

HD-Micro-IP-Überwachungskamera IPC-60.mini

mit WLAN, Nachtsicht & App-Zugriff

Bedienungsanleitung



Inhaltsverzeichnis

Ihre neue HD-Micro-IP-Überwachungskamera	5
Lieferumfang.....	5
Wichtige Hinweise zu Beginn	6
Sicherheitshinweise.....	6
Wichtige Hinweise zur Entsorgung	7
Konformitätserklärung	7
Produktdetails	8
Kamera.....	8
Zubehör	9
LED-Anzeigen.....	10
Wichtige Bedienhinweise.....	10
Inbetriebnahme	11
1. Speicherkarte einsetzen	11
2. Montage.....	12
3. Integrierten Akku laden.....	12
4. App installieren	13
5. Kamera mit App verbinden	13
5.1 AP-Modus (lokale Direktverbindung)	13
5.2 IP-Modus (Router-Verbindung, globaler Zugriff).....	15
Verwendung	16
Einschalten	16
Kamera-Standby.....	17
Ausschalten	17
Verbindungs-Modi	17
Betriebs-Modi	18
Betriebs-Modus wechseln	18
Video-Modus	19
Foto-Modus	19
Bewegungserkennungs-Modus	20
Kamera-Neustart erzwingen.....	21
Passwörter auf Standard zurücksetzen	21

App	22
Geräteliste	22
Live-Bild.....	23
Bewegungserkennung ein-/ausschalten.....	24
Aufnahme-Liste	24
Aufnahme abspielen.....	24
Aufnahme auf anderen Geräten speichern.....	25
Auf dem Mobilgerät speichern	25
Auf dem Computer speichern	25
Aufnahme teilen.....	25
Aufnahme löschen.....	26
Einstellungen	26
Kamera mit weiterem Mobilgerät verbinden	27
Mobilgerät im gleichen WLAN-Netzwerk	27
Mobilgerät in anderem WLAN-Netzwerk	27
Kamera zurücksetzen	28
Kamera aus der App entfernen.....	28
Problemlösungen	29
Datenschutz	29
Technische Daten	30
GPL-Lizenztext	31

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

www.7links.me

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

Ihre neue HD-Micro-IP-Überwachungskamera

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieser HD-Micro-IP-Überwachungskamera. Per Bewegungserkennung nimmt die Kamera selbstständig auf, sobald sich etwas in ihrem Blickfeld tut. Und das in hochauflösendem und gleichzeitig platzsparendem Format. Dank 140°-Weitwinkel deckt sie einen riesigen Bereich ab. Bei Dunkelheit sorgen 8 IR-LEDs für zusätzliche Ausleuchtung. Dank App haben Sie auch von unterwegs Zugriff.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neue HD-Micro-IP-Überwachungskamera optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- HD-Micro-IP-Überwachungskamera IPC-60.mini
- Magnet-Halterung
- Micro-USB auf USB-Kabel (1 m)
- 2 x runde Klebepads
- 2 x runde Metallplatten
- Reset-Tool
- Bedienungsanleitung

Empfohlene App

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrer Kamera und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **iCookyCam**.

Wichtige Hinweise zu Beginn

Sicherheitshinweise

- Die Gebrauchsanweisung aufmerksam lesen. Sie enthält wichtige Hinweise für den Gebrauch, die Sicherheit und die Wartung des Gerätes. Gebrauchsanweisung sorgfältig aufbewahren und gegebenenfalls an Nachbenutzer weitergeben.
- 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.
- Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn es sichtbare Schäden aufweist.
- Betreiben Sie das Gerät nur an haushaltsüblichen Steckdosen. Prüfen Sie, ob die auf dem Typenschild angegebene Netzspannung mit der Ihres Stromnetzes übereinstimmt.
- 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!
- Das Gerät ist nur zur Verwendung in Innenräumen geeignet.
- Achten Sie darauf, dass das Gerät beim Betrieb eine gute Standfestigkeit besitzt und nicht über das Netzkabel gestolpert werden kann.
- Benutzen Sie das Gerät niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn das Gerät ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde.
- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- 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 ihm 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.
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- 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.
- 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 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-4572-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU, der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU und der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU befindet.

Kurtasz, A.

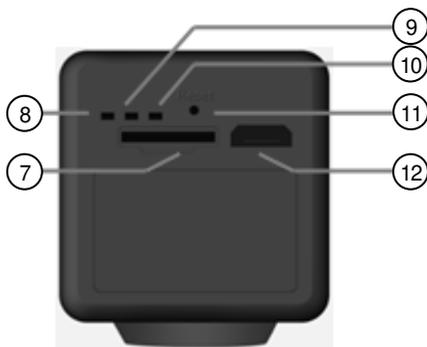
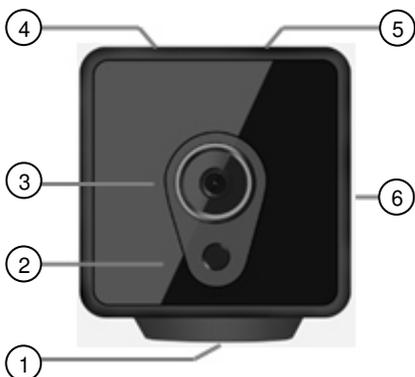
Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support.
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-4572 ein.



Produktdetails

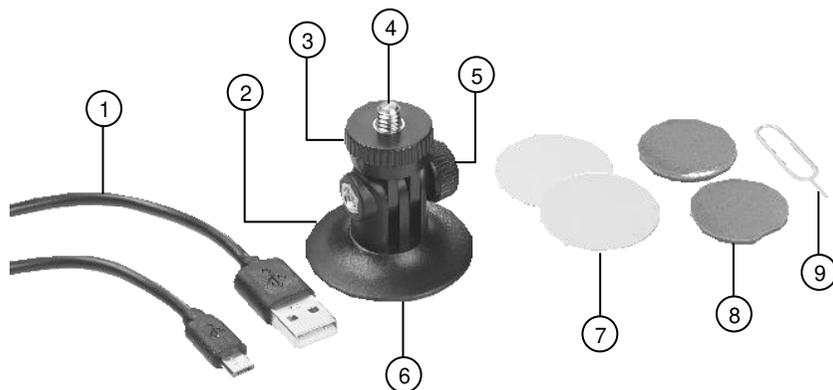
Kamera



1. Gewinde
2. Licht-Sensor
3. Kamera-Linse
4. Modus-Taste M
5. Ein/Aus-Taste
6. Mikrofon

7. microSD-Kartenschacht
8. Gelbe LED
9. Blaue LED
10. Rote LED
11. Reset-Taste
12. Micro-USB-Eingang

Zubehör



- | | |
|---------------------|-----------------|
| 1. USB-Kabel | 6. Magnetfläche |
| 2. Magnet-Halterung | 7. Metallplatte |
| 3. Gewinde-Mutter | 8. Klebepad |
| 4. Gewinde-Schraube | 9. Reset-Tool |
| 5. Neigungs-Mutter | |

LED-Anzeigen

Generell zeigt die dauerhaft leuchtende LED den aktuellen Verbindungs-Modus an. Die blaue LED zeigt den AP-Modus (lokaler Zugriff), die rote LED den IP-Modus (globaler Zugriff) an.

LED	Aktion	Bedeutung
blau (AP-Modus)	leuchtet	Kamera-Standby
	blinkt langsam	Video-Aufnahme
	blinkt alle 15 s	Foto-Modus
rot (IP-Modus)	leuchtet	Kamera-Standby
	blinkt langsam	Video-Aufnahme
	blinkt alle 15 s	Foto-Modus
blau & rot	blau leuchtet, rot blinkt	Bewegungserkennungs-Aufnahme im AP-Modus
	rot leuchtet, blau blinkt	Bewegungserkennungs-Aufnahme im IP-Modus
	beide leuchten	Bewegungserkennungs-Modus: Kamera-Standby
	blinken gleichzeitig	Keine Speicherkarte
gelb	leuchtet	Akku wird geladen

Wichtige Bedienhinweise

Ihre Kamera benötigt zum Einschalten und für den Wechsel von Modi einige Augenblicke Zeit. Warten Sie geduldig, bis die LEDs anzeigen, dass der gewünschte Zustand erreicht ist. **Drücken Sie in der Zwischenzeit auf keinen Fall auf die Tasten der Kamera.**

Inbetriebnahme

1. Speicherkarte einsetzen



HINWEIS:

Das Einsetzen und Entnehmen der microSD-Karte darf nur in ausgeschaltetem Gerätezustand erfolgen. Sonst droht Datenverlust.

1. Formatieren Sie Ihre microSD-Karte (bis 64 GB, Class 10 oder höher, nicht im Lieferumfang enthalten) am Computer in FAT32.



HINWEIS:

Zur Formatierung von microSD-Karten mit mehr als 32 GB Kapazität in FAT32 benötigen Sie an Windows-Rechnern ein geeignetes Formatierungs-Programm.

2. Schieben Sie die microSD-Karte mit der abgerundeten Ecke voraus in den microSD-Kartenschacht Ihrer Kamera. Die goldenen Kontaktpunkte zeigen dabei nach oben (zu den Tasten).



3. Ein leichter Federwiderstand muss überwunden werden, damit die microSD-Karte einrastet.



HINWEIS:

Zum Entnehmen der microSD-Karte drücken Sie diese einfach ein Stück tiefer in den Kartenschacht hinein und ziehen Sie dann heraus.

2. Montage

Die Magnet-Halterung kann an eisenhaltigen Metallflächen angebracht werden. Falls keine geeignete Metallfläche zur Verfügung steht, können Sie mit Hilfe der Klebepads eine Metallplatte an der gewünschten Stelle anbringen. An dieser kann die Magnet-Halterung dann haften.

1. Schrauben Sie die Kamera auf die Gewinde-Schraube der Magnet-Halterung.
2. Richten Sie die Kamera-Linse in die gewünschte Richtung aus. Fixieren Sie die Position, indem Sie die Gewinde-Mutter nach oben schrauben, bis sie an der Kamera anliegt.



3. Bringen Sie die Halterung mit der Magnetfläche an einem eisenhaltigen Untergrund an.



HINWEIS:

Sorgen Sie gegebenenfalls mit Hilfe der Klebepads und der Metallplatten für einen eisenhaltigen Untergrund. Bitte reinigen Sie die gewünschte Stelle von Staub, Fett und Schmutz, bevor Sie die Klebepads anbringen.

4. Lockern Sie die Neigungs-Mutter und stellen Sie den gewünschten Kamerawinkel ein. Ziehen Sie die Mutter dann wieder fest an.

3. Integrierten Akku laden



HINWEIS:

Bitte laden Sie den integrierten Akku vor dem ersten Gebrauch vollständig auf. Voll aufgeladen reicht der Akku für bis zu 5 Stunden Aufnahme bei Tag oder bis zu 2,5 Stunden Aufnahme bei aktivierter Nachtsicht.

Verbinden Sie das USB-Kabel mit Ihrer Kamera und einem geeigneten USB-Netzteil. Während des Ladevorgangs leuchtet die gelbe LED.

4. App installieren

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrer Kamera und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **iCookyCam**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät.



5. Kamera mit App verbinden

Ihre Kamera kann auf zwei Arten mit der App verbunden werden. Die Verbindungs-Modi unterscheiden sich dabei darin, wie genau die Geräte miteinander verbunden werden und in der Reichweite der Verbindung.

Modus	Verbindungen	Reichweite
AP	Kamera - Mobilgerät	lokal (ca. 10 m)
IP	Kamera – Router – Mobilgerät	global

In welchem Verbindungs-Modus sich Ihre Kamera gerade befindet, erkennen Sie an den LED-Anzeigen. Stellen Sie immer sicher, dass Sie sich im richtigen Verbindungs-Modus befinden.



HINWEIS:

Um Ihre Kamera mit der App verbinden zu können, muss sie sich zu Beginn im AP-Modus befinden, egal welchen Verbindungs-Modus Sie schlussendlich nutzen möchten.

5.1 AP-Modus (lokale Direktverbindung)

LED	Aktion	Bedeutung
blau	leuchtet	Standby
	blinkt	Video-Aufnahme läuft

1. Verbinden Sie das USB-Kabel mit Ihrer Kamera und einem geeigneten USB-Netzteil.



HINWEIS:

Für die Ersteinrichtung empfehlen wir ausdrücklich den Netzteil-Betrieb, damit die Einrichtung nicht plötzlich wegen zu geringen Akkustands abgebrochen wird.

Sollte der Akku nicht vollständig geladen sein, wird dieser automatisch aufgeladen. Während des Ladevorgangs leuchtet die gelbe LED.

2. Während Ihre Kamera hochgefahren wird, blinken die rote und blaue LED gleichzeitig. Danach blinkt nur noch die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED. Es wird automatisch eine Video-Aufnahme gestartet. Beenden Sie diese durch Drücken der Ein/Aus-Taste.



ACHTUNG!

Stellen Sie sicher, dass die blaue LED blinkt (AP-Modus). Sollte die rote LED blinken, halten Sie die Modus-Taste M für 5 Sekunden gedrückt. Ihre Kamera wechselt in den AP-Modus, die blaue LED blinkt.

3. Aktivieren Sie die WLAN-Funktion Ihres Mobilgeräts.
4. Suchen Sie nach **iCooky_XXXXXX** und verbinden Sie die Geräte.



HINWEIS:

*Das WLAN-Passwort Ihrer Kamera lautet: **12345678**.*

5. Öffnen Sie die App. Gestatten Sie gegebenenfalls die geforderten Zugriffsrechte.
6. Tippen Sie auf das Plus-Symbol.
7. Tippen Sie im eingeblendeten Optionsmenü auf **Neues mit Router unverbundenes Gerät hinzufügen**.
8. Tippen Sie unten auf **Weiter**.
9. Geben Sie im zweiten Feld das Kamera-Passwort ein (Standard: **ok123456**).
10. Geben Sie im Feld darunter den gewünschten Gerätenamen ein.
11. Tippen Sie oben rechts auf das Häkchen-Symbol.
12. Die Meldung „Verbindung zum Router herstellen“ wird eingeblendet. Tippen Sie auf die Option **Nein**.
13. Nach erfolgreicher Verbindung wird Ihre Kamera in der Geräteliste angezeigt. Die blaue LED blinkt.



HINWEIS:

Vor der ersten Verbindung ist das Vorschau-Fenster der Kamera in der Geräte-liste noch schwarz.

14. Tippen Sie auf Ihre Kamera, um das Live-Bild aufzurufen.
15. Tippen Sie auf das Wiedergabe-Symbol ►, um das Live-Bild zu öffnen.



HINWEIS:

Um den Akku zu schonen, wird das Live-Bild nur geöffnet, wenn Sie auf das Wiedergabe-Symbol ► tippen.



HINWEIS:

Ändern Sie nach der ersten Verbindung umgehend das Passwort, um unberechtigten Dritten den Zugriff auf Ihre Kamera zu verwehren (Live-Bild → Geräte-Einstellungen → Passwort ändern).

