

# LED-LCD-Beamer LB-9100.wifi

HD, Miracast & AirPlay, 2000 Lumen

## Bedienungsanleitung



# Inhaltsverzeichnis

<b>Ihr neuer LED-LCD-Beamer .....</b>	<b>4</b>
Lieferumfang .....	4
<b>Wichtige Hinweise zu Beginn .....</b>	<b>5</b>
Allgemeine Sicherheitshinweise .....	5
Wichtige Hinweise zur Entsorgung .....	7
Wichtige Hinweise zu Batterien und deren Entsorgung .....	7
Konformitätserklärung .....	7
<b>Produktdetails .....</b>	<b>8</b>
LED-LCD-Beamer .....	8
Bedienfeld .....	9
Fernbedienung .....	9
<b>Inbetriebnahme .....</b>	<b>10</b>
Aufbau .....	10
Deckenmontage .....	13
Stromversorgung .....	13
Anschluss .....	14
HDMI-Verbindung .....	14
AV-/Cinch-Verbindung .....	15
VGA-Verbindung .....	15
Audio-Ausgabe .....	16
<b>Bedienung .....</b>	<b>16</b>
Anzeige einstellen .....	17
Das Hauptmenü .....	18
Navigation .....	18
Bildquelle wählen – für VGA- , HDMI- oder AV-Quellen .....	19
<b>Medioplayer – Für USB-Medien .....</b>	<b>19</b>
USB-Medium anschließen .....	19
Musik abspielen .....	19

Wiedergabesteuerung .....	20
Videos abspielen .....	20
Wiedergabesteuerung .....	20
Bilder / Dokumente abspielen .....	20
<b>Weitere Funktionen .....</b>	<b>21</b>
Youtube .....	21
Koala .....	21
Miracast .....	21
iOS-Cast / Airplay .....	23
<b>Einstellungen .....</b>	<b>24</b>
Allgemein .....	24
Ausschalten .....	24
<b>GPL-LIZENZTEXT .....</b>	<b>26</b>

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

**[www.scenelights.at](http://www.scenelights.at)**

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

# Ihr neuer LED-LCD-Beamer

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

vielen Dank für den Kauf dieses LED-LCD-Beamers. Über den integrierten Mediaplayer können Sie Ihre Filme und Bilder direkt vom USB-Stick an die Wand projizieren. Oder übertragen Sie sie einfach per WiFi von Ihrem Mobilgerät. Dank der LED-LCD-Technik und dem 2000 Lumen hellen Projektor sehen Sie Ihre Bilder und Filme auch in halbdunklen Räumen in natürlichen Farben und kräftigen Kontrasten.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihren neuen HD-LED-LCD-Beamer optimal einsetzen können.

## Lieferumfang

- LED-LCD-Beamer LB-9100.wifi
- Anschlusskabel
- Fernbedienung (ohne Batterien)
- Netzkabel
- AV-Kabel
- HDMI-Kabel
- Bedienungsanleitung

Zusätzlich benötigt:

- 2x Batterie Typ AAA (Micro)
- Ggf. Montagematerial
- Ggf. Leinwand



**HINWEIS:**

*Die Abbildungen in dieser Anleitung sind beispielhaft und können geringfügig vom tatsächlichen Produkt abweichen.*

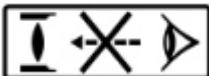
# Wichtige Hinweise zu Beginn

## Allgemeine Sicherheitshinweise

- Die Gebrauchsanweisung aufmerksam lesen. Sie enthält wichtige Hinweise für den Gebrauch, die Sicherheit und die Wartung des Gerätes. Sie soll sorgfältig aufbewahrt und gegebenenfalls an Nachbenutzer weitergegeben werden.
- Das Gerät darf nur für den vorgesehenen Zweck, gemäß dieser Gebrauchsanweisung, verwendet werden.
- Beim Gebrauch die Sicherheitshinweise beachten.
- Dieses Gerät ist nicht dafür bestimmt, durch Personen (einschließlich Kinder) mit eingeschränkten physischen, sensorischen oder geistigen Fähigkeiten oder mangels Erfahrung und/oder mangels Wissen benutzt zu werden, es sei denn, sie werden durch eine für ihre Sicherheit zuständige Person beaufsichtigt oder erhalten von ihr Anweisungen, wie das Gerät zu benutzen ist.
- - Kinder müssen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
- Das Gerät ist nicht dazu bestimmt mit einer externen Zeitschaltuhr oder einem separaten Fernwirksystem betrieben zu werden.
- - Betreiben Sie das Gerät nicht im Freien oder in Räumen mit hoher Luftfeuchtigkeit.
- Lassen Sie das Gerät im Betrieb nie unbeaufsichtigt.
- - Überprüfen Sie das Stromkabel vor jedem Gebrauch auf Schäden. Verwenden Sie nur ein unversehrtes Stromkabel.
- - Das Kabel darf nicht gequetscht, geknickt oder mit heißen Flächen in Berührung kommen.
- Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Wärmequellen wie z.B. Herdplatten oder Öfen, um Geräteschäden zu vermeiden.
- Vor der Inbetriebnahme das Gerät und seine Anschlussleitung sowie Zubehör auf Beschädigungen überprüfen.
- 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 Betriebs und vor jeder Reinigung des Gerätes.
- Blicken Sie niemals direkt in die Projektionslampe, wenn der Beamer eingeschaltet ist.
- Verwenden Sie den Beamer nur mit dem mitgelieferten oder empfohlenen Zubehör.
- Stellen Sie den Beamer auf einen ebenen stabilen Untergrund.
- Trennen Sie das Gerät bei Gewitter von der Stromversorgung
- Fassen Sie den Stecker nie mit nassen Händen.
- Wenn Sie den Stecker aus der Steckdose herausziehen wollen, ziehen Sie immer direkt am Stecker. Ziehen Sie niemals am Kabel, es könnte beschädigt werden. Transportieren Sie das Gerät niemals am Kabel.
- Benutzen Sie nach Möglichkeit keine Verlängerungskabel. Falls dies unmöglich ist, benutzen Sie nur GS-geprüfte, spritzwassergeschützte, einfache Verlängerungskabel

(keine Mehrfachsteckdosen), die für die Leistungsaufnahme des Gerätes ausgelegt sind.

