötigt werden, erhalten Sie in der App.

## Technische Daten

Eingangsspannung Netzteil	100 – 240 Volt AC, max. 0,4 A
Eingangsstrom-Wechselfrequenz	50/60 Hz
Eingang	12 Volt DC, 1 A
Ausgangsleistung	12 Watt
Durchschnittliche Effizienz im Betrieb	84 %
Effizienz bei geringer Last (10 %)	75 %
Leistungsaufnahme bei Nulllast	0,07 Watt
CMOS-Sensor	1/3"
Video-Kompression	H.264
Nachtsicht	bis 10 m
Schutzart	IP65
Interner Speicher	16 GB
Abmessungen	105 x 75 mm
Gewicht	235 g

# GPL-Lizenztext

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE  
Version 2, June 1991

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

## Preamble

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

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

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

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

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

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

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

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

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

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

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

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

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

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

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

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system

in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

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

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

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

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

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

#### NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

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

#### END OF TERMS AND CONDITIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kundenservice:

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

© REV5 – 18.02.2022 – GW/BS/LZ/MF

# IPC-390.echo

## Caméra de surveillance IP wifi

### Full HD d'extérieur

compatible Echo Show et Chromecast

## Mode d'emploi



  
ELESION®

## Table des matières

<b>Votre nouvelle caméra de surveillance connectée</b> .....	<b>3</b>
Contenu .....	3
<b>Consignes préalables</b> .....	<b>4</b>
Consignes de sécurité.....	4
Consignes importantes concernant le traitement des déchets.....	6
<b>Déclaration de conformité</b> .....	<b>6</b>
<b>Description du produit</b> .....	<b>7</b>
<b>Montage</b> .....	<b>7</b>
Montage au plafond .....	7
Montage sur un mur.....	8
<b>LED</b> .....	<b>9</b>
<b>Détection de mouvement</b> .....	<b>9</b>
<b>Installer l'application</b> .....	<b>9</b>
Connexion à l'application .....	10
Application.....	11
Vue d'ensemble .....	11
Faire pivoter l'image de la caméra .....	11
Image en direct.....	12
Aperçu .....	12
Réglages de l'appareil.....	13
Créer des scénarios.....	13
Supprimer la caméra de l'application .....	14
<b>Amazon Alexa/Amazon Echo Show</b> .....	<b>15</b>
Lier/Activer .....	15
Liste de commandes vocales .....	16
<b>Réinitialiser la caméra</b> .....	<b>16</b>
<b>Protection des données</b> .....	<b>16</b>
<b>Caractéristiques techniques</b> .....	<b>16</b>
<b>Contrat de licence logiciel libre</b> .....	<b>17</b>

# Votre nouvelle caméra de surveillance connectée

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra de surveillance.

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

## Contenu

- Caméra
- Support
- Équerre de montage
- 2 vis à équerres
- Adaptateur secteur
- 3 vis avec chevilles
- Outil de réinitialisation
- Mode d'emploi

## Application recommandée

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre la caméra de surveillance et votre appareil mobile. Votre caméra de surveillance est compatible avec les applications **ELESION**, **Tuya Smart** et **Smart Life**. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**.



*ELESION :*

*Scannez le code QR pour accéder à une vue d'ensemble des autres produits **ELESION**.*