5.2 IP-Modus (Router-Verbindung, globaler Zugriff)

LED	Aktion	Bedeutung
rot	leuchtet	IP-Modus: Standby
	blinkt	IP-Modus: Video-Aufnahme

1. Verbinden Sie das USB-Kabel mit Ihrer Kamera und einem geeigneten USB-Netzteil.



HINWEIS:

Für die Ersteinrichtung empfehlen wir ausdrücklich den Netzteil-Betrieb, damit die Einrichtung nicht plötzlich wegen zu geringen Akkustands abgebrochen wird. Sollte der Akku nicht vollständig geladen sein, wird dieser automatisch aufgeladen. Während des Ladevorgangs leuchtet die gelbe LED.

2. Verbinden Sie Ihre Kamera wie im Abschnitt **Inbetriebnahme** → **5.1 AP-Modus** beschrieben.

ACHTUNG!



Stellen Sie sicher, dass die blaue LED blinkt (AP-Modus). Sollte die rote LED blinken, halten Sie die Modus-Taste M für 5 Sekunden gedrückt. Ihre Kamera wechselt in den AP-Modus, die blaue LED blinkt.

3. Tippen Sie in der Geräterliste auf Ihre Kamera.
4. Tippen Sie auf das Wiedergabe-Symbol ►, um das Live-Bild zu öffnen.
5. Tippen Sie oben rechts auf das Einstellungs-Symbol:



6. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Wifi-Information einstellen**.
7. Wählen Sie das gewünschte WLAN-Netzwerk aus und geben Sie das WLAN-Passwort ein.
8. Tippen Sie auf **Verbinden**. Ihre Kamera wird nun mit dem WLAN-Netzwerk verbunden. Dies kann einige Augenblicke dauern.
9. Nach erfolgreicher Verbindung wird Ihre Kamera in der Geräterliste angezeigt. Die rote LED blinkt.



HINWEIS:

Vor der ersten Verbindung ist das Vorschau-Fenster der Kamera in der Geräterliste noch schwarz.

10. Tippen Sie auf Ihre Kamera, um das Live-Bild aufzurufen.
11. Tippen Sie auf das Wiedergabe-Symbol ►, um das Live-Bild zu öffnen.

**HINWEIS:**

Um den Akku zu schonen, wird das Live-Bild nur geöffnet, wenn Sie auf das Wiedergabe-Symbol ► tippen.

**HINWEIS:**

Ändern Sie nach der ersten Verbindung umgehend das Passwort, um unberechtigten Dritten den Zugriff auf Ihre Kamera zu verwehren (**Live-Bild** → **Geräte-Einstellungen** → **Passwort ändern**).

Verwendung

Einschalten

**HINWEIS:**

Ihre Kamera startet stets im zuletzt verwendeten Verbindungs-Modus (AP-Modus oder IP-Modus).

- **Netzteil-Betrieb:**

Ihre Kamera schaltet sich ein, sobald Sie per USB-Kabel an eine geeignete USB-Stromquelle angeschlossen wurde. Ihre Kamera ist einsatzbereit, wenn die rote und blaue LED erloschen sind. **Dies kann ca. 1 Minute dauern.**

LED-Abfolge		
1.	alle LEDs	leuchten
2.	rote & blaue LED	blinken gleichzeitig
3.	rote oder blaue LED	blinkt

- **Akku-Betrieb:**

Halten Sie die Ein/Aus-Taste ca. 3-4 Sekunden gedrückt. Ihre Kamera ist einsatzbereit, wenn die rote und blaue LED erloschen sind. **Dies kann ca. 1 Minute dauern.**

LED-Abfolge		
1.	rote & blau LED	blinken gleichzeitig
2.	rote & blaue LED	erlöschen

Kamera-Standby



HINWEIS:

Verbindungs- und Betriebs-Modi können ausschließlich im Kamera-Standby gewechselt werden.

Drücken Sie einmal kurz die Ein/Aus-Taste, um Ihre Kamera vom aktiven Modus in den Standby zu versetzen. Die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED leuchtet nun dauerhaft (AP-Modus: blau, IP-Modus: rot). **Der Wechsel in den Standby kann ca. 3-5 Sekunden dauern.**

Ausschalten



HINWEIS:

Ihre Kamera lässt sich nur im Akku-Betrieb ausschalten.

1. Trennen Sie Ihre Kamera gegebenenfalls vom USB-Kabel.
2. Halten Sie die Ein/Aus-Taste bei eingeschalteter Kamera 3-4 Sekunden gedrückt, um Ihre Kamera auszuschalten.

LED-Abfolge		
1.	rote & blaue LED	blinken gleichzeitig
2.	alle LEDs	erlöschen

Verbindungs-Modi

Ihre Kamera verfügt über zwei Verbindungs-Modi, die bestimmen von wo aus Sie Zugriff auf Ihre Kamera haben. Bitte beachten Sie, dass die WLAN-Reichweite Ihrer Kamera auf 10 m begrenzt ist und je nach Umgebungsbedingungen und Signalstärke variieren kann.

• AP-Modus

Ihr Mobilgerät verbindet sich direkt mit Ihrer Kamera. Der Zugriff auf die Kamera ist auf eine Reichweite von ca. 10 m beschränkt. Ihr Mobilgerät hat keine Verbindung zum Internet.

• IP-Modus

Die Kamera verbindet sich mit Ihrem Router. Der Zugriff auf die Kamera ist weltweit möglich. Ihr Mobilgerät ist mit dem Internet verbunden.

Über die Kamera selbst kann ausschließlich vom IP-Modus in den AP-Modus gewechselt werden. Halten Sie hierzu die Modus-Taste M für 5 Sekunden gedrückt. **Nach ca. 5-8 Sekunden erlischt die rote LED und die blaue leuchtet.**



HINWEIS:

Der Wechsel vom AP-Modus in den IP-Modus erfolgt über die App (siehe **Abschnitt Inbetriebnahme → 5. Kamera mit App verbinden → 5.2 IP-Modus**).

Betriebs-Modi

Betriebs-Modus wechseln



HINWEIS:

Nach dem Einschalten befindet sich Ihre Kamera im Video-Modus. Die Video-Aufnahme wird sofort gestartet, die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED blinkt.

Beachten Sie beim Wechsel der betriebs-Modi bitte folgende Punkte:

- Der Modus-Wechsel ist ausschließlich im Kamera-Standby möglich.
- Der Modus-Wechsel erfolgt immer in folgender Reihenfolge: Video – Foto- Bewegungserkennung – Video. Ein direkter Wechsel vom Bewegungserkennungs- in den Foto-Modus ist z-B. nicht möglich.
- Warten Sie nach dem Drücken einer Taste, bis die LEDs den erfolgreichen Wechsel anzeigen (dauert ca. 5-8 Sekunden), **bevor** Sie eine andere Taste drücken.

Zum Wechsel in einen anderen Modus gehen Sie bitte vor wie folgt:

1. Wenn die LED blinkt statt leuchtet, befinden Sie sich in einem aktiven Aufnahme-Modus. Versetzen Sie Ihre Kamera in den Standby, indem Sie die Ein/Aus-Taste drücken. **Nach ca. 3-5 Sekunden** leuchtet die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED (AP-Modus: blau, IP-Modus: rot).
2. Wechseln Sie in den nächsten Betriebs-Modus, indem Sie die Modus-Taste M drücken. **Nach ca. 3-5 Sekunden zeigt die LED den Betriebs-Modus an.** Die Kamera befindet sich dann im Standby des jeweiligen Betriebs-Modus.

LED	Aktion	Betriebs-Modus
blau	blinkt drei Mal und leuchtet	Foto-Modus (AP-Modus)
rot	blinkt drei Mal und leuchtet	Foto-Modus (IP-Modus)
blau & rot	leuchten	Bewegungserkennungs-Modus
blau	leuchtet	Video-Modus (AP-Modus)
rot	leuchtet	Video-Modus (IP-Modus)

Video-Modus

Nach dem Einschalten befindet sich Ihre Kamera im Video-Modus und es wird automatisch eine Aufnahme gestartet. Die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED blinkt.

LED	Kamera-Modus	Verbindungs-Modus
leuchtet blau	Video-Standby	AP-Modus
leuchtet rot		IP-Modus
blinkt blau	Video-Aufnahme	AP-Modus
blinkt rot		IP-Modus

- **Video-Aufnahme starten**

Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um die Video-Aufnahme zu starten. **Es dauert ca. 3-5 Sekunden, bis die Kamera aus dem Standby erwacht.** Dann blinkt die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED und die Video-Aufnahme wird gestartet. Die Video-Aufnahme läuft, bis sie manuell beendet wird (Daueraufnahme).

- **Video-Aufnahme beenden / Kamera-Standby**

Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um die Aufnahme zu beenden. Die Kamera wechselt in den Standby, die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED leuchtet. **Der Wechsel in den Standby kann ca. 3-5 Sekunden dauern.**

Foto-Modus

Im Foto-Modus wird im 15-Sekunden-Takt eine Foto-Aufnahme erstellt, bis die Aufnahme manuell beendet wird. Die entsprechende LED blinkt alle 15 Sekunden (bei jeder Aufnahme).

LED	Kamera-Modus	Verbindungs-Modus
leuchtet blau	Foto-Standby	AP-Modus
leuchtet rot		IP-Modus
blinkt alle 15 s blau	Foto-Aufnahme	AP-Modus
blinkt alle 15 s rot		IP-Modus

- **Foto-Aufnahme starten**

Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um die Foto-Aufnahme zu starten. Alle 15 Sekunden wird ein Foto erstellt. Die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED erlischt und blinkt dann alle 15 Sekunden (bei jeder Foto-Aufnahme). **Es dauert ca. 3-5 Sekunden, bis die Kamera aus dem Standby erwacht.**

- **Foto-Aufnahme beenden / Kamera-Standby**

Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um die Foto-Aufnahme zu beenden. Die Kamera wechselt in den Standby, die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED blinkt drei Mal und leuchtet. **Der Wechsel in den Standby kann ca. 3-5 Sekunden dauern.**

Bewegungserkennungs-Modus



HINWEIS:

Dieser Modus kann auch über die App ein- oder ausgeschaltet werden:
 Live-Bild → Geräte-Einstellungen → **Ereigniseinstellungen** → **Schalter der Bewegungserkennung**

Im Bewegungserkennungs-Modus wird eine Video-Aufnahme gestartet, sobald eine Bewegung im Kamerabereich registriert wurde. Die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED leuchtet, die andere LED blinkt.

LED	Kamera-Modus	Verbindungs-Modus
blau & rot leuchten	Kamera-Standby	AP-Modus
		IP-Modus
blau leuchtet, rot blinkt	Automatische Aufnahme bei Bewegung	AP-Modus
rot leuchtet, blau blinkt		IP-Modus

• Automatische Aufnahme aktivieren

Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um die Bewegungserkennung zu aktivieren. Die dem Verbindungs-Modus entsprechende LED leuchtet, die andere blinkt (Test-Aufnahme wird gestartet). Nach ca. 3 Minuten wird die Aufnahme beendet. Beide LEDs leuchten wieder. Sobald nun eine Bewegung im Kamerabereich registriert wird, startet die Kamera automatisch eine neue Video-Aufnahme (3-Minuten-Aufnahme) und eine der LEDs blinkt. **Es dauert ca. 3-5 Sekunden, bis die Kamera aus dem Standby erwacht.**

• Automatische Aufnahme deaktivieren / Kamera-Standby

Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um die Bewegungserkennung zu deaktivieren. Beide LEDs leuchten. **Der Wechsel in den Standby kann ca. 3-5 Sekunden dauern.** Testen Sie, ob Sie erfolgreich waren, indem Sie eine Bewegung vor der Kamera ausführen.



HINWEIS:

Während einer aktiven Aufnahme (eine der LEDs blinkt) kann die Kamera nicht in den Kamera-Standby versetzt werden. Da die Kamera bei jeder Bewegung eine neue Aufnahme startet, empfehlen wir das Deaktivieren der Bewegungserkennung per App (Live-Bild → Geräte-Einstellungen → **Ereigniseinstellungen** → **Schalter der Bewegungserkennung**).

Kamera-Neustart erzwingen

Wenn Ihre Kamera einmal „gefroren“ ist und auf Eingaben nicht mehr reagiert, erzwingen Sie einen Neustart:

1. Trennen Sie Ihre Kamera vom USB-Kabel.
2. Drücken Sie mit einem dünnen, festen Gegenstand (z.B. einer aufgebogenen Büroklammer) mehrere Sekunden auf die Reset-Taste auf der Rückseite Ihrer Kamera.
3. Die LEDs erlöschen. Ihre Kamera wird ausgeschaltet.
4. Schließen Sie nun das USB-Kabel wieder an oder drücken Sie die Ein/Aus-Taste. Ihre Kamera wird hochgefahren, die rote und blaue LED leuchten. Warten Sie bis die rote und blaue LED gleichzeitig blinken und erlöschen. Dann wird der Verbindungs- und Betriebs-Modus angezeigt. Jetzt kann Ihre Kamera wieder gesteuert werden.

Passwörter auf Standard zurücksetzen

1. Schließen Sie Ihre Kamera mit dem USB-Kabel an ein geeignetes USB-Netzteil an.
2. Halten Sie die Ein/Aus-Taste für 5 Sekunden gedrückt. Die rote und blaue LED blinken 5 x Mal gleichzeitig und leuchten dann dauerhaft. Die Passwörter werden auf Standard zurückgesetzt.
3. Nach ca. 1 Minute wird Ihre Kamera wieder hochgefahren, die rote und blaue LED blinken gleichzeitig und erlöschen. Dann wird der Verbindungs- und Betriebs-Modus angezeigt. Jetzt kann Ihre Kamera wieder gesteuert werden.



HINWEIS:

Durch das Zurücksetzen der Passwörter muss die Kamera nun neu mit der App verbunden werden.

App

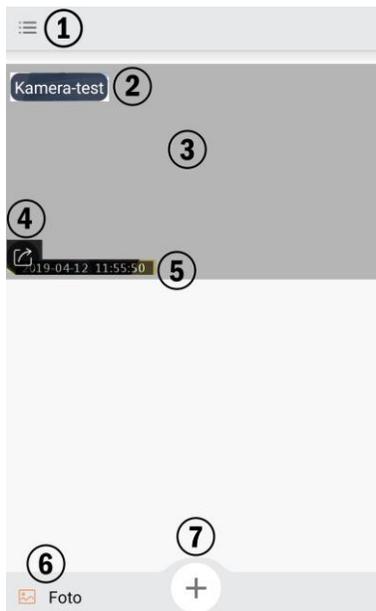


HINWEIS:

Apps werden ständig weiterentwickelt und verbessert. Es kann daher vorkommen, dass die Beschreibung der App in dieser Bedienungsanleitung nicht mehr der aktuellsten App-Version entspricht.

Geräteliste

1. Die Geräteliste wird Ihnen nach dem Öffnen der App angezeigt. Hier werden alle angemeldeten Geräte angezeigt.
2. Tippen Sie auf das entsprechende Symbol, um die gewünschte Aktion auszuführen.