- Stellen Sie vor dem Anschließen an die Stromversorgung sicher, dass die auf dem Typenschild angegebene Spannung mit der Spannung Ihrer Steckdose übereinstimmt. Achten Sie darauf, dass das Gerät an einer Steckdose betrieben wird die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Setzen Sie das Gerät nicht direkter Sonneneinstrahlung aus.
- Decken Sie das Gerät während des Betriebes nie ab und blockieren Sie nicht die Lüftungsöffnungen des Beamers, um Brandgefahr und Schäden am Gerät zu vermeiden.
- 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 angeschlossene Netzkabel keine Stolpergefahr darstellt. Das Kabel darf nicht von der Aufstellfläche herabhängen, um ein Herunterreißen des Gerätes zu verhindern. Ziehen Sie niemals am Netzkabel um das Gerät zu bewegen.
- 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.
- Schauen Sie während des Betriebs nicht in die Linse..
- Halten Sie das Gerät sauber und lagern und betreiben Sie es an einem trockenen Ort.
- Schalten Sie das Gerät aus und ziehen Sie den Netzstecker, wenn Sie es für längere Zeit nicht verwenden.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose betrieben wird die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig, außer zum Batteriewechsel. 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.
- Betreiben Sie das Gerät an einer leicht zugänglichen Steckdose, damit Sie es im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- 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.



## Wichtige Hinweise zu Batterien und deren Entsorgung

Batterien gehören **nicht** in den Hausmüll. Als Verbraucher sind Sie gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Batterien zur fachgerechten Entsorgung zurückzugeben. -Sie können Ihre Batterien bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde abgeben oder überall dort, wo Batterien der gleichen Art verkauft werden.

- Akkus haben eine niedrigere Ausgangsspannung als Batterien. Dies kann in manchen Fällen dazu führen, dass ein Gerät Batterien benötigt und mit Akkus nicht funktioniert.
- Batterien gehören nicht in die Hände von Kindern.
- Batterien, aus denen Flüssigkeit austritt, sind gefährlich. Berühren Sie diese nur mit geeigneten Handschuhen.
- Versuchen Sie nicht, Batterien zu öffnen und werfen Sie Batterien nicht in Feuer.
- Normale Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden. Achtung Explosionsgefahr!
- Verwenden Sie immer Batterien desselben Typs zusammen und ersetzen Sie immer alle Batterien im Gerät zur selben Zeit!
- Nehmen Sie die Batterien aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.

## Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-6176-675 in Übereinstimmung mit der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU, der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU und der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU und der befindet.

*Kurtasz, A.*

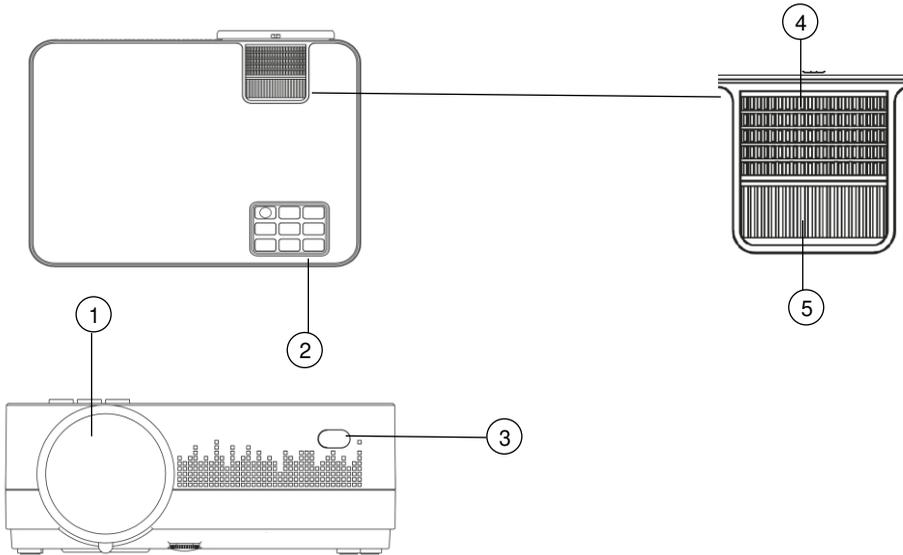
Qualitätsmanagement  
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter [www.pearl.de/support](http://www.pearl.de/support). Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6176 ein.