# Consignes préalables

## Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- N'utilisez pas l'appareil à d'autres fins que celles pour lesquelles il est conçu.
- Respectez les consignes de sécurité lors de l'utilisation.
- Avant chaque utilisation, vérifiez que ni l'appareil, ni ses accessoires, ni son câble d'alimentation ne sont endommagés.
- Veillez à ne pas pincer le câble d'alimentation, ne l'exposez pas à des bords tranchants ou à des surfaces chaudes. N'utilisez pas le câble pour déplacer l'appareil.
- Débranchez l'appareil après chaque utilisation, en cas de dysfonctionnement pendant l'utilisation, et avant chaque nettoyage de l'appareil.
- Ne débranchez jamais la fiche avec des mains mouillées ou en tirant sur le câble.
- Cet appareil est conçu pour un usage domestique ou similaire uniquement. Cet appareil ne convient pas pour un usage industriel.
- N'utilisez jamais l'appareil s'il présente un dysfonctionnement, s'il a été plongé dans l'eau, s'il est tombé ou a été endommagé d'une autre manière.
- 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.
- Veillez à ce que la prise de courant à laquelle est branché l'appareil 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 le produit ni à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Vérifiez le bon état de l'appareil, de ses câbles et de ses accessoires avant chaque utilisation.
- Débranchez l'appareil après chaque utilisation, en cas de dysfonctionnement pendant l'utilisation, et avant chaque nettoyage de l'appareil.
- Veillez à ce que l'appareil soit placé de façon stable lors de l'utilisation et que le câble ne constitue pas un obstacle sur lequel on pourrait trébucher.
- 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.
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Conservez le produit hors de la portée et de la vue des enfants.
- 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)).
- N'utilisez jamais l'appareil s'il présente un dysfonctionnement, s'il a été plongé dans l'eau, s'il est tombé ou a été endommagé d'une autre manière. Le fabricant n'est pas responsable en cas de mauvaise utilisation due au non-respect du mode d'emploi.
- 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 concernant 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-4449 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2009/125/CE, établissant un cadre pour la fixation d'exigences en matière d'écoconception applicables aux produits liés à l'énergie, 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, 2014/35/UE, concernant la mise à disposition sur le marché du matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

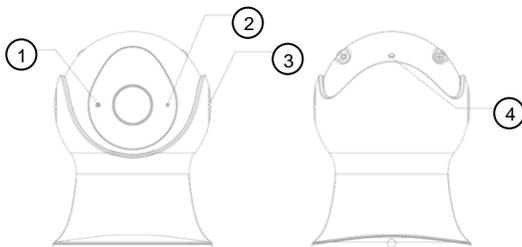
*Kurtasz, A.*

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 | Microphone           | 3 | Haut-parleur |
| 2 | Voyant LED de statut | 4 | Touche Reset |

## Montage

Vous pouvez fixer votre caméra au plafond ou au mur. Selon le type de montage, procédez comme suit :

### Montage au plafond

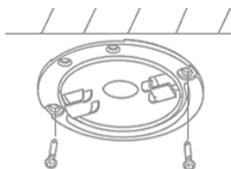
1. Marquez les 2 trous de perçage du support sur le lieu d'installation sur votre plafond.
2. Percez 2 trous au niveau du marquage.



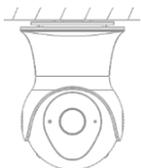
#### **ATTENTION !**

**Assurez-vous qu'aucun câble ou conduit ne se trouve à l'endroit que vous avez choisi de percer. Cela pourrait causer des blessures physiques et/ou des dommages matériels !**

3. Insérez les chevilles.
4. Vissez le support fermement à l'aide des vis.



5. Fixez la caméra au support. Ce faisant, assurez-vous que le câble passe dans l'ouverture correspondante afin qu'il ne soit pas tordu. Tournez la caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



## Montage sur un mur

1. Fixez l'équerre en plaçant les 2 vis à équerres dans les ouvertures correspondantes du support. Veillez à ce que l'équerre soit orientée par la suite dans la direction opposée à la caméra.



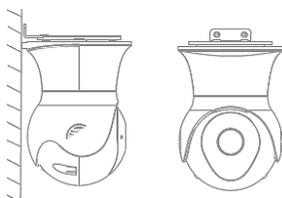
2. Marquez les 2 trous de perçage de l'équerre sur le lieu d'installation sur votre mur.
3. Percez 2 trous au niveau du marquage.