- | | |
|------------------------------|----------------------------|
| 1. App-Menü | 5. Zeitstempel |
| 2. Kameraname | 6. Galerie des Mobilgeräts |
| 3. Live-Bild-Vorschau | 7. Gerät hinzufügen |
| 4. Kamera-QR-Code einblenden | |

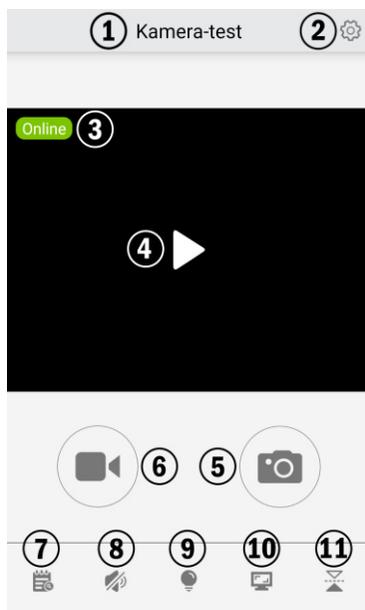
Live-Bild

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera, um das Live-Bild aufzurufen.
2. Öffnen Sie das Live-Bild, indem Sie auf das Wiedergabe-Symbol ► tippen.
3. Tippen Sie auf das entsprechende Symbol, um die gewünschte Aktion auszuführen.



HINWEIS:

Viele der Symbole stehen nur Auswahl, wenn das Live-Bild geöffnet ist, also auf das Wiedergabe-Symbol ► getippt wurde.



- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| 1. Kameraname | 7. Ereignis-/Aufnahme-Liste |
| 2. Kamera-Einstellungen | 8. Lautsprecher ein/aus |
| 3. Verbindungs-Status | 9. IR-LEDs ein/aus |
| 4. Wiedergabe / Live-Bild | 10. Auflösung einstellen |
| 5. Screenshot | 11. Kamera-Bild drehen |
| 6. Video-Mitschnitt starten/beenden | |

Bewegungserkennung ein-/ausschalten

Ist die Bewegungserkennung aktiviert, geschehen folgende Dinge automatisch, sobald die Kamera eine Bewegung registriert:

- Sie erhalten eine Benachrichtigung auf Ihrem Mobilgerät (sofern die App im Hintergrund läuft)
 - Ein Schnappschuss wird erstellt (Alarmbild)
 - Eine Videoaufnahme wird gestartet
1. Rufen Sie das Live-Bild auf
 2. Tippen Sie oben rechts auf die Geräte-Einstellungen.



3. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Ereigniseinstellungen**.
4. Tippen Sie auf die Schaltfläche neben **Schalter der Bewegungserkennung**, um die Bewegungserkennung ein- oder auszuschalten.

Aufnahme-Liste

Aufnahme abspielen

1. Rufen Sie das Live-Bild auf.
2. Tippen Sie unten links auf das Aufnahme-Liste-Symbol:



3. Die Aufnahme-Liste wird geöffnet. Die Liste ist in die Tabs Video-Aufnahmen, manuell & automatisch erstellte, (**Alle Videos**) und Schnappschüsse bei Bewegungserkennung (**Alarmbild**) unterteilt. Tippen Sie auf den gewünschten Tab.

Alle Videos	Alarmbild
	

4. Tippen Sie auf die gewünschte Aufnahme, um sie zu öffnen.



HINWEIS:

Wenn Sie nach Aufnahmen eines bestimmten Tages und/oder einer bestimmten Uhrzeit suchen, tippen Sie oben rechts auf das Lupen-Symbol. Ziehen Sie dann die Option benutzerdefiniert auf den farbigen Balken. Tippen Sie auf Erledigt. Stellen Sie die gewünschten Such-Parameter ein und bestätigen Sie die Eingabe.

- Benutzen Sie die Zurück-Taste Ihres Mobilgeräts, um zur Aufnahme-Liste zurückzukehren.

Aufnahme auf anderen Geräten speichern

Auf dem Mobilgerät speichern

- Rufen Sie das Live-Bild auf.
- Tippen Sie unten links auf das Aufnahme-Liste-Symbol:



- Die Aufnahme-Liste wird geöffnet. Tippen Sie auf den gewünschten Tab.
- Tippen Sie auf die gewünschte Aufnahme, um sie zu öffnen.
- Tippen Sie auf das Herunterladen-Symbol.



- Die Aufnahme wird auf Ihrem Mobilgerät gespeichert.

Auf dem Computer speichern

- Schalten Sie Ihre Kamera aus, indem Sie die Ein/Aus-Taste 3-4 Sekunden gedrückt halten. Warten Sie, bis alle LEDs erloschen sind.
- Drücken Sie die microSD-Karte ein Stück tiefer in den Kartenschacht der Kamera hinein und ziehen Sie sie heraus.
- Lesen Sie die microSD-Karte an einem Computer aus und verwalten Sie die Dateien wie gewohnt.



HINWEIS:

Die Video-Aufnahmen werden als MP4-Dateien gespeichert und können daher mit einem entsprechenden Media-Player am Computer abgespielt werden.

Aufnahme teilen

• Video-Aufnahmen:

Speichern Sie die gewünschte Aufnahme auf Ihrem Mobilgerät. Von dort können Sie sie wie gewohnt mit anderen Personen teilen.

• Foto-Aufnahmen:

Öffnen Sie die gewünschte Aufnahme. Tippen Sie unten links auf das Teilen-Symbol. Teilen Sie das Bild wie gewohnt.

Aufnahme löschen



HINWEIS:

Video-Aufnahmen können nicht per App gelöscht werden.

1. Öffnen Sie die gewünschte Foto-Aufnahme.
2. Tippen Sie unten auf das Mülleimer-Symbol. Die Aufnahme wird sofort gelöscht.

Einstellungen

1. Rufen Sie das Live-Bild Ihrer Kamera auf.
2. Tippen Sie oben rechts auf die Geräte-Einstellungen.



3. Tippen Sie auf einen Menüpunkt und nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.

Passwort ändern	Neues Passwort anlegen
Ereigniseinstellungen	Bewegungserkennung ein-/ausschalten
Anzeiger	LED ein/aus
Geräteinformation	Modell, Firmware-Version, Hersteller
Zeit von Handy synchronisieren	Kamerazeit und -datum von Mobilgerät übernehmen
Wifi-Information einstellen	WLAN-Verbindung einrichten
Informationen zur SD-Karte	Speicherplatz-Kapazität
Werkseinstellungen wiederherstellen	Kamera auf Werkseinstellung zurücksetzen
Gerät löschen	Kamera aus App entfernen

Kamera mit weiterem Mobilgerät verbinden

Sie haben die Möglichkeit, anderen App-Nutzern den Zugriff auf Ihre Kamera zu gestatten. **Beachten Sie hierbei bitte, dass der andere Nutzer ebenfalls Administrator-Rechte besitzt. Er kann Geräte-Einstellungen und sogar das Kamera-Passwort ändern.**

Mobilgerät im gleichen WLAN-Netzwerk

1. Verbinden Sie das zweite Mobilgerät mit dem WLAN-Netzwerk, in das Ihre Kamera eingebunden ist.
2. Öffnen Sie die App auf dem zweiten Mobilgerät.
3. Tippen Sie unten auf das Plus-Symbol.
4. Tippen Sie im eingeblendeten Optionsmenü auf **Neues mit Router verbundenes Gerät hinzufügen**.
5. Nach kurzer Zeit wird die Kamera-UID in der LAN-Liste angezeigt.
6. Tippen Sie auf Ihre Kamera.
7. Es wird automatisch das Standard-Passwort der Kamera eingetragen. Geben Sie gegebenenfalls das richtige Kamera-Passwort ein.
8. Tippen Sie oben rechts auf das Häkchen-Symbol.
9. Die Kamera wird dem anderen Mobilgerät hinzugefügt, dies kann einige Augenblicke dauern.
10. Das andere Mobilgerät kann nun auch auf Ihre Kamera zugreifen und Einstellungen vornehmen.

Mobilgerät in anderem WLAN-Netzwerk

1. Verbinden Sie das zweite Mobilgerät mit dem WLAN-Netzwerk, in das Ihre Kamera eingebunden ist.
2. Öffnen Sie die App auf dem zweiten Mobilgerät.
3. Tippen Sie unten auf das Plus-Symbol.
4. Tippen Sie im eingeblendeten Optionsmenü auf **Neues mit Router verbundenes Gerät hinzufügen**.
5. Tippen Sie unten links auf das Scan-Symbol.



6. Gestatten Sie den Zugriff auf die Kamera des Mobilgeräts, damit diese den QR-Code Ihrer Kamera einscannen kann.
7. Öffnen Sie die App auf Ihrem Mobilgerät (= das erste Mobilgerät, mit dem die Kamera bereits verbunden ist).
8. Tippen Sie in der Geräteliste bei Ihrer Kamera auf das Teilen-Symbol. Der QR-Code Ihrer Kamera wird angezeigt.



9. Schalten Sie das Display Ihres Mobilgeräts auf die höchste Helligkeits-Stufe.
10. Scannen Sie nun mit dem anderen Mobilgerät den abgebildeten QR-Code.

11. Die Kamera-Verbindungs-Daten werden angezeigt. Es wird automatisch das Standard-Passwort der Kamera eingetragen. Geben Sie gegebenenfalls das richtige Kamera-Passwort ein.
12. Tippen Sie oben rechts auf das Häkchen. Die Kamera wird dem anderen Mobilgerät hinzugefügt, dies kann einige Augenblicke dauern.
13. Das andere Mobilgerät kann nun auch auf Ihre Kamera zugreifen und Einstellungen vornehmen.

Kamera zurücksetzen

1. Rufen Sie das Live-Bild Ihrer Kamera auf.
2. Tippen Sie oben rechts auf die Geräte-Einstellungen.



3. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Werkseinstellungen wiederherstellen**.
4. Bestätigen Sie den Vorgang. Ihre Kamera wird auf Werkszustand zurückgesetzt.

Kamera aus der App entfernen

1. Rufen Sie das Live-Bild Ihrer Kamera auf.
2. Tippen Sie oben rechts auf die Geräte-Einstellungen.



3. Scrollen Sie ganz nach unten. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Gerät löschen**.
4. Bestätigen Sie den Vorgang. Ihre Kamera wird aus der App entfernt.
5. Rufen Sie das WLAN-Menü Ihres Mobilgeräts auf und entfernen Sie die Kamera.

Problemlösungen

Nach dem Einschalten blinken die rote und blaue LED unaufhörlich.

- Setzen Sie eine Speicherkarte ein.
- Sollte bereits eine Speicherkarte eingesetzt sein, entnehmen Sie diese. Formatieren Sie sie am Computer in FAT32. Setzen Sie sie dann erneut in die Kamera ein.

Die Kamera reagiert nicht auf einen langen Tastendruck.

- Der Akku ist leer. Schließen Sie Ihre Kamera mit dem USB-Kabel an ein geeignetes USB-Netzteil an.
- Sollte die Kamera bei Netzbetrieb immer noch nicht reagieren, erzwingen Sie einen Neustart. Drücken Sie hierzu mit einem langen, dünnen Gegenstand (z.B. einer aufgebogenen Büroklammer) auf die Reset-Taste auf der Rückseite Ihrer Kamera (siehe **Abschnitt Verwendung → Kamera-Neustart erzwingen**).

Die Kamera wird während des Gebrauchs warm.

- Die Wäremeentwicklung ist normal. Sollte das Gerät jedoch anfangen zu rauchen oder zu stinken, trennen Sie es sofort von der Stromversorgung.

Wie lange dauert es, bis der integrierte Akku vollständig aufgeladen ist?

- Wenn Sie ein geeignetes USB-Netzteil (5 V, 1 A) verwenden, dauert der Ladevorgang ca. 2-3 Stunden.

Keine Verbindung, Verbindung bricht ab oder Bild ruckelt

- Die WLAN-Reichweite der Kamera ist auf 10 m begrenzt und kann je nach Umgebungsbedingungen und Signalstärke variieren. Platzieren Sie die Kamera näher am Router (IP-Modus) oder verringern Sie den Abstand zwischen der Kamera und Ihrem Mobilgerät (AP-Modus).

Datenschutz

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

- Setzen Sie das Gerät auf Werkseinstellungen zurück.
- Entfernen Sie das Gerät aus der App.
- Trennen Sie im WLAN-Menü Ihres Mobilgeräts die Verbindung zur Kamera.
- Entfernen Sie die Speicherkarte.

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

Technische Daten

Stromversorgung	Li-Ion-Akku	300 mAh, 3,7 V
	Netzteilbetrieb	5 V DC
WLAN	Standard	802.11 b/g/n
	Funkfrequenz	2.412-2.472 MHz
	Sendeleistung	15,65 dBm
Auflösung		1.280 x 720 Pixel
Bilder/Sekunde		15
Blende		f/2,0
Bildwinkel		140°
Nachtsicht	IR-LEDs	8
	Reichweite	bis zu 5 m
Speicherkarte		microSD bis 64 GB
Maße		34 x 37 x 34 mm
Gewicht		40 g

GPL-Lizenztext

Wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter 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.

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 author's 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

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 machinereadable 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 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

Importiert von:

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

© REV2 – 30.06.2020 – BS/MF

IPC-60.mini

Mini caméra de surveillance IP connectée

avec HD et vision nocturne

Mode d'emploi



Table des matières

Votre nouvelle caméra de surveillance IP connectée	4
Contenu	4
Consignes préalables	5
Consignes de sécurité	5
Consignes importantes pour le traitement des déchets	7
Déclaration de conformité	7
Description du produit	8
Caméra	8
Accessoires	9
Voyants LED	10
Consignes importantes	10
Mise en marche	11
1. Insérer une carte mémoire	11
2. Montage	12
3. Charger la batterie intégrée	12
4. Installer l'application	13
5. Connecter la caméra à l'application	13
5.1 Mode AP (Connexion directe locale)	13
5.2 Mode IP (Connexion au routeur, accès global)	15
Utilisation	16
Allumer	16
Mode Veille	17
Éteindre	17
Modes de connexion	17
Modes de fonctionnement	18
Changer de mode de fonctionnement	18
Mode Vidéo	19
Mode Photo	19
Mode Détection de mouvement	20
Redémarrage forcé	21
Réinitialiser les mots de passe	21

Application	22
Liste des appareils.....	22
Image en direct.....	23
Activer / désactiver la détection de mouvement	24
Liste des enregistrements.....	24
Lire un enregistrement.....	24
Enregistrer les prises de vues sur d'autres appareils	25
Enregistrer les prises de vues sur un appareil mobile	25
Enregistrer les prises de vues sur un ordinateur.....	25
Partager les enregistrements	25
Effacer les enregistrements	26
Réglages	26
Connecter la caméra à un autre appareil mobile	26
Appareil mobile dans le même réseau Internet sans fil	27
Appareil mobile dans un autre réseau Internet sans fil.....	27
Réinitialiser la caméra	28
Supprimer la caméra de l'application.....	28
Dépannage.....	29
Protection des données	29
Caractéristiques techniques	30
Contrat de licence logiciel libre	31

Votre nouvelle caméra de surveillance IP connectée

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra IP. Avec son détecteur de mouvement, cette caméra enregistre automatiquement dès qu'elle perçoit un mouvement. Tout cela dans un format HD peu encombrant. Avec son angle de vision de 140°, elle couvre une large zone. La nuit, 8 LED infrarouges fournissent un éclairage supplémentaire. Accédez à la caméra même en déplacement via l'application.