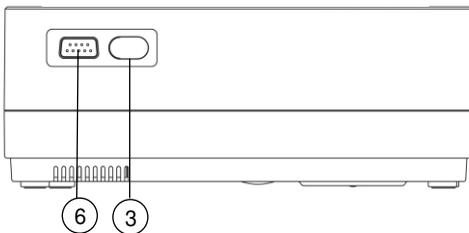
# Produktdetails

## LED-LCD-Beamer

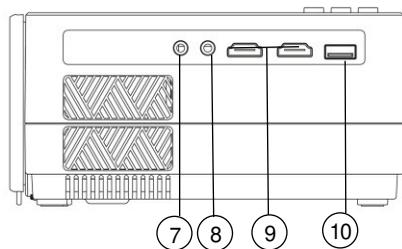


- |   |                       |    |                   |
|---|-----------------------|----|-------------------|
| 1 | Linse                 | 6  | VGA-Anschluss     |
| 2 | Bedienfeld            | 7  | Kopfhörer-Ausgang |
| 3 | IR-Empfänger          | 8  | AV-Ausgang        |
| 4 | Fokus-Einstellungsrad | 9  | HDMI-Anschlüsse   |
| 5 | Trapez-Korrekturrad   | 10 | USB-Eingang       |

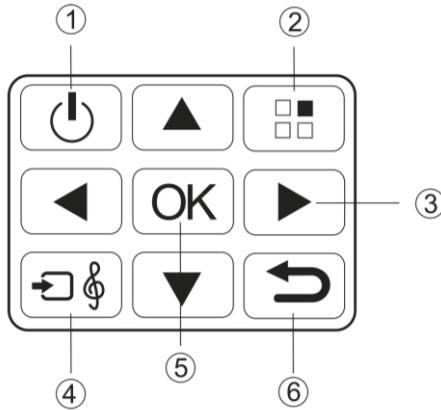
Beamer Rückseite



Beamer Seite



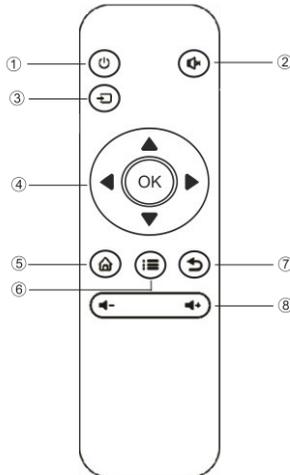
## Bedienfeld



- 1 Ein/Aus-Taste
- 2 Menü-Taste
- 3 Pfeiltasten

- 4 Quelle
- 5 OK-Taste
- 6 Zurück-Taste

## Fernbedienung



- 01 Ein/Aus
- 02 Stumm
- 03 Input
- 04 Richtungstasten/OK-Taste

- 05 Home-Taste
- 06 Menü
- 07 Zurück
- 08 Lautstärke (+/-)

## Inbetriebnahme

- Verbinden Sie das mitgelieferte Anschlusskabel mit dem Stromanschluss des Beamers und stecken Sie den Netzstecker dann in eine Steckdose.
- Öffnen Sie das Batteriefach auf der Rückseite der Fernbedienung und legen Sie zwei Batterien Typ AAA (Micro) ein. Beachten Sie die Hinweise zur Polarität im Batteriefach!



### *HINWEIS:*

*Tauschen Sie die Batterien gegen zwei neue des Typs AAA (1,5 V) aus, falls die Reichweite der Fernbedienung nachlässt oder sie nicht mehr reagiert.*

## Aufbau

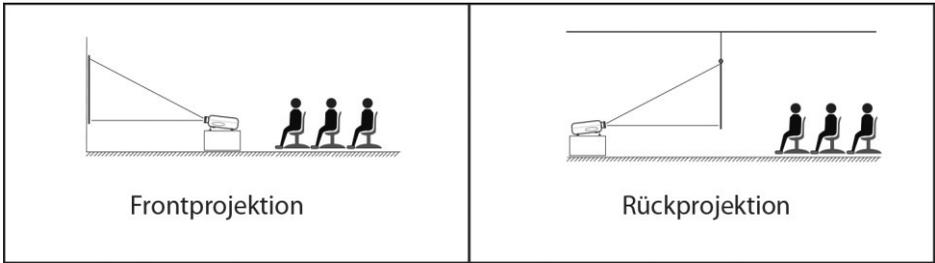


### **ACHTUNG!**

**Stellen Sie den Beamer nur auf eine rutschfeste und gerade Oberfläche.**

Platzieren Sie den Beamer vor einer großen weißen Fläche. Für eine optimale Bildqualität sollte diese eine Leinwand sein. Beachten Sie beim Platzieren die folgenden Punkte:

- Wählen Sie einen Ort, an dem der Beamer nicht direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist und der abdunkelbar ist. Schließen Sie bei Tageslicht gegebenenfalls die Vorhänge.
- Stellen Sie sicher, dass sich rund um den Beamer mindestens 30 cm freie Fläche befindet, um die Belüftung nicht zu beeinträchtigen.
- Platzieren Sie den Beamer nur in trockenen Innenräumen, die keinen starken Temperaturschwankungen ausgesetzt sind.
- Der Beamer sollte horizontal auf einer flachen, rutschfesten Oberfläche platziert werden.
- Der Beamer kann auch leicht schräg auf einem Tisch platziert werden.



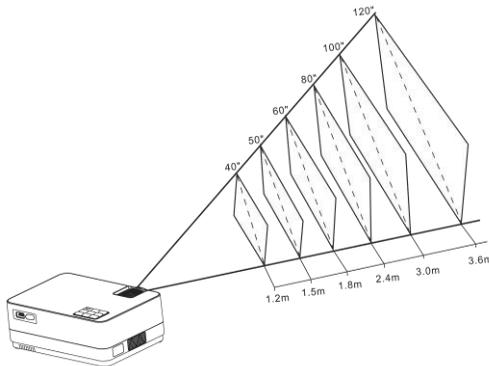
Je weiter entfernt von der Fläche (Bildwand) Sie den Beamer aufstellen, desto größer wird das Bild angezeigt. In der folgenden Tabelle finden Sie Entfernungen zur Orientierung, in denen der Beamer je nach gewünschter Bildgröße aufgestellt werden sollte.