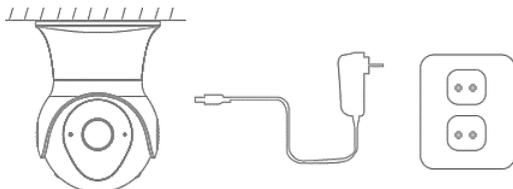
### **ATTENTION !**

**Assurez-vous qu'aucun câble ou conduit ne se trouve à l'endroit que vous avez choisi de percer. Cela pourrait causer des blessures physiques et/ou des dommages matériels !**

4. Insérez les chevilles.
5. Vissez l'équerre fermement à l'aide des vis. Veillez à ce que l'équerre soit orientée vers le haut.



Une fois installée, branchez votre caméra à l'alimentation. Branchez l'adaptateur secteur au câble de la caméra et la fiche d'alimentation dans une prise de courant. Patientez 1 minute, le temps que la caméra se lance. Un signal sonore retentit. La LED de statut brille en rouge puis se met à clignoter. La caméra se trouve alors en mode Connexion.



### **NOTE :**

*Notez que la caméra n'est compatible qu'avec un réseau Internet sans fil 2,4 G.*

## LED

Voyant	Signification
Brille en rouge	Erreur du réseau de la caméra
Clignote lentement en rouge	En attente de confirmation du réseau Internet sans fil
Clignote rapidement en rouge	Connexion au réseau Internet sans fil établie
Brille en bleu	Mode de fonctionnement normal
Clignote lentement en bleu	En attente d'une configuration manuelle du réseau Internet sans fil
Clignote rapidement en bleu	Connexion au réseau Internet sans fil établie

## Détection de mouvement

La durée des vidéos déclenchées par la détection de mouvement ne nécessite pas de réglage. La caméra commence à filmer dès qu'un mouvement est détecté, et s'arrête lorsqu'elle ne détecte plus aucun mouvement.

## Installer l'application

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre la caméra de surveillance et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**. Recherchez cette dernière dans Google Play Store (Android) ou dans l'App Store (iOS) ou scannez le code QR correspondant. Installez l'application sur votre appareil mobile.



Android



iOS



**NOTE :**

*Si vous ne disposez pas encore d'un compte ELESION, vous devez en créer un. L'inscription dans l'application se fait par adresse e-mail.*

*Vous trouverez une description détaillée de la procédure d'enregistrement ainsi qu'un aperçu de l'application sous l'adresse [www.pearl.fr/support/notices](http://www.pearl.fr/support/notices). Dans le champ de recherche, saisissez simplement la référence de l'article : NX4449.*

## Connexion à l'application



### NOTE :

*La caméra ne peut être intégrée qu'à un réseau à 2,4 GHz. Les réseaux 5 GHz sont généralement repérables grâce à la mention "5G" accolée au nom du réseau.*

1. Ouvrez l'application et connectez-vous.
2. Dans l'onglet **Ma Famille**, appuyez sur **Ajouter** un appareil. Sinon, appuyez sur le symbole **Plus** situé dans le coin supérieur droit de l'écran, puis sur **Ajouter un appareil**.
3. Appuyez sur la catégorie **Caméras** dans la barre de gauche.
4. Appuyez sur la sous-catégorie **Caméra**.
5. Vérifiez que la LED de statut de la caméra clignote rapidement. Sinon, maintenez la touche **Reset** appuyée pendant quelques secondes jusqu'à ce que la caméra redémarre.
6. Dans l'application, appuyez sur **Étape suivante**, puis sur **Suivant**.
7. Entrez le mot de passe wifi du réseau Internet sans fil 2,4 GHz auquel la caméra doit être connectée. Appuyez sur le symbole de **d'œil** pour afficher ou masquer le mot de passe saisi.