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

Contenu

- Mini caméra de surveillance IPC-60.mini
- Fixation magnétique
- Câble Micro-USB vers USB (1 m)
- 2 patchs adhésifs ronds
- 2 plaques de métal rondes
- Outil de réinitialisation
- Mode d'emploi

Application recommandée

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre caméra et votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **iCookyCam**.

Consignes préalables

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Lisez attentivement ce mode d'emploi. Il comporte des informations importantes concernant l'utilisation, la sécurité et l'entretien de l'appareil. Il doit être conservé précieusement et transmis avec le produit à un tiers.
- 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 celle pour laquelle il est conçu.
- Respectez les consignes de sécurité pendant l'utilisation.
- Avant chaque utilisation, vérifiez que ni l'appareil, ni ses accessoires, ni son câble d'alimentation n'est endommagé.
- 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.
- N'utilisez pas l'appareil s'il présente des traces visibles d'endommagement.
- N'utilisez le produit qu'avec une prise secteur domestique. Vérifiez que l'indication de tension figurant sur la plaquette d'identification correspond à la tension délivrée par le réseau électrique que vous utilisez.
- 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.
- Cet appareil est conçu pour une utilisation en intérieur uniquement.
- Ce produit n'est pas un jouet, ne laissez pas les enfants l'utiliser sans surveillance.
- 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.
- 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.
- 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 le produit soit alimenté par une prise facilement accessible afin de pouvoir débrancher l'appareil rapidement en cas d'urgence.
- N'ouvrez jamais le produit, sous peine de perdre toute garantie. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- 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.
- Il est dans votre intérêt de respecter l'aspect privé ainsi que le droit à l'image et à la parole des personnes que vous enregistrez.
- Consignes importantes concernant le droit à l'image
- 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).
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes importantes pour le traitement des déchets

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

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



Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-4572-675 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, 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

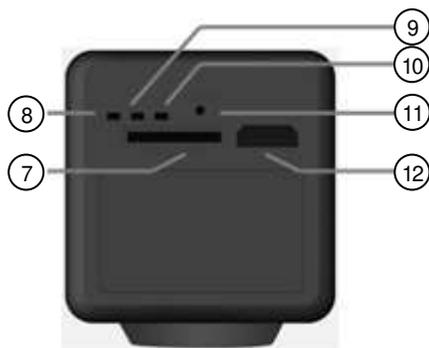
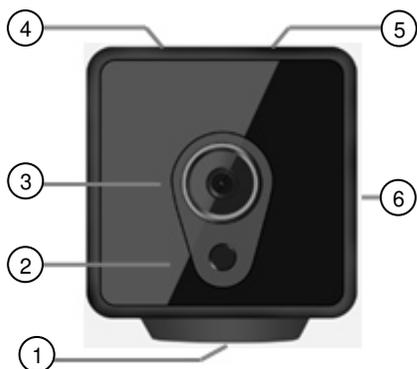
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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.



Description du produit

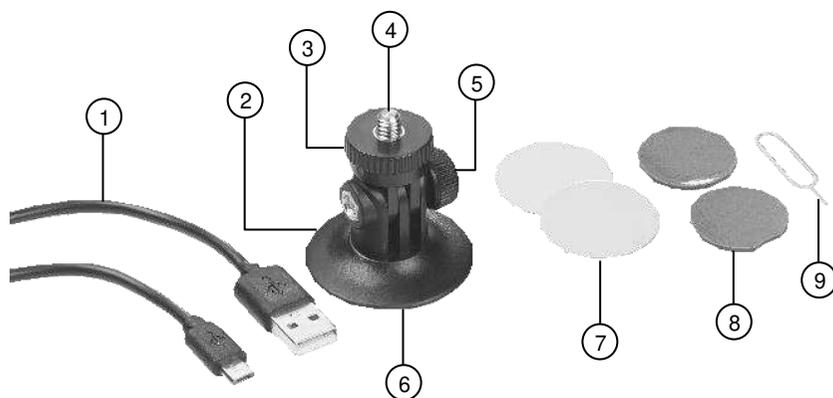
Caméra



1. Filetage
2. Capteur de luminosité
3. Lentille de la caméra
4. Touche mode M
5. Touche Marche/Arrêt
6. Microphone

7. Fente pour carte MicroSD
8. LED jaune
9. LED bleue
10. LED rouge
11. Touche Reset
12. Entrée Micro-USB

Accessoires



1. Câble USB
2. Fixation magnétique
3. Écrou de filetage
4. Vis filetée
5. Écrou d'inclinaison
6. Surface magnétique
7. Plaque en métal
8. Patch adhésif
9. Outil de réinitialisation

Voyants LED

De manière générale, le Mode de connexion est représenté par une LED qui brille en continu. Le Mode AP (accès local) est représenté par la LED bleue et le Mode IP (accès global) par la LED rouge.

LED	Action	Signification
Bleue (Mode AP)	Brille	Caméra en veille
	Clignote lentement	Enregistrement vidéo
	Clignote toutes les 15 s	Mode Photo
Rouge (Mode IP)	Brille	Caméra en veille
	Clignote lentement	Enregistrement vidéo
	Clignote toutes les 15 s	Mode Photo
Bleue et rouge	Bleue brille, rouge clignote	Enregistrement après détection de mouvement en Mode AP
	Rouge brille, bleue clignote	Enregistrement après détection de mouvement en Mode IP
	Les deux brillent	Mode Détection de mouvement Caméra en veille
	Clignotent en même temps	Pas de carte mémoire
Jaune	Brille	Batterie en cours de chargement

Consignes importantes

Votre caméra peut mettre un peu de temps à s'allumer et à changer de mode. Attendez patiemment que les LED indiquent l'état souhaité. **Entre temps, n'appuyez sur aucune touche !**

Mise en marche

1. Insérer une carte mémoire



NOTE :

Lors de l'insertion et du retrait de la carte MicroSD, l'appareil doit toujours être éteint. Sinon, vous risquez de perdre des données.

1. Sur votre ordinateur, formatez la carte MicroSD (jusqu'à 64 Go, classe 10 ou plus, non fournie) au format FAT32.



NOTE :

Le formatage d'une carte MicroSD d'une capacité supérieure à 32 Go en FAT32 sur le système d'exploitation Windows requiert un logiciel de formatage.

2. Insérez la carte MicroSD dans la fente correspondante de la caméra en plaçant le coin arrondi vers l'avant. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers le haut (vers les touches).



3. Vous devez sentir une légère pression sur le ressort d'éjection en enclenchant la carte Micro-SD.



NOTE :

Pour retirer la carte MicroSD, enfoncez-la légèrement vers l'intérieur de la fente, puis tirez-la vers l'extérieur.

2. Montage

Le support magnétique peut être fixé sur une surface en métal ferreux. Si vous ne disposez pas d'une surface en métal adaptée, vous pouvez fixer une plaque en métal à l'endroit souhaité à l'aide des patches adhésifs. Vous pouvez ensuite accrocher le support magnétique sur la plaque en métal.

1. Vissez la caméra sur la vis de filetage du support magnétique.
2. Orientez l'objectif de la caméra dans la direction souhaitée. Verrouillez la position en vissant l'écrou de filetage vers le haut jusqu'à ce qu'il soit en place dans la caméra.



3. Fixez le support avec la surface magnétique sur une surface ferreuse.



NOTE :

Créez si besoin une surface ferreuse à l'aide des plaques en métal et des patches adhésifs. Nettoyez l'emplacement afin d'en éliminer la poussière, la graisse et la saleté avant de coller les patches adhésifs.

4. Dévissez l'écrou d'inclinaison et réglez l'angle souhaité pour la caméra. Resserrez ensuite fermement l'écrou.

3. Charger la batterie intégrée



NOTE :

Avant la première utilisation, chargez complètement la batterie intégrée. La batterie complètement chargée assure jusqu'à 5 heures d'enregistrement en journée et jusqu'à 2,5 heures lorsque la vision nocturne est activée.

Branchez le câble Micro-USB à votre caméra ainsi qu'à un adaptateur secteur USB approprié. Pendant le chargement, la LED jaune brille.

4. Installer l'application

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre caméra et votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **iCookyCam**. Recherchez l'application dans le Google Play Store (Android) ou dans l'App-Store (iOS) et installez-la sur votre appareil mobile.



5. Connecter la caméra à l'application

Votre caméra peut être connectée à l'application de deux manières différentes : La différence entre les modes de connexion réside dans la façon précise dont les appareils sont connectés et dans la portée de la connexion.

Mode	Connexions	Portée
AP	Caméra - Appareil mobile	Local (jusqu'à env. 10 m)
IP	Caméra - Routeur - Appareil mobile	Global

Les voyants LED vous indiquent dans quel mode de connexion se trouve la caméra. Assurez-vous toujours d'être dans le bon mode de connexion.



NOTE :

Pour connecter la caméra à l'application, celle-ci doit se trouver en Mode AP, peu importe le mode de connexion que vous souhaitez ensuite utiliser.

5.1 Mode AP (Connexion directe locale)

LED	Action	Signification
Bleue	Brille	Veille
	Clignote	Enregistrement vidéo en cours

1. Branchez le câble Micro-USB à votre caméra ainsi qu'à un adaptateur secteur USB approprié.

**NOTE :**

Pour la première configuration nous vous recommandons expressément une alimentation par adaptateur secteur afin d'éviter que la configuration ne soit interrompue brusquement à cause d'un niveau de batterie trop faible. Si la batterie n'est pas pleine, celle-ci se recharge automatiquement. Pendant le chargement, la LED jaune brille.

2. Pendant le démarrage de votre caméra, les LED rouge et bleue clignotent. Ensuite seule la LED correspondant au mode de connexion clignote. Un enregistrement vidéo démarre alors automatiquement. Mettez fin à l'enregistrement en appuyant sur la Touche Marche/Arrêt.

**ATTENTION !**

Assurez-vous que la LED bleue clignote (Mode AP). Si la LED rouge clignote, maintenez la Touche mode M appuyée 5 secondes. Votre caméra passe en Mode AP, la LED bleue clignote.

3. Activez la fonction wifi de votre appareil mobile.
4. Cherchez **iCooky_XXXX** et connectez les appareils entre eux.

**NOTE :**

*Le mot de passe wifi de la caméra est **12345678**.*

5. Ouvrez l'application. Si besoin, autorisez les différents accès requis.
6. Appuyez sur le symbole +.
7. Dans le menu des options contextuel qui s'affiche, appuyez sur l'élément de menu **Ajouter un appareil pas connecté au routeur**.
8. Appuyez en bas sur **Suivant**.
9. Dans le deuxième champ, saisissez le mot de passe de la caméra (par défaut : **ok123456**).
10. Dans le champ en dessous, saisissez le nom de l'appareil souhaité.
11. Appuyez en haut à droite sur le symbole de croix.
12. Le message "Connexion au routeur établie" apparaît à l'écran. Appuyez sur l'option **Non**.
13. Une fois la connexion effectuée, la caméra s'affiche dans la liste des appareils. La LED bleue clignote.

**NOTE :**

Dans la liste des appareils, avant la première connexion, la fenêtre d'aperçu de la caméra est noire.

14. Appuyez sur la caméra pour afficher l'image en direct.
15. Appuyez sur le symbole de lecture ► pour ouvrir l'image en direct.

**NOTE :**

Pour préserver la batterie, l'image en direct ne s'ouvre que lorsque vous appuyez sur le symbole de lecture ►.

**NOTE :**

Pour empêcher une personne non autorisée d'avoir accès à votre caméra, modifiez votre mot de passe juste après la première connexion (**Image en direct** → **Réglages des appareils** → **Modifier le mot de passe**).

5.2 Mode IP (Connexion au routeur, accès global)

LED	Action	Signification
Rouge	Brille	Mode IP : Veille
	Clignote	Mode IP : Enregistrement vidéo

1. Branchez le câble Micro-USB à votre caméra ainsi qu'à un adaptateur secteur USB approprié.

**NOTE :**

Pour la première configuration nous vous recommandons expressément une alimentation par adaptateur secteur afin d'éviter que la configuration ne soit interrompue brusquement à cause d'un niveau de batterie trop faible. Si la batterie n'est pas pleine, celle-ci se recharge automatiquement. Pendant le chargement, la LED jaune brille.

2. Connecter votre caméra en vous référant au chapitre **Mise en marche** → **5.1 Mode AP**.

**ATTENTION !**

Assurez-vous que la LED bleue clignote (mode AP). Si la LED rouge clignote, maintenez la Touche mode M appuyée 5 secondes. Votre caméra passe en Mode AP, la LED bleue clignote.

3. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils.
4. Appuyez sur le symbole de lecture ► pour ouvrir l'image en direct.
5. Appuyez en haut à droite sur le symbole des réglages :



6. Appuyez sur l'élément de menu **Réglages des informations wifi**.
7. Sélectionnez le réseau Internet sans fil de votre choix, et saisissez le mot de passe.
8. Appuyez sur **Connecter**. La caméra est maintenant connectée au réseau sans fil. Cela peut nécessiter un peu de temps.
9. Une fois la connexion effectuée, la caméra s'affiche dans la liste des appareils. La LED rouge clignote.

**NOTE :**

Dans la liste des appareils, avant la première connexion, la fenêtre d'aperçu de la caméra est noire.

10. Appuyez sur la caméra pour afficher l'image en direct.

11. Appuyez sur le symbole de lecture ► pour ouvrir l'image en direct.

**NOTE :**

Pour préserver la batterie, l'image en direct ne s'ouvre que lorsque vous appuyez sur le symbole de lecture ►

**NOTE :**

*Pour empêcher une personne non autorisée d'avoir accès à votre caméra, modifiez votre mot de passe juste après la première connexion (**Image en direct** → **Réglages des appareils** → **Modifier le mot de passe**).*

Utilisation

Allumer

**NOTE :**

Lorsque votre caméra s'allume, elle se trouve dans le dernier mode utilisé.

- **Alimentation par adaptateur secteur :**

La caméra s'allume dès qu'elle est branchée à une source d'alimentation USB par le biais du câble USB. La caméra est prête à fonctionner lorsque les LED rouge et bleue sont éteintes. **Cette opération peut prendre 1 minute environ.**

Succession des LED		
1.	Toutes les LED	Brillent
2.	LED rouge et bleue	Clignotent en même temps
3.	LED rouge ou bleue	Clignote

- **Alimentation par batterie :**

Maintenez la Touche Marche/Arrêt enfoncée pendant env. 3-4 secondes. La caméra est prête à fonctionner lorsque les LED rouge et bleue sont éteintes. **Cette opération peut prendre 1 minute environ.**

Succession des LED		
1.	LED rouge et bleue	Clignotent en même temps
2.	LED rouge et bleue	Éteintes

Mode Veille



NOTE :

Les modes de connexion et de fonctionnement ne peuvent être changés qu'en Mode Veille.

Appuyez une fois brièvement sur le bouton Marche/Arrêt pour passer du Mode Actif au Mode Veille. La LED correspondant au mode de connexion brille alors en continu (Mode AP : bleue, Mode IP : rouge). **Le basculement vers le Mode Veille peut nécessiter environ 3 à 5 secondes.**

Éteindre



NOTE :

Vous ne pouvez éteindre votre caméra que lorsqu'elle est alimentée par batterie.