**HINWEIS:**

Bitte beachten Sie, dass die Bildqualität nach dem Einschalten noch richtig eingestellt werden muss.

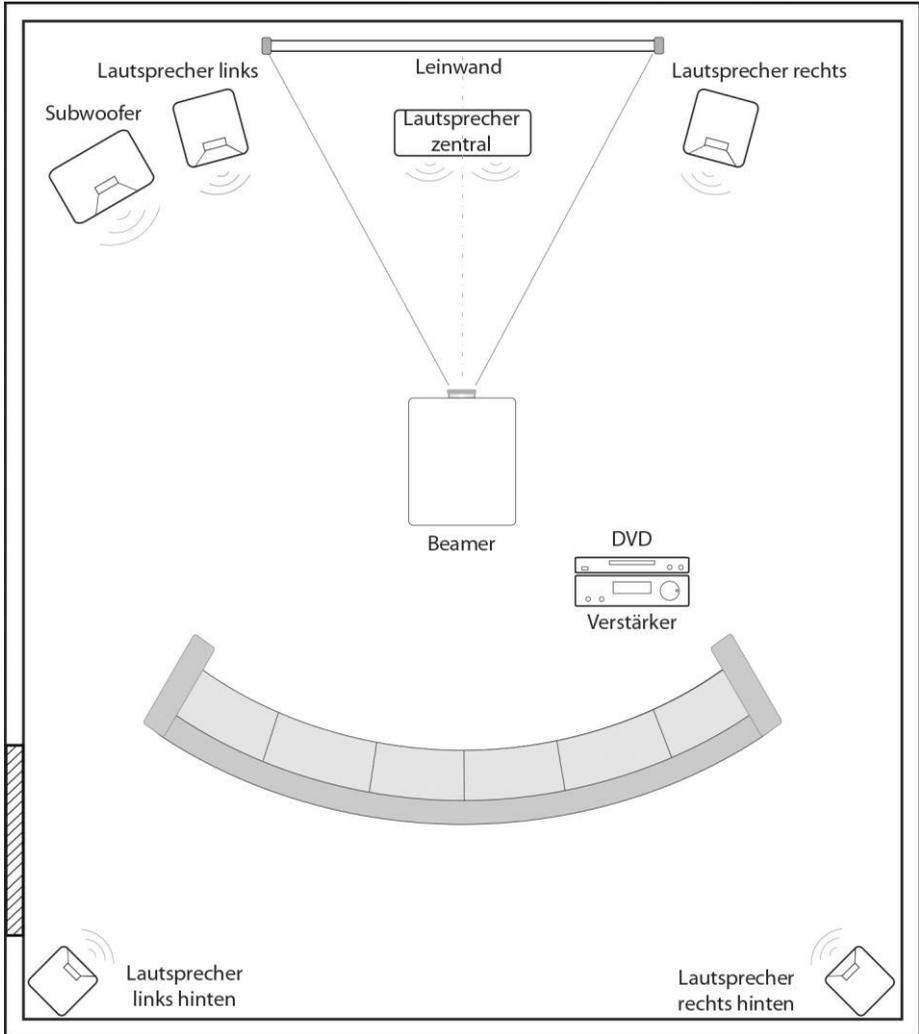
Bilddiagonale	Entfernung
50"	1,5 m
72"	2,2 m
120"	3,6 m
150"	5 m



**HINWEIS:**

Die optimale Entfernung für Ihren Beamer kann durch verschiedene Einflüsse leicht von den hier angegebenen Werten abweichen. Testen sie verschiedene Positionen, um die beste Entfernung zu finden, besonders, wenn Sie den Beamer fest montieren.

## Installationsdiagramm

**HINWEIS:***Bitte richten Sie den Beamer immer parallel zur Projektionsfläche.*

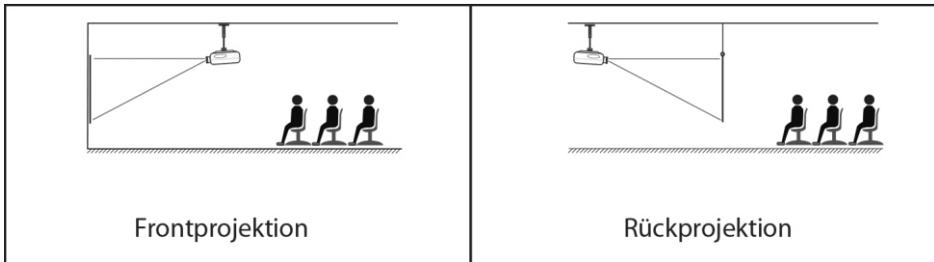
## Deckenmontage



### HINWEIS:

Falls Sie den Beamer an der Decke montieren, drehen Sie ihn vorher um, damit das Bild optimal auf die Mitte der Bildwand gestrahlt wird. Drehen Sie dann das Bild im Einstellungsmenü des Beamers.

Über eine entsprechende Halterung können sie den Beamer auch an der Decke montieren. Details finden Sie in der Aufbauanleitung der Halterung.



### ACHTUNG!

Falls Sie über keine Erfahrung mit Montagearbeiten verfügen, kontaktieren Sie Fachpersonal. Falsche Montage kann den Beamer irreparabel beschädigen!

## Stromversorgung

Verbinden Sie das Stromkabel mit dem Netzanschluss des Beamers. Stecken Sie es dann in eine Steckdose.



### HINWEIS:

Komplexe Geräte wie der Beamer, Mediaplayer, Fernseher und Computer sollten in Mehrfachsteckdosen nur mit Überspannungsschutz eingesteckt werden, um sie optimal zu schützen.