### NOTE :

*Par défaut, le réseau Internet sans fil choisi correspond à celui auquel votre appareil mobile est connecté. Si vous souhaitez connecter la caméra à un autre réseau Internet sans fil, appuyez sur la double flèche située à côté du nom du réseau.*



*Vous accédez alors aux réglages wifi de votre appareil mobile. Connectez-vous au réseau de votre choix. Utilisez la touche **Retour** pour revenir à l'application et saisissez le mot de passe wifi requis si nécessaire.*

8. Appuyez sur **Suivant**.
9. Affichez le code QR sur l'écran de votre smartphone, et tenez ce dernier à une distance de 10 à 20 cm de la lentille de la caméra.
10. Si la connexion est réussie, une annonce/un signal retentit par le haut-parleur de la caméra. Appuyez alors sur la touche **J'ai entendu le signal** de votre téléphone. La caméra commence à établir la connexion.
11. Appuyez le symbole de crayon située à côté de la caméra et saisissez le nom pour votre appareil. De cette manière, la caméra sera clairement identifiable par la suite. Appuyez sur **Enregistrer** dans la fenêtre de saisie.
12. Appuyez en haut de l'écran sur **Terminer**. La caméra est ajoutée à votre liste d'appareils. Vous accédez à la page des appareils.

## Application

Votre application est divisée en trois onglets : **Ma famille**, **Scénario** et **Profil**.

### Vue d'ensemble

	Onglet Ma famille	Liste des appareils
		Liste des pièces
		Ajouter un appareil
		Informations météo géolocalisées
	Onglet Scénario	Créer / modifier / activer / désactiver les actions automatiques (scénarios)
	Onglet Profil	Gestion des familles
		Commande utilisateur
		Afficher les messages de l'application, déclenchement des alarmes, etc. ( <b>Centre de messagerie</b> )
		Scanner le code QR de l'appareil ( <b>Scanner</b> )
		Donner un feedback ( <b>Feedback</b> )
		Paramétrer les notifications / Accès de tiers ( <b>Réglages</b> )

### Faire pivoter l'image de la caméra

L'emplacement auquel vous avez installé la caméra peut nécessiter de faire pivoter l'image en direct dans l'application. Pour ce faire, ouvrez votre caméra dans l'application et appuyez sur les 3 points en haut à droite. Appuyez ensuite sur **Fonctions essentielles** et enfin sur **Inverser l'image**.

## Image en direct



**NOTE :**

Modifiez l'orientation de la caméra en appuyant sur l'image en direct et sur la direction souhaitée. Selon la qualité de la connexion Internet, la caméra réagit plus ou moins vite aux saisies.

1. Affichez l'onglet Ma famille.
2. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils. L'image en direct est alors ouverte.
3. Pour contrôler la caméra, appuyez sur le symbole correspondant.

Généralités	
	Haut-parleur allumé / éteint
	Plein écran
	Qualité de l'image
	Réglages de la caméra

## Aperçu

Aperçu	
	Détection de mouvement activée/désactivée
	Haut-parleur allumé/éteint (fonction Interphone)
	Bouger la caméra en maintenant les touches de direction appuyées.
	Démarrer/Arrêter l'enregistrement vidéo manuel
	Prendre une photo

Lecture	
	Accéder aux enregistrements d'un jour précis
	Démarrer/Arrêter l'enregistrement vidéo manuel
	Prendre une photo

## Réglages de l'appareil

Ouvrez le menu Réglages en appuyant sur le symbole en haut à droite dans l'image en direct :



Vous disposez des options suivantes dans le menu Réglages :

Modifier le nom de l'appareil	Modifier le nom de la caméra	
Partager un appareil	Utiliser la caméra avec d'autres utilisateurs de l'application	
Informations sur l'appareil	Informations sur la caméra	
Réglage des fonctions de base	Voyant LED	LED de statut (Marche/Arrêt)
	Pivoter l'image	Activer lorsque la caméra est fixée au plafond
	Filigranes	Activer/Désactiver l'horodatage
Détection des décibels	Activer/Désactiver l'alarme bruit	
Réglages de la détection de mouvement	Activer/Désactiver la détection de mouvement	
Réglages de la carte mémoire	Afficher la capacité de stockage	
	Formater la carte SD	
Feedback	Envoyer un feedback	
Informations sur le firmware	Mettre à jour le firmware	
Supprimer l'appareil	Supprimer la caméra de l'application	

## Créer des scénarios

Régalez des actions automatiques que doit effectuer votre appareil en fonction de vos besoins. Celles-ci permettent d'établir des liens avec les autres appareils enregistrés dans l'application, lorsque certaines conditions sont réunies. La création de scénarios nécessite des appareils dotés de capteurs (par ex. NX4470) et des périphériques de sortie (par ex. votre caméra).