1. Débranchez la caméra du câble USB.
2. Pour éteindre la caméra, maintenez la Touche Marche/Arrêt appuyée pendant 3 à 4 secondes.

Succession des LED		
1.	LED rouge et bleue	Clignotent en même temps
2.	Toutes les LED	Éteintes

Modes de connexion

Votre caméra dispose de deux modes de connexion qui déterminent d'où vous pouvez accéder à votre caméra. Veuillez noter que la portée wifi de votre caméra est limitée à 10 m et peut varier en fonction des conditions environnementales et de la puissance du signal.

• Mode AP

Votre appareil mobile se connecte directement à votre caméra. Vous pouvez accéder à votre caméra dans un rayon d'environ 10 m. Votre caméra n'est alors pas connectée à Internet.

• Mode IP

La caméra se connecte à votre routeur. Vous pouvez accéder à votre caméra dans le monde entier. Votre appareil mobile est connecté à Internet.

Vous ne pouvez passer du Mode IP au Mode AP que par le biais de la caméra. Maintenez la Touche mode M appuyée pendant 5 secondes. **Au bout d'environ 5 à 8 secondes, la LED rouge s'éteint et la bleue s'allume.**



NOTE :

*Vous pouvez passer du Mode AP au Mode IP par le biais de l'application (voir le paragraphe **Mise en marche** → 5. Connecter la caméra à l'application → 5.2 Mode IP).*

Modes de fonctionnement

Changer de mode de fonctionnement



NOTE :

Après l'allumage, la caméra se trouve en mode Vidéo. L'enregistrement vidéo démarre immédiatement, la LED correspondant au mode de connexion brille.

Veillez prêter attention aux points suivants pendant les changements de mode de fonctionnement :

- Vous ne pouvez changer de mode de fonctionnement que lorsque la caméra se trouve en Mode Veille.
- Le changement de mode se passe toujours de la façon suivante : Vidéo – Photos - Détection des mouvements – Vidéo. Vous ne pouvez par exemple pas passer directement du mode Détection des mouvements au mode Photos.
- Après chaque pression sur une touche, attendez que les LED indiquent un changement réussi (cela dure env. 5 à 8 secondes) **avant** d'appuyer sur une autre touche.

Pour passer d'un mode à un autre, procédez comme suit :

1. Lorsque la LED clignote au lieu de briller, vous vous trouvez en mode Enregistrement actif. Mettez votre caméra en mode Veille en appuyant sur la touche Marche/Arrêt. Après environ 3 à 5 secondes, la LED correspondant au mode de connexion brille (Mode AP : bleue, Mode IP : rouge).
2. Pour accéder au mode suivant, appuyez sur la touche Mode M. Après environ 3 à 5 secondes, la LED indique le mode de fonctionnement. La caméra est alors en Veille dans le mode correspondant.

LED	Action	Mode de fonctionnement
Bleue	Clignote 3 fois puis brille	Mode Photo (Mode AP)
Rouge	Clignote 3 fois puis brille	Mode Photo (Mode IP)
Bleue et rouge	Brillent	Mode Détection de mouvement
Bleue	Brille	Mode Vidéo (Mode AP)
Rouge	Brille	Mode Vidéo (Mode IP)

Mode Vidéo

Après l'allumage, la caméra se trouve en mode Vidéo, un enregistrement démarre automatiquement. La LED correspondant au mode de connexion clignote.

LED	Mode Caméra	Mode de connexion
Brille en bleu	Veille vidéo	Mode AP
Brille en rouge		Mode IP
Clignote en bleu	Enregistrement vidéo	Mode AP
Clignote en rouge		Mode IP

- **Démarrer l'enregistrement vidéo**

Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour démarrer l'enregistrement vidéo. **La sortie du mode Veille peut nécessiter environ 3 à 5 secondes.** La LED correspondant au mode de connexion clignote et l'enregistrement vidéo démarre. L'enregistrement ne s'arrête que lorsque vous l'éteignez manuellement (enregistrement continu).

- **Arrêter un enregistrement vidéo / Veille**

Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour arrêter l'enregistrement. La caméra se met en veille, la LED correspondant au mode de connexion brille. **Le basculement vers le mode Veille peut nécessiter environ 3 à 5 secondes.**

Mode Photo

En mode photo, une photo est prise toutes les 15 secondes jusqu'à ce que vous l'arrêtez manuellement. La LED correspondante clignote toutes les 15 secondes (à chaque prise de vue).

LED	Mode Caméra	Mode de connexion
Brille en bleu	Veille photo	Mode AP
Brille en rouge		Mode IP
Clignote en bleu toutes les 15 s	Prise de vue	Mode AP
Clignote en rouge toutes les 15 s		Mode IP

- **Démarrer la prise de vue**

Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour démarrer la prise de vue. Une photo est prise toutes les 15 secondes. La LED correspondant au mode de connexion s'allume puis clignote toutes les 15 secondes (à chaque prise de vue). **La sortie du mode Veille peut nécessiter entre 3 à 5 secondes.**

- **Arrêter la prise de vue / Veille**

Appuyez sur la touche Marche/Arrêt pour arrêter la prise de vue. La caméra se met en veille, la LED correspondant au mode de connexion clignote trois fois puis brille. **Le basculement vers le mode Veille peut nécessiter environ 3 à 5 secondes.**

Mode Détection de mouvement



NOTE :

Ce mode peut être activé ou désactivé par le biais de l'application : **Image en direct** → **Paramètres de l'appareil** → **Réglages d'événement** → **Interrupteur de Détection de mouvement**.

En mode Détection de mouvement, un enregistrement vidéo démarre dès que la caméra perçoit un mouvement. La LED correspondant au mode de connexion brille, l'autre LED clignote.

LED	Mode Caméra	Mode de connexion
Bleue et rouge brillent	Caméra en veille	Mode AP
		Mode IP
Bleue brille, rouge clignote	Enregistrement en cas de mouvement	Mode AP
Rouge brille, bleue clignote		Mode IP

• Activer l'enregistrement automatique

Appuyez sur la touche Marche/Arrêt pour activer la détection de mouvement. La LED correspondant au mode de connexion brille, l'autre clignote (l'enregistrement test démarre). L'enregistrement s'arrête après environ 3 minutes. Les deux LED continuent à briller. Dès qu'un mouvement est détecté, un nouvel enregistrement vidéo d'environ 3 minutes démarre et l'une des LED clignote. **La sortie du mode Veille peut nécessiter entre 3 à 5 secondes.**

• Désactiver l'enregistrement automatique / Veille

Appuyez sur la touche Marche/Arrêt pour désactiver la détection de mouvement. Les deux LED brillent. **Le basculement vers le mode Veille peut nécessiter environ 3 à 5 secondes.** Vérifiez que la détection de mouvement est bien désactivée en bougeant devant la caméra.



NOTE :

La caméra ne peut pas basculer en mode Veille pendant un enregistrement (une des LED clignote). Puisqu'un enregistrement démarre dès que la caméra perçoit un mouvement, nous vous recommandons de désactiver la détection de mouvement par le biais de l'application (**Image en direct** → **Paramètres de l'appareil** → **Réglages d'événement** → **Interrupteur de Détection des mouvements**).

Redémarrage forcé

Si votre caméra se fige et qu'elle ne réagit plus aux commandes, procédez à un redémarrage forcé.

1. Débranchez la caméra du câble USB.
2. À l'aide d'un objet fin et solide (un trombone de bureau déplié, p. ex.), appuyez pendant plusieurs secondes sur le bouton Reset situé à l'arrière de la caméra.
3. Les LED s'éteignent. La caméra s'éteint.
4. Rebranchez alors le câble USB et appuyez sur la touche Marche/Arrêt. La caméra s'allume, les LED rouge et bleue brillent. Patientez jusqu'à ce que les LED rouge et bleue clignotent en même temps puis s'éteignent. Les modes de connexion et de fonctionnement s'affichent alors à l'écran. Vous pouvez de nouveau contrôler votre caméra.

Réinitialiser les mots de passe.

1. Branchez le câble USB à votre caméra puis reliez-le à un adaptateur secteur USB approprié.
2. Maintenez la touche Marche/Arrêt appuyée pendant environ 5 secondes. Les LED rouge et bleue clignotent en même temps 5 fois puis brillent en continu. Le mot de passe par défaut est restauré.
3. Votre caméra redémarre environ une minute après, les LED rouge et bleue clignotent en même temps puis s'éteignent. Les modes de connexion et de fonctionnement s'affichent alors à l'écran. Vous pouvez de nouveau contrôler votre caméra.



NOTE :

La réinitialisation du mot de passe nécessite de reconnecter la caméra à l'application.

Application

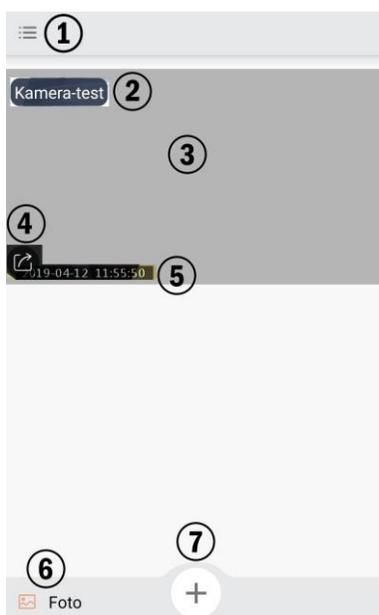


NOTE :

Les applications mobiles sont constamment développées et améliorées. Aussi, il est possible que la description de l'application de ce mode d'emploi ne corresponde pas à sa version la plus récente.

Liste des appareils

1. La liste des appareils est affichée à l'ouverture de l'application. Tous les appareils connectés à l'application sont affichés ici.
2. Appuyez sur le symbole correspondant pour accéder à l'action souhaitée.



- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| 1. Menu de l'application | 5. Horodatage |
| 2. Nom de la caméra | 6. Galerie de l'appareil mobile |
| 3. Aperçu de l'image en direct | 7. Ajouter un appareil |
| 4. Afficher le code QR de la caméra | |

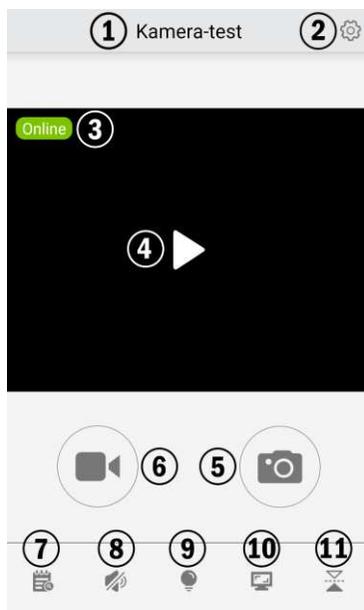
Image en direct

1. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils pour ouvrir l'image en direct.
2. Ouvrez l'image en direct en appuyant sur le symbole de lecture ►.
3. Appuyez sur le symbole correspondant pour accéder à l'action souhaitée.



NOTE :

De nombreux symboles ne peuvent être sélectionnés que lorsque l'image en direct est ouverte, c'est-à-dire après avoir appuyé sur le symbole de lecture ►.



- | | |
|--|---|
| 1. Nom de la caméra | 7. Liste des événements / Enregistrements |
| 2. Réglages de la caméra | 8. Activer / désactiver le haut-parleur |
| 3. État actuel de la connexion | 9. Activer/ désactiver les LED infrarouges. |
| 4. Lecture / Image en direct | 10. Régler la résolution |
| 5. Capture d'écran | 11. Faire pivoter l'image de la caméra |
| 6. Démarrer/Arrêter l'enregistrement vidéo | |

Activer / désactiver la détection de mouvement

Si la détection de mouvement est activée, les actions suivantes se déclenchent automatiquement lorsque la caméra détecte un mouvement :

- Vous recevez une notification sur votre appareil mobile (si l'application est ouverte en arrière-plan)
- Une capture instantanée est prise (image d'alarme)
- L'enregistrement vidéo démarre.

1. Accédez à l'image en direct en appuyant en haut à droite sur les réglages de l'appareil.



2. Appuyez sur l'élément de menu **Réglages d'événement**.

3. Appuyez sur la touche située à côté de l'**Interrupteur de Détection de mouvement** pour activer ou désactiver la détection de mouvement.

Liste des enregistrements

Lire un enregistrement

1. Accédez à l'image en direct.

2. Appuyez sur le symbole de la liste des enregistrements en bas à gauche :



3. Vous accédez à la liste des enregistrements. La liste est répartie manuellement et automatiquement entre un onglet d'enregistrements vidéo (**Toutes les vidéos**) et un onglet de captures d'écran (**Image d'alarme**). Appuyez sur l'onglet souhaité.

Toutes les vidéos	Image d'alarme

4. Appuyez sur l'enregistrement souhaité pour l'ouvrir.



NOTE :

Si vous cherchez les enregistrements d'un jour ou d'une heure précise, appuyez sur le symbole de loupe en haut à droite. Faites ensuite glisser l'option personnalisée sur les barres colorées. Appuyez sur Terminé. Définissez les paramètres de recherches souhaités et confirmez votre saisie.

5. Appuyez sur la touche Retour de votre appareil mobile pour revenir à la liste des enregistrements.

Sauvegarder les enregistrements sur d'autres appareils

Sauvegarder les enregistrements sur un appareil mobile

1. Accédez à l'image en direct.
2. Appuyez sur le symbole de la liste des enregistrements en bas à gauche :



3. Vous accédez à la liste des enregistrements. Appuyez sur l'onglet souhaité.
4. Appuyez sur l'enregistrement souhaité pour l'ouvrir.
5. Appuyez sur le symbole de téléchargement.



6. L'enregistrement est stocké sur votre appareil mobile.

Sauvegarder les enregistrements sur un ordinateur.

1. Pour éteindre la caméra, maintenez la touche Marche/Arrêt appuyée pendant 3-4 secondes. Attendez que toutes les LED s'éteignent.
2. Enfoncez légèrement la carte MicroSD vers l'intérieur de la fente, puis tirez-la vers l'extérieur.
3. Connectez la carte MicroSD à un ordinateur pour la lire et gérer vos fichiers comme à votre habitude.



NOTE :

Les enregistrements sont enregistrés au format MP4 et peuvent donc être lus sur l'ordinateur via un lecteur multimédia correspondant.

Partager les enregistrements

• Enregistrement vidéo :

Sauvegarder l'enregistrement de votre choix sur votre appareil mobile. Vous pouvez alors partager l'enregistrement avec d'autres personnes comme à votre habitude.

• Enregistrement photo :

Ouvrez l'enregistrement de votre choix. Appuyez sur le symbole de partage en bas à gauche. Partagez l'image comme à votre habitude.

Effacer les enregistrements



NOTE :

Vous ne pouvez pas supprimer les enregistrements par le biais de l'application.

1. Ouvrez l'enregistrement de votre choix.
2. Appuyez en bas sur le symbole Poubelle. L'enregistrement est supprimé immédiatement.