## Anschluss



### ACHTUNG!

**Schalten Sie Ausgabegeräte aus, bevor Sie diese mit dem Beamer verbinden. Schließen Sie möglichst immer nur ein Ausgabegerät gleichzeitig an.**

Der Beamer verfügt über eine Vielzahl von Signalempfängern, mit denen er mit verschiedenen Ausgabegeräten verbunden werden kann. Das Bild wird vom Ausgabegerät erstellt und lediglich vom Beamer projiziert. Die Bildquelle muss über das Bedienfeld des Beamers, das Menü oder die Fernbedienung ausgewählt werden. Die Steuerung der Wiedergabe erfolgt in erster Linie über das angeschlossene Gerät. Der Beamer dient lediglich zur Bildprojektion und Tonwiedergabe von Daten, die vom angeschlossenen Gerät gesendet werden.



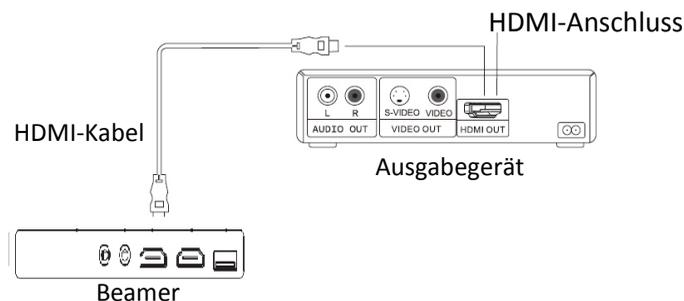
### HINWEIS:

*Für maximale Bildqualität sollte der HDMI-Anschluss verwendet werden.*

*Wenn im Hauptmenü der Menüpunkt Medien ausgewählt wurde, so erkennt es der Beamer selbstständig, wenn ein USB-Medium angeschlossen wurde.*

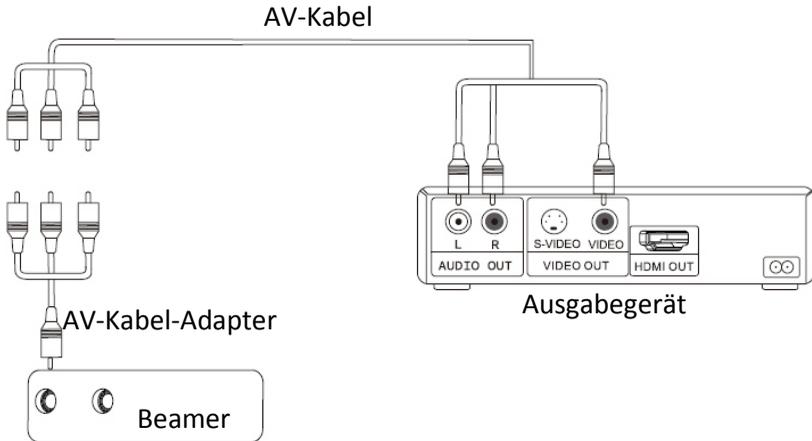
## HDMI-Verbindung

Stecken Sie das HDMI-Kabel in den Anschluss am Beamer und verbinden Sie das andere Ende mit einem DVD-, Blu-Ray-, Media-Player oder einem anderen Ausgabegerät.



## AV-/Cinch-Verbindung

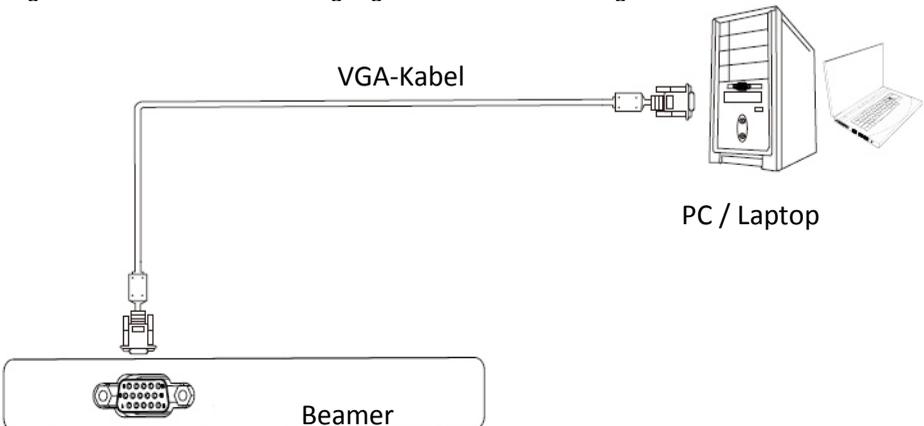
Stecken Sie den AV-Adapter in den AV-Eingang des Beamers. Die Cinch-Enden sind farblich markiert. Stecken Sie die Enden eines AV-Kabels (nicht im Lieferumfang enthalten) in die jeweils passenden Anschlüsse des AV-Adapters. Verbinden Sie die anderen Enden mit einem DVD-, Blu-ray-, Media-Player oder einem anderen Ausgabegerät. Beachten Sie auf dort jeweils die Farben der Stecker und Anschlüsse.



## VGA-Verbindung

Stecken Sie das eine Ende eines VGA-Kabels (nicht im Lieferumfang enthalten) in den VGA-Eingang des Beamer. Das andere Ende des Kabels kann dann mit einem VGA-Ausgang eines Computers verbunden werden.

Über eine VGA-Verbindung wird nur ein Bildsignal übertragen. Wenn Sie den Ton auch über den Beamer wiedergeben wollen, muss das Audio-Signal des Computers mit einem geeigneten Kabel an den AV-Eingang des Beamers übertragen werden.