1. Ouvrez l'onglet Scénario.



2. Appuyez sur le scénario à modifier, sur **Ajouter un scénario** ou sur le symbole + situé dans le coin supérieur droit de l'écran.
3. Sélectionnez la sous-catégorie de votre choix :
  - **Scénario** : contrôler plusieurs appareils grâce à la touche d'un seul appareil
  - **Automatisation** : certaines conditions déclenchent des actions automatiques des appareils
4. Appuyez sur **Nommer un scénario**
5. Donnez un nom au scénario puis appuyez sur **OK**.

#### Scénario :

6. Appuyez sur **Ajouter une action à effectuer** ou sur le symbole + situé à côté de **Les actions suivantes sont exécutées**.
7. Appuyez sur l'appareil de votre choix.
8. Appuyez sur la fonction souhaitée.
9. Choisissez l'option souhaitée.
10. Appuyez en haut à droite de l'écran sur **Suivant**.
11. Appuyez sur la touche située en bas de l'écran pour afficher (curseur à droite) ou masquer (curseur à gauche) le scénario dans l'onglet Ma famille.

#### Automatisation :

6. Appuyez sur **Ajouter une condition de déclenchement** ou sur le symbole + situé à côté de **Si une des conditions est remplie...**
7. Appuyez sur la catégorie de votre choix.
8. Choisissez l'option souhaitée.
9. Appuyez en haut à droite de l'écran sur **Suivant**.
10. Appuyez en bas de l'écran sur **Ajouter une action à effectuer** ou sur le symbole + situé à côté de **Les actions suivantes doivent être effectuées**.
11. Appuyez sur l'option souhaitée.
12. Mettez fin à la création de Scénario/Automatisation en appuyant en haut à droite de l'écran sur **Enregistrer**.

## Supprimer la caméra de l'application

1. Dans la liste des appareils (onglet Ma famille), appuyez sur votre caméra.
2. Appuyez en haut à droite de l'écran sur le symbole du menu :



3. Faites défiler l'écran vers le bas, puis appuyez sur **Supprimer l'appareil**.
4. Confirmez le processus en appuyant sur **Terminer** dans la fenêtre de dialogue. Votre caméra est supprimée de l'application.

# Amazon Alexa/Amazon Echo Show

## Lier/Activer

Pour contrôler votre caméra par commande vocale ou afficher l'image en direct sur Amazon Echo Show, Amazon Echo Spot ou Fire TV, activez d'abord l'application **ELESION** dans l'application Amazon Alexa.

**NOTE :**



*Une enceinte compatible Amazon Alexa (p. ex. ZX1660, Echo Dot ou Echo) ainsi qu'un compte Amazon sont nécessaires pour utiliser les commandes vocales.*

*Pour avoir accès à l'image en direct de votre caméra hors de l'application **ELESION**, vous devez avoir Alexa Echo Show ou Fire TV.*



**NOTE :**

*Si vous avez déjà activé la skill **ELESION** dans l'application **Amazon Alexa** pour utiliser un autre appareil fonctionnant avec **ELESION**, vous ne devez en principe pas répéter les étapes suivantes. L'appareil est automatiquement détecté dès qu'il est connecté à l'application **ELESION**. Il peut être contrôlé immédiatement par commande vocale. Si cela n'est pas le cas, commencez par désactiver la skill **ELESION** dans l'application **Amazon Alexa**, puis activez-la à nouveau (voir les étapes 7 à 14 ci-dessous).*

1. Installez l'application **Amazon Alexa**.
2. Ouvrez l'application **Amazon Alexa**.
3. Connectez-vous avec votre compte Amazon.
4. Ouvrez le menu et appuyez sur l'élément de menu **Skills et jeux**.
5. Dans la barre de recherche, saisissez **ELESION**. Appuyez ensuite sur le symbole de loupe.
6. Dans la liste des résultats, appuyez sur **ELESION**.
7. Appuyez sur **ACTIVER**.
8. Dans la partie avant du premier champ, saisissez votre pays.