Réglages

1. Ouvrez l'image en direct.
2. Appuyez en haut à droite sur les réglages de l'appareil.



3. Appuyez sur un élément de menu et procédez ensuite aux réglages souhaités.

Modifier le mot de passe	Établir un mot de passe
Réglages d'événement	Activer / Désactiver la détection de mouvement
Voyants	LED Marche / Arrêt
Informations sur l'appareil	Modèle, Version du firmware, Fabricant
Synchroniser avec l'heure du portable	Reprendre l'heure et la date de l'appareil mobile
Régler les informations wifi	Configurer la connexion wifi
Informations sur la carte SD	Capacité de stockage
Restaurer les paramètres par défaut	Restaurer les paramètres d'usine de la caméra
Supprimer l'appareil	Supprimer la caméra de l'application

Connecter la caméra à un autre appareil mobile

Vous pouvez autoriser l'accès à votre caméra à d'autres utilisateurs de l'application. **Dans ce cas, veillez à ce que l'autre utilisateur possède également les droits d'administrateur. Il peut alors modifier les réglages de l'appareil ainsi que le mot de passe de la caméra.**

Appareil mobile dans le même réseau Internet sans fil

1. Connectez le deuxième appareil mobile au même réseau Internet sans fil que celui auquel votre caméra est connectée.
2. Ouvrez l'application sur le deuxième appareil mobile.
3. Appuyez en bas sur le symbole +.
4. Dans le menu des options contextuel qui s'affiche, appuyez sur l'élément de menu **Ajouter un nouvel appareil connecté au routeur**.
5. Peu de temps après, la caméra apparait dans la liste wifi.
6. Appuyez sur votre caméra.
7. Le mot de passe par défaut de la caméra est saisi automatiquement. Saisissez si besoin le mot de passe actuel de la caméra.
8. Appuyez en haut à droite sur le symbole de croix.
9. La caméra se connecte à l'autre appareil mobile, cela peut nécessiter un peu de temps.
10. L'autre appareil a alors accès à votre caméra et peut effectuer des réglages.

Appareil mobile dans un autre réseau Internet sans fil

1. Connectez le deuxième appareil mobile au même réseau Internet sans fil que celui auquel votre caméra est connectée.
2. Ouvrez l'application sur le deuxième appareil mobile.
3. Appuyez en bas sur le symbole +.
4. Dans le menu des options contextuel qui s'affiche, appuyez sur l'élément de menu **Ajouter un nouvel appareil connecté au routeur**.
5. Appuyez sur le symbole Scanner en bas à gauche.



6. Si besoin, autorisez l'accès à la caméra de l'appareil mobile, afin de pouvoir scanner le code QR de votre caméra.
7. Ouvrez l'application sur votre appareil mobile (= le premier appareil mobile, celui déjà connecté à la caméra).
8. Dans la liste des appareils, appuyez sur le symbole de partage à côté de votre caméra. Le code QR de votre caméra s'affiche à l'écran.



9. Réglez la luminosité de l'écran de votre appareil mobile au maximum.
10. Scannez alors le code QR avec l'autre appareil mobile.
11. Les données de connexion de la caméra sont affichées Le mot de passe par défaut de la caméra est saisi automatiquement. Saisissez si besoin le mot de passe actuel de la caméra.
12. Appuyez en haut à droite sur le symbole de croix. La caméra se connecte à l'autre appareil mobile, cela peut nécessiter un peu de temps.
13. L'autre appareil a alors accès à votre caméra et peut effectuer des réglages.

Réinitialiser la caméra

1. Ouvrez l'image en direct.
2. Appuyez en haut à droite sur les réglages de l'appareil.



3. Appuyez sur l'élément de menu **Restaurer les paramètres par défaut**.
4. Confirmez le processus. Les paramètres d'usine de votre caméra sont alors restaurés.

Supprimer la caméra de l'application

1. Ouvrez l'image en direct.
2. Appuyez en haut à droite sur les réglages de l'appareil.



3. Faites défiler complètement vers le bas. Appuyez sur l'élément de menu **Supprimer l'appareil**.
4. Confirmez le processus. Votre caméra est supprimée de l'application.
5. Ouvrez le menu wifi de votre appareil mobile et supprimez la caméra.

Dépannage

Les LED rouge et bleue clignotent sans arrêt après l'allumage.

- Insérez une carte mémoire.
- Si une carte mémoire est déjà insérée dans la caméra, retirez-la. Formatez-la au format FAT32 sur votre ordinateur. Insérez-la à nouveau dans la caméra.

La caméra ne réagit pas à une longue pression sur la touche.

- La batterie est vide. Branchez le câble USB à votre caméra puis reliez-le à un adaptateur secteur USB approprié.
- Si la caméra ne réagit toujours pas, même branchée sur secteur, effectuez un redémarrage forcé. Pour cela, appuyez sur la touche reset à l'arrière de votre caméra avec un objet long et fin (par exemple un trombone déplié) (voir le paragraphe **Utilisation** → **Redémarrage forcé**).

En fonctionnement, l'appareil devient chaud.

- Il est normal que la caméra chauffe un peu. Cependant, si l'appareil commence à émettre de la fumée ou une odeur désagréable, débranchez-le immédiatement de l'alimentation électrique.

Au bout de combien de temps la batterie est-elle complètement chargée ?

- Avec un adaptateur secteur adapté (5 V / 1A), le chargement dure environ 2 à 3 heures.

Aucune connexion, connexion interrompue ou image saccadée.

- La portée wifi de la caméra est limitée à 10 m et peut varier selon les conditions environnementales et la puissance du signal. Placez la caméra de manière à ce qu'elle soit plus proche du routeur (mode IP) ou réduisez la distance séparant la caméra de votre appareil mobile (mode AP).

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 :

- Restaurez les réglages par défaut de l'appareil.
- Supprimez l'appareil de l'application.
- Déconnectez la caméra dans le menu wifi de votre appareil mobile.
- Retirez la carte mémoire.

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

Caractéristiques techniques

Alimentation	Batterie lithium-ion	300 mAh / 3,7 V
	Alimentation par adaptateur secteur	5 V DC
Réseau Internet sans fil	Standard	802.11 b/g/n
	Fréquence sans fil	2 412 – 2 472 MHz
	Puissance d'émission	15,65 dBm
Résolution		1 280 x 720 px
Images/seconde		15
Obturateur		f/2,0
Angle de champ		140°
Vision nocturne	LED infrarouges	8
	Portée	Jusqu'à 5 m
Carte mémoire		Micros jusqu'à 64 Go
Dimensions		34 x 37 x 34 mm
Poids		40 g

Contrat de licence logiciel libre

LICENCE PUBLIQUE GÉNÉRALE GNU

Version 3, du 29 juin 2007.

Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc. <http://fsf.org/>

Disclaimer:

This is an unofficial translation of the GNU General Public License into French. It was not published by the Free Software Foundation, and does not legally state the distribution terms for software that uses the GNU GPL—only the original English text of the GNU GPL does that. However, we hope that this translation will help French speakers understand the GNU GPL better.

Attention :

Ceci est une traduction non officielle de la GNU GPL (licence publique générale GNU) en français. Elle n'a pas été publiée par la Free Software Foundation et n'établit pas juridiquement les termes de distribution des logiciels qui utilisent la GNU GPL – seul le texte anglais original de la GNU GPL le fait. Cependant, nous espérons que cette traduction aidera les francophones à mieux comprendre la GNU GPL.

Préambule

La GNU General Public License est une licence libre et copyleft destinée aux logiciels et autre type de créations. Les licences de la plupart des logiciels et autres créations utilitaires sont conçues pour ôter votre liberté de partager et modifier ces créations.

Par opposition, la GNU General Public License a pour but de garantir votre liberté de partager et modifier toutes les versions d'un programme — afin d'assurer qu'il demeurera libre pour tous ses utilisateurs. Nous, la Free Software Foundation, utilisons la GNU General Public License pour la plupart de nos logiciels ; elle s'applique aussi à toute autre création divulguée de cette façon par ses auteurs. Vous pouvez également l'appliquer à vos programmes.

Lorsque nous parlons de logiciel libre, nous nous référons à la liberté, pas au prix. Nos Licences Publiques Générales sont conçues pour garantir que vous ayez la liberté de distribuer des exemplaires de logiciels libres (à titre onéreux si vous le souhaitez), que vous receviez le code source ou puissiez l'obtenir si vous le souhaitez, que vous puissiez modifier ce logiciel ou en utiliser toute partie dans de nouveaux logiciels libres, et que vous sachiez que vous avez le droit de faire tout ceci.

Pour protéger vos droits, nous avons besoin d'empêcher que d'autres vous en privent ou vous demandent de leur abandonner. En conséquence, vous avez certains devoirs si vous distribuez des exemplaires du logiciel ou si vous le modifiez : devoirs de respecter la liberté des autres.

Par exemple, si vous distribuez des exemplaires d'un tel programme, que ce soit à titre gratuit ou onéreux, vous devez transférer aux destinataires les mêmes libertés que celles reçues. Vous devez vous assurer qu'eux aussi reçoivent ou peuvent recevoir le code source. Et vous devez leur montrer ces stipulations afin qu'ils connaissent leurs droits.

Les développeurs qui utilisent la GNU GPL protègent vos droits en deux étapes : (1) ils revendiquent leurs droits d'auteur sur le logiciel, et (2) vous offrent cette Licence qui vous donne la permission légale de le copier, le distribuer et/ou le modifier.

Pour la protection des développeurs et des auteurs, la GPL stipule clairement qu'aucune garantie n'accompagne ce logiciel libre. Pour le bien des utilisateurs et des auteurs, la GPL requiert que les versions modifiées soient marquées comme telles, afin que leurs problèmes ne soient pas attribués de façon erronée aux auteurs des versions précédentes.

Certains dispositifs sont conçus pour empêcher l'accès des utilisateurs aux fins d'installation ou d'exécution de versions modifiées du logiciel qu'ils contiennent, bien que le fabricant le puisse. Ceci est fondamentalement incompatible avec l'objectif de protéger la liberté des utilisateurs de modifier le logiciel. Le caractère systématique de tels abus se manifeste dans le secteur des produits destinés à l'utilisation par les particuliers, précisément le secteur où cette méthode est la plus inacceptable. Par conséquent, nous avons conçu cette version de la GPL afin de prohiber la pratique pour ces produits. Si de tels problèmes survenaient de façon significative dans d'autres domaines, nous nous tenons prêts à étendre cette restriction à ces domaines dans de futures versions de la GPL, autant qu'il sera nécessaire pour protéger la liberté des utilisateurs.

Enfin, chaque programme est constamment menacé par les brevets logiciels. Les États ne devraient pas autoriser les brevets à restreindre le développement et l'utilisation des logiciels sur des ordinateurs à usage général ; mais au sein de ceux qui l'autorisent, nous souhaitons éviter le danger particulier que les brevets appliqués à un programme libre puissent le rendre en réalité propriétaire. Pour empêcher ceci, la GPL assure que les brevets ne puissent être utilisés pour rendre le programme non-libre.

Les stipulations précises relatives à la copie, la distribution et la modification suivent.

STIPULATIONS

0. Définitions.

« Cette Licence » se réfère à la version 3 de la Licence Publique Générale GNU.

« Droit d'Auteur » signifie aussi toute législation similaire à celle du droit d'auteur qui s'applique à d'autres types de créations, tels que ceux sur les topographies de semi-conducteurs.

« Le Programme » se réfère à toute création protégeable par le droit d'auteur licenciée aux termes de cette Licence. Chaque licencié est désigné par « vous ».

Les « Licenciés » et les « destinataires » peuvent être des personnes physiques ou morales.

« Modifier » une création signifie copier ou adapter tout ou partie de la création d'une façon nécessitant l'autorisation du titulaire du Droit d'Auteur, en dehors de la réalisation d'une copie conforme. La création résultante est appelée une « version modifiée » de la précédente création, ou une création « basée sur » la précédente création.

Une « création régie » désigne soit le Programme non modifié, soit une création basée sur le Programme.

« Propager » une création désigne faire quoi que ce soit avec celle-ci qui, sans autorisation, vous rendrait directement ou secondairement responsable du fait de la violation d'une disposition de la loi sur le droit d'auteur applicable, à l'exception de son exécution sur un ordinateur ou de la modification d'une copie personnelle. La propagation inclut la copie, la distribution (avec ou sans modification), la mise à disposition du public et dans certains pays d'autres activités également.

« Transmettre » une création désigne tout type de propagation qui permet à d'autres parties de réaliser ou recevoir des exemplaires. La simple interaction avec un utilisateur via un réseau informatique, sans transfert d'un exemplaire, n'est pas une transmission.

Une interface utilisateur interactive affiche des « Mentions Légales Appropriées » dans la mesure où elle inclut un dispositif pratique et visible de façon proéminente qui (1) affiche une mention de droit d'auteur appropriée et (2) indique à l'utilisateur qu'il n'y a aucune garantie portant sur la création (sauf si des garanties sont accordées), que les licenciés peuvent transmettre la création sous cette Licence, et comment voir une copie de cette Licence. Si l'interface intègre une liste de commandes ou d'options utilisateur, tel qu'un menu, un élément proéminent dans la liste remplit ce critère. 1.

1. Code source.

Le « code source » d'une création désigne la forme de la création préférée pour faire des modifications sur celle-ci. Le « Code objet » désigne toute forme de la création qui n'est pas le code source.

Une « Interface Standard » désigne une interface qui est soit une norme officielle définie par un organisme de normalisation reconnu soit, dans le cas d'interfaces spécifiées pour un langage de programmation particulier, une interface largement utilisée parmi les développeurs travaillant dans ce langage.

Les « Bibliothèques Système » d'une création exécutable incluent tout ce qui, en dehors de la création dans son ensemble, (a) est compris dans la forme usuelle de distribution d'un Composant Majeur mais ne fait pas partie de ce Composant Majeur et (b) sert seulement à permettre l'utilisation de la création avec 4 ce Composant Majeur ou à implémenter une Interface Standard pour laquelle une mise en œuvre est disponible au public sous forme de code source. Un « Composant Majeur » désigne, dans ce contexte, un composant majeur essentiel (noyau, gestionnaire de fenêtres, etc.) du système d'exploitation propre (le cas échéant) sur lequel la création exécutable fonctionne, ou un compilateur utilisé pour produire la création, ou un interpréteur de code objet utilisé pour l'exécuter.

La « Source Correspondante » d'une création sous forme de code objet désigne tout le code source nécessaire pour générer, installer et (pour une création exécutable) exécuter le code objet et modifier la création, y compris les scripts pour contrôler ces activités. Cependant, cela n'inclut pas les Bibliothèques Systèmes de la création, ni les outils d'usage général ou les programmes libres généralement disponibles qui peuvent être utilisés sans modification pour réaliser ces activités, mais ne sont pas partie de cette création. Par exemple, la Source Correspondante inclut les

fichiers de définition d'interfaces associés aux fichiers sources de la création, et le code source des bibliothèques partagées et des sous-programmes liés dynamiquement, dès lors que la création est spécialement conçue pour les requérir via, par exemple, des communications de données ou contrôles de flux internes entre ces sous-programmes et d'autres parties de la création.