## Audio-Ausgabe

Der Beamer gibt den Ton der Audio-Quellen über die eigenen Lautsprecher in einer gemäßigten Lautstärke selbst wieder.

- Um einen besseren und lauterem Ton zu erhalten, muss ein geeignetes Audio-Wiedergabegerät (z.B. Lautsprecher) mit einem passenden 3,5-mm-Klinken-Kabel an den Kopfhörer-Ausgang Ihres Beamers angeschlossen werden.
- Kopfhörer können ebenfalls an den Kopfhörer-Ausgang angeschlossen werden (3,5-mm-Klinken-Anschluss).



**HINWEIS:**

*Achten sie vor dem Aufsetzen der Kopfhörer darauf, dass die Lautstärke nicht zu laut eingestellt ist.*

## Bedienung



**HINWEIS**

*Der Beamer kann nach der Verbindung mit der Stromversorgung bis zu eine Minute benötigen, bis er eingeschaltet werden kann.*

Betätigen Sie die Ein/Aus-Taste, um den Beamer einzuschalten. Die Lampe schaltet sich ca. 2 Sekunden später ein.



**ACHTUNG!**

***Sehen Sie beim Einschalten nicht direkt in die Linse, da diese sofort hell aufleuchtet und Ihren Augen schaden kann.***

Nach dem Einschalten ist die Voreinstellung, dass Sie in das Hauptmenü gelangen. Sie können diese Voreinstellung später manuell ändern.



**HINWEIS:**

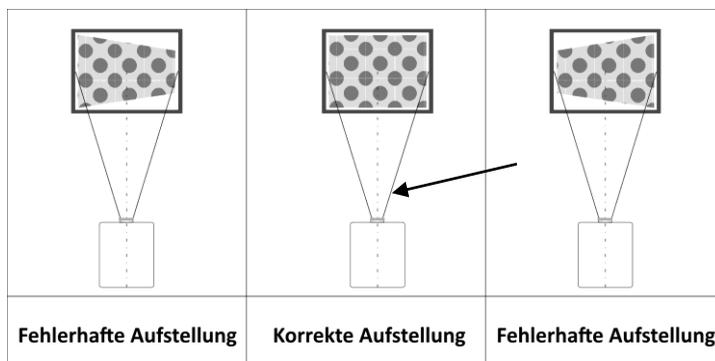
*Sollten Sie nicht automatisch in das Hauptmenü gelangen, so drücken Sie die Home-Taste der Fernbedienung oder die Zurück-Taste am Bedienfeld Ihres Beamers.*

## Anzeige einstellen

Nach dem ersten Einschalten ist die Bildqualität vermutlich noch nicht optimal eingestellt. Um die Bildqualität zu verbessern, gehen Sie vor wie folgt:

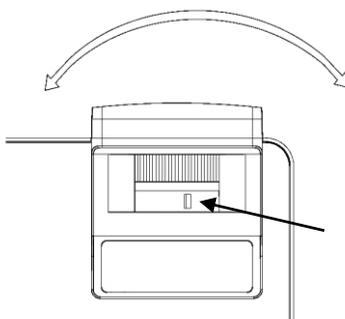
- **Bildposition verändern**

Drehen Sie den Beamer etwas zur Seite und verstellen Sie so den Anzeigewinkel. Sie können die Unterlage mit dem Beamer falls nötig auch leicht neigen, sofern der sichere Stand des Beamers noch gewährleistet ist.



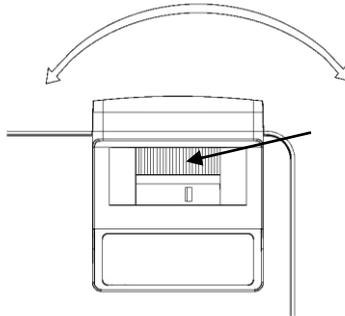
- **Trapezkorrektur**

Die Trapezkorrektur ist nötig, wenn das projizierte Bild trapezförmig verzogen ist. Für die horizontale Korrektur stellen Sie den Beamer gerade und lotrecht zur Projektionsfläche (siehe **Bildposition verändern**). Für die vertikale Korrektur verwenden Sie die Trapezkorrektur vom Beamer.

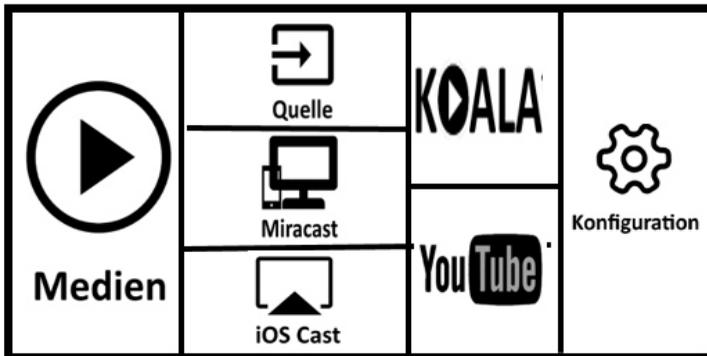


- **Bildschärfe**

Sie können die Bildschärfe ändern, indem Sie die Entfernung des Beamer zur Projektionsfläche ändern oder den Fokus drehen.



## Das Hauptmenü



## Navigation

Sie bewegen die Auswahl in den Einstellungen mit den Pfeiltasten und bestätigen eine Auswahl mit der OK-Taste.

- Drücken Sie die Pfeiltasten links/rechts, um zwischen den Untermenüs zu wechseln.
- Drücken Sie die Pfeiltasten oben und unten, um innerhalb eines Untermenüs die Menüpunkte auszuwählen.
- Drücken Sie die OK-Taste, um eine Auswahl zu bestätigen.