**NOTE :**

*La liste des pays n'est pas triée par ordre alphabétique, mais par indicatif régional. Le nom des pays est affiché en anglais (ex : Germany +49, France +33).*

9. À côté de l'indicatif du pays, saisissez l'adresse e-mail ou le numéro de téléphone mobile utilisé(e) pour l'inscription sur **ELESION**.
10. Dans le deuxième champ, saisissez le mot de passe de votre compte **ELESION**.
11. Appuyez sur **Connecter immédiatement**.
12. Le symbole **ELESION** et votre adresse e-mail ou numéro de téléphone mobile sont affichés en haut de l'écran. Appuyez en bas de l'écran sur **Autoriser**. Votre compte **ELESION** est maintenant connecté à l'application **Amazon Alexa**. Cela peut nécessiter un peu de temps.
13. Attendez que le message de réussite s'affiche. Appuyez ensuite en haut à gauche de l'écran sur **Terminer**. Vous accédez à l'onglet **ELESION** de l'application.
14. Appuyez sur **DÉTECTION D'APPAREILS**.

## Liste de commandes vocales

Commencez chaque commande vocale avec "Alexa". Prononcez toujours le mot "caméra" avant le nom que vous avez donné à votre caméra dans l'application **ELESION**. Si vous oubliez de le faire, Alexa ne peut identifier la caméra.



**NOTE :**

**XXXX** dans le tableau doit être remplacé par le nom que vous avez donné à votre caméra dans l'application **ELESION**.

Action	Commande vocale
Afficher l'image en direct	Alexa, affiche la caméra XXXX !
	Alexa, active la caméra XXXX !
Fermer l'image en direct	Alexa, arrête !
	Alexa, vas à la page d'accueil !

## Réinitialiser la caméra

Maintenez la touche Reset appuyée pendant 5 secondes pour restaurer les réglages par défaut de votre caméra. Trois signaux sonores retentissent.

## Protection des données

Avant de transférer l'appareil à un tiers, de le faire réparer ou même de le renvoyer, veuillez respecter les étapes suivantes :

- Supprimez toutes les données.
- Restaurez les réglages par défaut de l'appareil.
- Supprimez l'appareil de l'application.

L'application contient l'explication des raisons pour lesquelles certaines données personnelles ou autorisations sont requises pour l'enregistrement.

## Caractéristiques techniques

Tension d'entrée adaptateur secteur	100 – 240 V AC, max. 0,4 A
Fréquence d'alternance du courant d'entrée	50/60 Hz
Entrée	12 V DC, 1 A
Puissance de sortie	12 W
Efficacité moyenne en fonctionnement	84 %
Efficacité à faible charge (10 %)	75 %
Puissance absorbée à charge nulle	0,07 W
Capteur CMOS	1/3"
Compression vidéo	H.264
Vision nocturne	Jusqu'à 10 m
Indice de protection	IP65
Mémoire interne	16 Go
Dimensions	105 x 75 mm
Poids	235 g

## Contrat de licence logiciel libre

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

### Avertissement

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

- \* d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,
- \* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] I[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont : Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

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

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

### Préambule

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

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

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

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

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

#### Article 1 - DÉFINITIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Module Externe : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

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

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

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

#### Article 2 - OBJET

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

#### Article 3 - ACCEPTATION

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

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

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

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

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

##### 4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

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

##### 4.2 DURÉE

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

#### Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées. Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses composants, il s'engage à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

##### 5.1 DROIT D'UTILISATION

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

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

##### 5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

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

##### 5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

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

##### 5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

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

1. d'un exemplaire du Contrat,

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

### 5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

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

1. d'un exemplaire du Contrat,

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

### 5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

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

### 5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

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

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

## Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

### 6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

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

### 6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

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

### 6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

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

### 6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

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

2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

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

#### Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

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

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

#### Article 8 - RESPONSABILITÉ

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

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

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