La Source Correspondante n'a pas besoin d'inclure tout ce que les utilisateurs peuvent régénérer automatiquement à partir d'autres parties de la Source Correspondante.

La Source Correspondante pour une création sous forme de code source est cette même création.

2. Permissions de Base.

Tous les droits accordés par cette Licence sont concédés pour la durée des Droits d'Auteur sur le Programme, et sont irrévocables pourvu que les conditions énoncées soient remplies. Cette Licence vous permet explicitement et de manière illimitée d'exécuter le Programme non modifié. La restitution de l'exécution d'une création régie est régie par cette Licence, seulement si cette restitution, étant donné son contenu, constitue une création régie. Cette Licence reconnaît vos droits de "fair use" ou autres droits équivalents, tels que prévus par la législation sur le Droit d'Auteur.

Vous pouvez créer, exécuter et propager sans condition des créations régies que vous ne transmettez pas, aussi longtemps que votre licence demeure par ailleurs en vigueur. Vous pouvez transmettre des créations régies à d'autres personnes dans le seul but de leur faire réaliser des modifications à votre usage exclusif, ou pour qu'ils vous fournissent des infrastructures vous permettant d'exécuter ces créations, pourvu que vous vous conformiez aux termes de cette Licence lors de la transmission de tout élément dont vous ne contrôlez pas le droit d'auteur.

Ceux qui, dès lors, réalisent ou exécutent pour vous les créations régies doivent le faire exclusivement pour votre propre compte, sous votre direction et votre contrôle, selon des termes qui leur interdisent de réaliser, en dehors de leurs relations avec vous, toute copie de vos éléments soumis au droit d'auteur.

La transmission dans toutes autres circonstances n'est permise que selon les conditions stipulées ci-dessous. Sous-licencier n'est pas autorisé ; l'article 10 le rend inutile.

3. Protéger les Droits des Utilisateurs Contre les Lois Anti- Contournement.

Aucune création régie ne sera considérée comme faisant partie d'une mesure technique efficace aux termes de toute loi applicable mettant en œuvre les obligations prévues à l'article 11 du traité international sur le droit d'auteur adopté à l'OMPI le 20 décembre 1996, ou toutes lois similaires interdisant ou restreignant le contournement de telles mesures.

Si vous transmettez une création régie, vous renoncez à tout droit d'interdire le contournement des mesures techniques dès lors qu'un tel contournement serait effectué en exerçant des droits issus de cette Licence concernant la création régie, et vous déclarez n'avoir aucune intention de limiter le fonctionnement ou la modification de la création en opposant, à l'encontre des utilisateurs de la création, vos droits ou ceux de tiers d'interdire le contournement de mesures techniques.

4. Transmission des Exemplaires Conformés.

Vous pouvez transmettre des exemplaires conformes du code source du Programme tel que vous le recevez, sur tout support, pourvu que vous apposiez scrupuleusement et de façon appropriée sur chaque exemplaire une notice de Droit d'Auteur appropriée ; conservez intactes toutes les mentions établissant que cette Licence et tous les termes non permissifs ajoutés conformément à l'article 7 s'appliquent à ce code ; conservez intactes toutes les mentions d'absence de toute garantie ; et donnez à tous les destinataires un exemplaire de cette Licence avec le Programme.

Vous pouvez percevoir un prix quelconque ou aucun prix pour chacun des exemplaires que vous transmettez, et vous pouvez proposer une assistance ou la protection d'une garantie à titre onéreux.

5. Transmission des versions sources modifiées.

Vous pouvez transmettre une création basée sur le Programme, ou les modifications pour la produire à partir du Programme, sous la forme de code source 6 selon les termes de l'article 4, dès lors que vous remplissez également toutes ces conditions :

- a) La création doit comporter des mentions proéminentes indiquant que vous l'avez modifiée, et donnant une date correspondante.

- b) La création doit comporter des mentions proéminentes indiquant qu'elle est publiée sous cette Licence et tous les termes ajoutés conformément à l'article 7. Cette obligation modifie l'obligation de l'article 4 de « conserver intactes toutes les mentions ».
- c) Vous devez licencier la création entière, dans son ensemble, aux termes de cette Licence à toute personne qui entre en possession d'un exemplaire. Cette Licence s'appliquera en conséquence, en même temps que tous les termes additionnels de l'article 7 applicables, à la création dans son ensemble, et à tous ses éléments, indépendamment de la façon dont ils sont assemblés. Cette licence ne donne aucune autorisation de licencier la création d'une quelconque autre façon, mais elle n'invalide pas une telle autorisation si vous l'avez reçue séparément.
- d) Si la création a des interfaces utilisateurs interactives, chacune doit afficher les Mentions Légales Appropriées ; cependant si le Programme a des interfaces interactives qui n'affichent pas de Mentions Légales Appropriées, votre création n'a pas besoin de leur faire afficher.

Une compilation d'une création régie avec d'autres créations séparées et indépendantes, qui ne sont pas par leur nature des extensions de la création régie, et qui ne sont pas combinées avec elle de sorte à former un programme plus large, dans ou sur un volume d'un support de stockage ou de distribution, est appelé un « agrégat » si la compilation et son droit d'auteur en résultant ne sont pas utilisés pour limiter l'accès ou les droits des utilisateurs de la compilation au-delà de ce que permettent les créations individuelles. L'inclusion d'une création régie dans un agrégat n'entraîne pas l'application de cette Licence aux autres parties de l'agrégat.

6. Transmission des Formes Non Sources.

Vous pouvez transmettre une création régie sous forme de code objet suivant les termes des articles 4 et 5, à condition que vous transmettiez également la Source Correspondante lisible par une machine selon les termes de cette Licence, d'une de ces façons :

- a) Transmettre le code objet au sein, ou incorporé dans, un produit physique (y compris un support de distribution physique), accompagné par la Source Correspondante reproduite sur un support physique durable habituellement utilisé pour l'échange de logiciels.
- b) Transmettre le code objet au sein, ou incorporé dans, un produit physique (y compris un support de distribution physique), accompagné d'une offre écrite, valable pour au moins trois ans et valable aussi longtemps que vous fournissez des pièces de rechange ou un support client pour ce modèle de produit, afin de donner à quiconque possède le code objet soit (1) un exemplaire de la Source Correspondante pour tous les logiciels dans le produit qui sont régis par cette Licence, sur un support physique durable habituellement utilisé pour l'échange de logiciels, pour un prix n'excédant pas votre coût raisonnable de transmission matérielle de la source, soit (2) un accès afin de copier la Source Correspondante depuis un serveur réseau sans frais.
- c) Transmettre des exemplaires individuels du code objet avec une copie de l'offre écrite de fournir la Source Correspondante. Cette alternative n'est permise qu'occasionnellement et de façon non commerciale, et seulement si vous avez reçu le code objet avec une telle offre, en accord avec l'article 6 alinéa b.
- d) Transmettre le code objet en offrant un accès depuis un emplacement désigné (à titre gratuit ou onéreux) et offrir un accès équivalent à la Source Correspondante de la même manière via le même emplacement et sans frais supplémentaire. Vous n'avez pas besoin d'obliger les destinataires à copier la Source Correspondante avec le code objet. Si l'emplacement pour copier le code objet est un serveur réseau, la Source Correspondante peut être sur un serveur différent (administré par vous ou par un tiers) qui permet des conditions équivalentes de copie, pourvu que vous mainteniez des indications claires à proximité du code objet indiquant où trouver la Source Correspondante. Indépendamment de quel serveur héberge la Source Correspondante, vous demeurez obligé de vous assurer qu'il est disponible aussi longtemps que nécessaire pour remplir ces obligations.
- e) Transmettre le code objet en utilisant une transmission pair-à-pair pourvu que vous informiez les autres pairs où le code objet et la Source Correspondante de la création sont proposés au public sans frais au terme de l'article 6 alinéa d.

Une portion séparable du code objet, dont le code source est exclu de la Source Correspondante en tant que Bibliothèque Système, n'a pas besoin d'être inclus dans la transmission de la création sous forme de code objet.

Un « Produit Utilisateur » est soit (1) un « produit de consommation, » ce qui désigne tout bien personnel corporel qui est normalement utilisé à des fins personnelles, familiales ou domestiques, soit (2) toute chose conçue ou

vendue pour incorporation dans un foyer. En cas de doute sur le fait de déterminer si un produit est un produit de consommation, cette qualification l'emportera. Pour un produit spécifique reçu par un utilisateur donné, « normalement utilisé » renvoie à un usage typique ou commun de cette catégorie de produits, indépendamment du statut de l'utilisateur donné ou de la façon dont l'utilisateur donné utilise effectivement, souhaite utiliser ou dont il est attendu qu'il utilise le produit. Un produit est un produit de consommation indépendamment du fait que ce produit soit substantiellement à usage commercial, industriel ou professionnel, à moins que de tels usages représentent le seul mode significatif d'utilisation du produit.

Les « Informations d'Installation » d'un Produit Utilisateur désignent toutes les méthodes, procédures, clés d'autorisation ou autres informations requises pour installer et exécuter des versions modifiées d'une création régie dans ce Produit Utilisateur à partir d'une version modifiée de sa Source Correspondante. Ces informations doivent suffire à garantir que le fonctionnement continu du code objet modifié n'est en aucun cas empêché ou entravé seulement parce qu'une modification a été effectuée.

Si vous transmettez une création sous forme de code objet conformément à cet article dans, ou avec, ou spécifiquement pour une utilisation dans, un Produit Utilisateur et si la transmission intervient comme élément d'une opération dans laquelle le droit de possession et d'utilisation du Produit Utilisateur est transféré au destinataire définitivement ou pour une durée déterminée (indépendamment de la façon dont l'opération est qualifiée), la Source Correspondante transmise en application de cet article doit être accompagnée des Informations d'Installation. Toutefois, cette obligation ne s'applique pas si ni vous ni aucun tiers ne conservez la possibilité d'installer un code objet modifié sur le Produit Utilisateur (par exemple, la création a été installée en mémoire morte).

L'obligation de fournir les Informations d'Installation n'inclut pas celle de continuer à fournir un service de support, une garantie ou des mises à jour pour une création qui a été modifiée ou installée par le destinataire, ou pour le Produit Utilisateur dans lequel elle a été modifiée ou installée. L'accès à un réseau peut être refusé lorsque la modification elle-même affecte matériellement et défavorablement le fonctionnement du réseau ou viole les règles et protocoles pour la communication au travers du réseau. La Source Correspondante transmise, et les Informations d'Installation fournies, conformément à cet article, doivent être dans un format publiquement documenté (et dont une implémentation est disponible auprès du public sous forme de code source) et ne doivent nécessiter aucune clé ou mot de passe spécial pour la décompression, la lecture ou la copie.

7. Termes additionnels.

Les « Permissions additionnelles » désignent des termes qui complètent les termes de cette Licence en stipulant des exceptions à l'une ou plusieurs de ses conditions. Les permissions additionnelles qui sont applicables à l'entier Programme doivent être traitées comme si elles étaient incluses dans cette Licence, dans la mesure où elles sont valides au terme de la loi applicable. Si des permissions additionnelles s'appliquent uniquement à une partie du Programme, cette partie peut être utilisée séparément selon les termes de ces permissions, mais l'entier Programme demeure soumis à cette Licence sans prise en compte des Permissions additionnelles.

Quand vous transmettez un exemplaire d'une création régie, vous pouvez à votre convenance supprimer toute permission additionnelle sur cet exemplaire, ou sur n'importe quelle partie de celui-ci. (Des permissions additionnelles peuvent être rédigées afin de requérir leur propre suppression dans certains cas lorsque vous modifiez la création). Vous pouvez stipuler des permissions additionnelles sur une contribution, ajoutée par vos soins à une création régie, sur laquelle vous disposez des droits d'auteur ou des permissions adéquates pour ce faire.

Nonobstant toute autre clause de cette Licence, pour une contribution que vous ajoutez à une création régie, vous pouvez (si vous y êtes autorisé par les titulaires des droits d'auteur sur cette contribution) compléter les termes de cette Licence avec des termes :

- a) Déclinant toute garantie ou limitant la responsabilité différemment des termes des articles 15 et 16 de cette Licence ; ou
- b) Exigeant le maintien de mentions légales spécifiées ou de mentions d'attribution de paternité spécifiées raisonnables au sein de cette contribution ou dans les Mentions Légales Appropriées affichées par les créations la contenant ; ou
- c) Interdisant une indication erronée de l'origine de cette contribution, ou exigeant que les versions modifiées de cette contribution soient marquées de façon raisonnable comme étant différent de la version originale ; ou
- d) Limitant l'usage à des fins publicitaires des noms des concédants ou des auteurs de la contribution ; ou
- e) Refusant d'accorder des droits aux termes du droit des marques pour l'utilisation de noms commerciaux, marques commerciales ou marques de services ; ou

f) Exigeant l'indemnisation des concédants et des auteurs de cette contribution par quiconque transmettant la contribution (ou des versions modifiées de celle-ci) avec des acceptations contractuelles de responsabilité au bénéfice du récipiendaire, pour toute responsabilité que ces acceptations contractuelles imposent directement à ces concédants et auteurs.

Tous autres termes additionnels non permissifs sont considérés comme des « restrictions supplémentaires » au sens de l'article 10. Si le Programme tel que vous l'avez reçu, ou toute partie de celui-ci, contient une mention indiquant qu'il est régi par cette Licence accompagnée d'une stipulation qui est une restriction supplémentaire, vous pouvez supprimer cette stipulation. Si un document de licence contient une restriction supplémentaire mais permet la concession subséquente ou la transmission sous cette Licence, vous pouvez ajouter à une création régie une contribution régie aux termes de ce document de licence, à condition que la restriction supplémentaire ne survive pas à une telle concession subséquente ou une telle transmission.

Si vous ajoutez des termes à une création régie en accord avec cet article, vous devez inclure, dans les fichiers sources appropriés, une déclaration des termes additionnels qui s'appliquent à ces fichiers, ou une mention indiquant où trouver les termes applicables.

Les termes additionnels, permissifs ou non permissifs, peuvent être spécifiés sous la forme d'une licence écrite séparément, ou spécifiés comme des exceptions ; les exigences ci-dessus s'appliquent dans chacun de ces cas.

8. Résiliation

Vous ne pouvez ni propager ni modifier une création régie en dehors de ce qui est expressément prévu par cette Licence. Toute autre tentative de la propager ou la modifier est nulle et mettra automatiquement un terme à vos droits issus de cette Licence (y compris toute licence de brevet accordée en application du troisième paragraphe de l'article 11).

Cependant, si vous cessez toute violation de cette Licence, alors votre licence concédée par un titulaire de droit d'auteur en particulier est réinstaurée (a) à titre provisoire à moins que et jusqu'à ce que le titulaire de droit d'auteur mette fin définitivement et explicitement à votre licence, et (b) de façon permanente si le titulaire de droit d'auteur ne vous notifie pas par un moyen raisonnable la violation dans les soixante (60) jours après la cessation.

De plus, votre licence obtenue d'un titulaire de droit d'auteur en particulier est réinstaurée de façon permanente si le titulaire vous notifie par un moyen raisonnable la violation, si c'est la première fois que vous avez reçu une notification de violation de cette Licence (pour n'importe quelle création) de la part de ce titulaire de droit d'auteur, et si vous remédiez à cette violation dans les trente (30) jours qui suivent votre réception de la notification.