## Bildquelle wählen – für VGA- , HDMI- oder AV-Quellen

Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **Quelle** und dann die gewünschte Option. Wenn Sie sich außerhalb des Hauptmenüs befinden, können Sie auch auf der Fernbedienung oder auf dem Bedienfeld Ihres Beamer die Quelle-Taste drücken und die gewünschte Quelle auswählen.



### ACHTUNG

**Schließen Sie immer nur ein aktives Ausgabegerät an den Beamer an.**



### HINWEIS:

*Beim Anschluss an ein Notebook muss eventuell noch eine Tastenkombination gedrückt werden (üblicherweise [FN] + [F4], dies kann aber je nach Modell abweichen), um das Signal an den Beamer zu übertragen.*

## Mediaplayer – Für USB-Medien

Video-Formate	MPEG1, MPEG2, MPEG4, RM, RMVB, H.264, MOV, TS, TP, M2TS, VOB
Audio-Formate	MP3, WMA, M4A
Bild-Formate	JPEG, JPG, BMP, PNG, GIF

## USB-Medium anschließen



### HINWEIS:

*Der Beamer ist nur für USB-Medien mit max. 64 GB ausgelegt.*

1. Schließen Sie ein USB-Medium an den USB-Anschluss an
2. Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **Medien** aus, um den Mediaplayer zu starten. Das angeschlossene Medium wird anschließend automatisch erkannt. Wählen Sie zuerst aus, ob Sie Videos, Musik, Fotos oder Dokumente öffnen möchten.

## Musik abspielen

Drücken Sie auf der Fernbedienung die Home-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Wählen Sie dann den Menüpunkt **Medien** aus, um den Mediaplayer zu starten. Wählen Sie am oberen Bildschirm mit den Pfeiltasten links/rechts **Musik** und bestätigen Sie mit der OK-Taste. Wählen Sie das USB-Medium und bestätigen Sie die Auswahl mit OK. Wählen Sie dann die abzuspielende Datei bzw. Dateien aus. Hinter der Datei erscheint ein blauer Haken. Navigieren Sie zu dem Menüpunkt **abspielen** und drücken Sie die OK-Taste. Die ausgewählten Titel werden abgespielt. Drücken Sie die Menü-Taste, um die Wiedergabesteuerung aufzurufen.

## Wiedergabesteuerung

<b>Pause</b>	Wiedergabe pausieren / fortsetzen
<b>Stop</b>	Wiedergabe beenden
<b>Vorherige</b>	Vorherige Datei
<b>Nächster</b>	Nächste Datei
<b>Wiederhol</b>	Einzelnen Titel, Liste, Sequenz oder zufällig wiederholen
<b>BGM</b>	Zum Foto- oder Text-Menü wechseln (Musik wird weiterhin abgespielt)
<b>Wiedergab</b>	Titel manuell auswählen
<b>Ton</b>	Klangmodus auswählen (Standard / Musik / Nachrichten / Theater / Benutzer)

## Videos abspielen

Drücken Sie auf der Fernbedienung die Home-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Wählen Sie dann den Menüpunkt **Medien** aus, um den Mediaplayer zu starten. Wählen Sie am oberen Bildschirm mit den Pfeiltasten links/rechts **Film** und bestätigen Sie mit der OK-Taste. Wählen Sie mit den Pfeiltasten links/rechts die gewünschte Datei aus und bestätigen Sie mit der OK-Taste. Drücken Sie die Menü-Taste, um die Wiedergabesteuerung aufzurufen.

## Wiedergabesteuerung

<b>abspielen</b>	Wiedergabe pausieren / fortsetzen	
<b>Rev.</b>	Zurückspulen	
<b>FF</b>	Vorspulen	
<b>FRW</b>	Vorherige Datei	
<b>FFW</b>	Nächste Datei	
<b>Einstellung</b>	Bildmodus	Standard / Weich / Benutzer / Lebhaft
	Anzeige	Auto / 4:3 / 16:9
	Helligkeit	Wählen Sie die Helligkeit auf dem Cursor zwischen (1 – 100)
	Kontrast	Wählen Sie den Kontrast auf dem Cursor zwischen (1 – 100)
	Farbe	Wählen Sie die Farbe auf dem Cursor zwischen (1 – 100)
	Schärfe	Wählen Sie die Schärfe auf dem Cursor zwischen (1 – 100)
	Klangmodus	Standard / Musik / Nachrichten / Theater / Benutzer
<b>Mehr</b>	Untertitel, Audio, Wiederholen	

## Bilder / Dokumente abspielen



**HINWEIS:**

Bitte beachten Sie, dass ausschließlich Dokumente im TXT-Format wiedergegeben werden können.

Sie können über den Mediaplayer auch Bilder oder Dokumente wiedergeben. Drücken Sie auf der Fernbedienung die Home-Taste, um ins Hauptmenü zu gelangen. Wählen Sie dann den Menüpunkt **Medien** aus, um den Mediaplayer zu starten. Wählen Sie im oberen Bildschirm mit den Pfeiltasten ◀ / ▶ **Bilder** bzw. **Dokumente** aus und bestätigen Sie mit der OK-Taste. Wählen Sie mit den Pfeiltasten ◀ / ▶ die gewünschte Datei aus und bestätigen Sie mit der OK-Taste. Drücken Sie die Menü-Taste, um die Wiedergabesteuerung aufzurufen.

## Weitere Funktionen

### Youtube

1. Verbinden Sie Ihren Beamer mit einem 2,4-GHz-Netzwerk (siehe Abschnitt **Einstellungen → Mit einem Netzwerk verbinden**).
2. Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **Youtube** aus.