La cessation de vos droits en application de cet article n'entraînera pas la résiliation des licences pour les parties qui ont reçu des exemplaires ou des droits de votre part en application de cette Licence. Si vos droits ont cessé et n'ont pas été réinstaurés de façon permanente, vous n'êtes plus autorisés à recevoir de nouvelles licences pour les mêmes éléments au titre de l'article 10.

9. Acceptation non requise pour obtenir des exemplaires.

Vous n'êtes pas obligés d'accepter cette Licence pour recevoir ou exécuter un exemplaire du Programme. La propagation accessoire d'une création régie qui se produit du seul fait de l'utilisation d'une transmission pair-à-pair pour recevoir un exemplaire identique ne nécessite pas d'acceptation. Cependant, seule cette Licence vous accorde la permission de propager ou de modifier une quelconque création régie. Ces actions enfreignent le droit d'auteur si vous n'acceptez pas cette Licence. Par conséquent, en modifiant ou propageant une création régie, vous manifestez votre acceptation de cette Licence de ce faire.

10. Concession automatique de Licence aux Destinataires Subséquents.

Chaque fois que vous transmettez une création régie, le destinataire reçoit automatiquement une licence en provenance des concédants originaires, pour exécuter, modifier et propager cette création, selon les termes de cette Licence. Vous n'êtes pas responsable d'assurer la mise en conformité par d'assurer du respect de des tiers.

Une « opération entre entités » est une opération transférant le contrôle d'une organisation, ou de l'essentiel de ses actifs, ou scindant une organisation ou fusionnant des organisations. Si la propagation d'une création régie résulte d'une opération entre entités, chaque partie à cette opération recevant un exemplaire de la création reçoit également toutes licences relatives à la création que le titulaire de droit précédent avait ou pouvait transférer aux termes du paragraphe précédent, ainsi qu'un droit de détention de la Source Correspondante de cette création du titulaire de droit précédent si le prédécesseur en dispose ou peut l'obtenir par des efforts raisonnables.

Vous ne pouvez pas imposer de restriction supplémentaire à l'exercice des droits accordés ou revendiqués au titre de cette Licence. Par exemple, vous ne pouvez pas imposer de frais de licence, redevance, ni d'autre contrepartie

financière nécessaire à l'exercice des droits accordés par cette Licence ; et vous ne pouvez engager une quelconque instance judiciaire (y compris une demande connexe ou reconventionnelle dans un procès) en alléguant qu'une quelconque revendication de brevet est contrefaite par la réalisation, l'utilisation, la vente, l'offre de vente, ou l'importation du Programme ou d'une quelconque partie de celui-ci.

11. Brevets.

Un « contributeur » est un titulaire de droits qui autorise par cette Licence l'utilisation du Programme ou d'une création sur laquelle le Programme est basé. La création ainsi licenciée est appelée la « version contributive » du contributeur. Les « revendications essentielles de brevet » du contributeur sont toutes les revendications de brevets détenus ou contrôlés par le contributeur, qu'elles soient déjà acquises ou qu'elles soient acquises subséquemment, qui pourraient être enfreintes par un quelconque mode, permis par cette Licence, de réalisation, d'utilisation ou de vente de sa version contributive, mais n'incluent pas les revendications qui seraient contrefaites seulement comme conséquence d'une modification ultérieure de la version contributive. Pour les besoins de cette définition, le « contrôle » inclut le droit de concéder des sous-licences de brevets d'une manière qui soit en accord avec les obligations de cette Licence.

Chaque contributeur vous accorde une licence de brevet non exclusive, mondiale et gratuite, sur les revendications essentielles de brevet du contributeur pour réaliser, utiliser, vendre, commercialiser, importer et par ailleurs pour exécuter, modifier et propager les contenus de sa version contributive. Dans les trois paragraphes suivants, une « licence de brevet » désigne tout accord ou engagement exprès, quelle que soit sa dénomination, de ne pas se prévaloir d'un brevet (comme une permission expresse d'exercer un brevet ou un accord de ne pas poursuivre pour violation de brevet). « Accorder » une telle licence de brevet à une partie signifie conclure un tel accord ou engagement de ne pas se prévaloir d'un brevet contre la partie.

Si vous transmettez une création régie, en sachant qu'elle repose sur une licence de brevet, et la Source Correspondante de la création n'est disponible pour personne afin de copier, gratuitement et selon les termes de cette Licence, via un serveur réseau publiquement accessible ou tout autre moyen immédiatement accessible, alors vous devez soit (1) rendre la Source Correspondante ainsi disponible, soit (2) prendre vos dispositions pour vous priver vous-même du bénéfice de la licence de brevet pour cette création spécifique, soit (3) prendre vos dispositions, d'une manière cohérente avec les obligations de cette Licence, pour étendre la licence de brevet aux destinataires subséquents. « En sachant qu'elle repose » signifie que vous avez effectivement connaissance que, en l'absence de la licence de brevet, votre transmission de la création régie dans un pays, ou l'utilisation de la création régie par votre destinataire dans ce pays, violerait un ou plusieurs brevets identifiables dans ce pays que vous avez des raisons de penser valides.

Si, conformément à ou en relation avec une transaction ou un accord individuel, vous transmettez, ou propagez en procurant une transmission, une création régie et accordez une licence de brevet à quelques-unes des parties recevant la création régie les autorisant d'utiliser, propager, modifier ou transmettre un exemplaire donné de la création régie, alors la licence de brevet que vous accordez est automatiquement étendue à tous les destinataires de la création régie et des créations basées sur celle-ci.

Une licence de brevet est « discriminatoire » si elle n'inclut pas dans son étendue, prohibe l'exercice de, ou est conditionné au non exercice d'un ou plusieurs des droits qui sont spécifiquement accordés aux termes de cette Licence. Vous ne pouvez pas transmettre une création régie si vous prenez part à un accord avec un tiers qui a pour activité la distribution de logiciels, selon lequel vous effectuez un paiement au tiers fondé sur l'étendue de votre activité de transmission de la création, et selon lequel le tiers accorde, à chacune des parties qui recevrait de vous la création régie, une licence de brevet discriminatoire (a) en relation avec les exemplaires de la création régie transmis par vous (ou les exemplaires réalisés à partir de ces exemplaires), ou (b) principalement destinée à et en relation avec des produits spécifiques ou compilations qui contiennent la création régie, à moins que vous ayez conclu cet accord, ou que la licence de brevet ait été accordée, avant le 28 mars 2007.

Aucun terme de cette Licence ne pourra être interprété comme excluant ou limitant toute licence implicite ou d'autres moyens de défense en matière de contrefaçon qui vous seraient autrement disponibles selon la loi applicable relative aux brevets.

12. Non abandon de la liberté des autres.

Si des obligations vous sont imposées (que cela soit par décision de justice, convention ou autrement) qui contredisent les exigences de cette Licence, elles ne vous libèrent pas des exigences de cette Licence. Si vous ne pouvez pas transmettre une création régie de façon à satisfaire simultanément vos obligations issues de cette Licence et toutes autres obligations pertinentes, alors en conséquence vous ne pouvez pas du tout la transmettre. Par exemple, si vous vous acceptez des stipulations qui vous obligent à collecter une redevance pour la transmission subséquente auprès de ceux vers qui vous transmettez le Programme, la seule façon qui puisse vous permettre de satisfaire tant ces stipulations que cette Licence serait de vous abstenir entièrement de transmettre le Programme.

13. Utilisation avec la Licence Générale Publique Affero GNU.

Nonobstant toute autre clause de cette Licence, vous avez la permission de lier ou combiner toute création régie avec une création licenciée en application de la version 3 de la GNU Affero General Public License en une seule création combinée, et de transmettre la création en résultant. Les clauses de cette Licence continueront à s'appliquer à la partie qui constitue la création régie, mais les obligations spéciales de l'article 13 de la GNU Affero General Public License concernant l'interaction au travers d'un réseau s'appliqueront à la combinaison en tant que telle.

14. Versions révisées de cette Licence.

La Free Software Foundation peut publier des versions révisées et/ou nouvelles de la GNU General Public License à tout moment. Ces nouvelles versions conserveront l'esprit de la présente version, mais pourront différer dans les détails afin de répondre à de nouveaux problèmes ou préoccupations.

Chaque version reçoit un numéro de version propre. Si le Programme indique qu'il est soumis à une version particulière de la GNU General Public License « ou toute version ultérieure » ("or any later version") à celle-ci, vous avez la possibilité d'appliquer les stipulations soit de cette version numérotée, soit de n'importe quelle version publiée ultérieurement par la Free Software Foundation.

Si le Programme n'indique pas une version spécifique de la GNU General Public License, vous pouvez choisir n'importe laquelle des versions publiées par la Free Software Foundation. Si le Programme précise qu'un intermédiaire peut décider des versions futures de la GNU General Public License qui pourront être utilisées, la déclaration publique d'acceptation d'une version par cet intermédiaire vous autorise de manière permanente à choisir cette version pour le Programme.

Des versions ultérieures de la licence pourront vous donner des permissions additionnelles ou différentes. Cependant, votre choix de suivre une version ultérieure n'entraîne aucune obligation supplémentaire pour tout auteur ou titulaire de droit d'auteur.

15. Déclaration d'absence de garantie.

IL N'Y A AUCUNE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, DANS LES LIMITES PERMISES PAR LA LOI APPLICABLE. À MOINS QUE CELA NE SOIT ÉTABLI DIFFÉREMMENT PAR ÉCRIT, LES TITULAIRES DE DROITS ET/OU LES AUTRES PARTIES FOURNISSENT LE PROGRAMME « EN L'ÉTAT » SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, QU'ELLE SOIT EXPRIMÉE OU TACITE, CECI COMPRENANT, DE MANIÈRE NON EXHAUSTIVE, LES GARANTIES TACITES DE COMMERCIALISATION ET D'ADÉQUATION À UN OBJECTIF PARTICULIER. VOUS ASSUMEZ LE RISQUE ENTIER CONCERNANT LA QUALITÉ ET LES PERFORMANCES DU PROGRAMME. DANS L'ÉVENTUALITÉ OÙ LE PROGRAMME S'AVÉRERAIT DÉFECTUEUX, VOUS ASSUMEZ LES COÛTS DE TOUTS LES SERVICES, RÉPARATIONS OU CORRECTIONS NÉCESSAIRES.

16. Limitation de responsabilité.

DANS AUCUNE CIRCONSTANCE AUTRE QUE CELLES REQUISES PAR LA LOI APPLICABLE OU CONSENTIES PAR UN ACCORD ÉCRIT, LES TITULAIRES DE DROITS, OU TOUT AUTRE PARTIE QUI MODIFIE ET/OU TRANSFÈRE LE PROGRAMME AINSI QU'AUTORISÉ PRÉCÉDEMMENT, NE PEUVENT ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS POUR LES DOMMAGES, INCLUANT TOUT DOMMAGE GÉNÉRAL, SPÉCIAL, ACCIDENTEL OU INDIRECTS CONSECUTIFS A L'UTILISATION OU A L'INCAPACITÉ D'UTILISER LE PROGRAMME (NOTAMMENT LA PERTE DE DONNÉES OU L'INEXACTITUDE DES DONNÉES RETOURNÉES OU LES PERTES SUBIES PAR VOUS OU DES PARTIES TIERCES OU L'INCAPACITÉ DU PROGRAMME À FONCTIONNER AVEC TOUT AUTRE PROGRAMME), MÊME SI UN TEL TITULAIRE OU TOUTE AUTRE PARTIE A ÉTÉ INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES

17. Interprétation des sections 15 et 16.

Si la déclaration d'absence de garantie et la limitation de responsabilité fournies ci-dessus ne peuvent prendre effet dans certaines juridictions en raison de leurs termes, les cours de justice qui les examinent doivent appliquer la législation locale qui s'approche le plus d'une exclusion absolue de toute responsabilité civile liée au Programme, à moins qu'une garantie ou hypothèse de responsabilité accompagne un exemplaire du Programme en contrepartie d'un paiement.

FIN DES STIPULATIONS.

Comment appliquer ces stipulations à vos nouveaux programmes :

Si vous développez un nouveau programme et que vous souhaitez que le public puisse en avoir l'utilisation optimale, la meilleure façon d'y parvenir est d'en faire un logiciel libre que chacun peut redistribuer et modifier conformément à ces stipulations.

Pour ce faire, joignez les mentions suivantes au programme. Il est plus sûr de les joindre au début de chacun des fichiers sources afin d'affirmer de la façon la plus effective possible l'exclusion de garantie ; et chaque fichier devrait comporter au moins la ligne « copyright » et un lien vers la mention complète :

<une ligne donnant le nom du programme et une brève idée de ce qu'il fait.>

Copyright (C) <année> <nom de l'auteur>

Ce programme est un logiciel libre ; vous pouvez le redistribuer ou le modifier suivant les termes de la GNU General Public License telle que publiée par la Free Software Foundation, soit la version 3 de la Licence, soit (à votre gré) toute version ultérieure.

Ce programme est distribué dans l'espoir qu'il sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE : sans même la garantie implicite de COMMERCIALISABILITÉ ni d'ADÉQUATION À UN OBJECTIF PARTICULIER. Consultez la GNU General Public License pour plus de détails.

Vous devriez avoir reçu une copie de la GNU General Public License avec ce programme ; si ce n'est pas le cas, consultez : <http://www.gnu.org/licenses/>.

Ajoutez également les informations permettant de vous contacter par courrier électronique ou postal. Si le programme produit une interaction sur un terminal, faites-lui afficher une courte notice comme celle-ci lors de son démarrage en mode interactif :

<programme> Copyright (C) <année> <nom de l'auteur>

Ce programme vient SANS ABSOLUMENT AUCUNE GARANTIE ; taper "affiche g" pour les détails. Ceci est un logiciel libre et vous êtes invité à le redistribuer suivant certaines conditions ; taper "affiche c" pour les détails. Les commandes hypothétiques "affiche g" et "affiche c" devraient afficher les parties appropriées de la GNU General Public licence. Bien sûr, les commandes de votre programme pourraient être différentes ; pour une interface graphique, vous pourriez utiliser une « boîte À propos ».

Vous devriez également obtenir de votre employeur (si vous travaillez en tant que programmeur) ou de votre école, le cas échéant, un acte de « renonciation aux droits d'auteur » pour ce programme, si nécessaire. Pour plus d'informations à ce sujet, et pour comprendre comment appliquer et respecter la GNU GPL, consultez <<http://www.gnu.org/licenses/>>. La GNU General Public License ne permet pas d'incorporer votre programme dans des programmes propriétaires. Si votre programme est une bibliothèque de fonctions, vous pouvez considérer qu'il est plus utile d'autoriser un lien entre des applications propriétaires et la bibliothèque. Si c'est ce que vous voulez faire, utilisez la GNU Lesser General Public License à la place de cette Licence. Mais d'abord, veuillez lire <http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html> ou la traduction <http://www.gnu.org/licenses/why-not-lgpl.fr.html>.

Importé par :

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

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

© REV2 – 30.06.2020 – BS//MF