### Koala

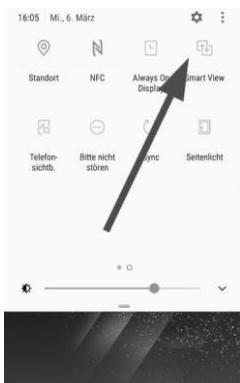
3. Verbinden Sie Ihren Beamer mit einem 2,4-GHz-Netzwerk (siehe Abschnitt **Einstellungen → Mit einem Netzwerk verbinden**).
4. Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **Koala** aus.

### Miracast



#### HINWEIS:

Diese Funktion kann nur von Android-Geräten verwendet werden, die die Miracast-Funktion unterstützen. Sie dient der Bildschirmübertragung des Mobilgerät-Displays. Überprüfen Sie in den Schnellstarteinstellungen Ihres Mobilgeräts, ob es die Funktion **Screen Mirroring** oder **Smartview** unterstützt.



#### HINWEIS:

Die Symbole können zwischen Mobilgeräten variieren.

1. Verbinden Sie Ihren Beamer mit einem 2,4-GHz-Netzwerk (siehe Abschnitt **Einstellungen → Mit einem Netzwerk verbinden**).
2. Verbinden Sie Ihr Mobilgerät mit dem 2,4-GHz-Netzwerk, mit dem auch Ihr Beamer verbunden ist.
3. Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **Miracast** aus.
4. Wählen Sie an Ihrem Mobilgerät in den Schnellstarteinstellungen **Screen Mirroring** oder **Smartview** aus. Das Mobilgerät sucht mögliche Geräte und verbindet sich mit Ihrem Beamer. Dies kann einige Augenblicke dauern. Sollte eine Liste an Geräten angezeigt werden, so wählen Sie das Gerät NX-6176-XXXX (icast) aus (XXXX steht für eine beliebige Auswahl an Zahlen und Buchstaben).

Mobilgerät	Miracast-Funktion aktivieren
Samsung	Einstellungen -> Mehr -> Allshare -> Screen Mirroring
HTC	Einstellungen -> Media Output
SONY	Einstellungen -> Mehr -> Screen Mirroring -> Xperia -> Screen Mirroring
LG	Einstellungen -> Mehr -> Display -> WLAN Display
MI	Einstellungen -> WLAN -> WLAN Display
Huawei	Einstellungen -> Display -> WLAN Display
Lenovo	Einstellungen -> Display -> WLAN Display

## iOS-Cast / Airplay



### HINWEIS:

Diese Funktion kann nur von iOS-Geräten verwendet werden, die die iOS-Cast bzw. Airplay-Funktion unterstützen. Sie dient der Bildschirmübertragung des Mobilgeräte-Displays. Überprüfen Sie im Kontrollzentrum Ihres Mobilgeräts, ob es die Funktion Bildschirmsynchronisation oder Screen Mirroring oder ähnliches unterstützt.



### HINWEIS:

Die Symbole und Beschreibung dieser Funktion können von Mobilgerät zu Mobilgerät variieren.

5. Verbinden Sie Ihren Beamer mit einem 2,4-GHz-Netzwerk (siehe Abschnitt **Einstellungen → Mit einem Netzwerk verbinden**).
6. Verbinden Sie Ihr Mobilgerät mit dem 2,4-GHz-Netzwerk, mit dem auch Ihr Beamer verbunden ist.
7. Wählen Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **iOS-Cast** aus.
8. Wählen Sie im Kontrollzentrum Ihres Mobilgeräts die Funktion **Bildschirmsynchronisation** aus. Wählen Sie in der Liste der Geräte **NX-6176-XXXX** (icast) aus (XXX steht für eine beliebige Auswahl an Zahlen und Buchstaben). Das Display Ihres Mobilgeräts wird auf dem Beamer wiedergegeben.
9. Sie können die Wiedergabe auf Ihrem Mobilgerät beenden.

# Einstellungen

## Allgemein

Rufen Sie die Einstellungen auf, indem Sie im Hauptmenü den Menüpunkt **Konfiguration** wählen. Sie können das Menü mit der Zurück-Taste wieder verlassen. Die Einstellungen sind wie folgt strukturiert:

Netzwerk	WLAN	Scan / Automatische / Statische IP / trennen
	Anzeige (bei Ethernet und WLAN)	Verbindungsmodus / Verbindungsstatus / SSID / IP / Gateway / Netzmaske / DNS / MAC
Projektion	Montagemodus	Desktop-Frontprojektion / Desktop-Rückprojektion / Frontprojektion anheben / Rückprojektion hochziehen
Erweitert	Sprache	Englisch / Chinesisch / Deutsch / Russisch / Französisch / Koreanisch / Niederländisch / Japanisch / Spanisch / Italienisch / Portugiesisch / Vietnamesisch / Hochchinesisch / Ungarisch / Polnisch / Kroatisch
	Boot-Quelle	Homepage / HDMI 1 / HDMI 2 / VGA / AV / Medien
	Schlaf-Timer	Aus / 10 Minuten / 20 Minuten / 30 Minuten / 60 Minuten / 90 Minuten / 120 Minuten
	Lokale Aktualisierung	Mit OK-Taste bestätigen
	Online-Aktualisierung	Mit OK-Taste bestätigen
	Wiederherstellen	Wählen Sie mit der OK-Taste aus, ob Sie die Werkseinstellungen wiederherstellen möchten. Wählen Sie mit den Pfeiltasten „Bestätigen“ und bestätigen Sie mit der OK-Taste.
Information	Modell / Erinnerung / Extra-Speicher / Softwareversion	

## Ausschalten

Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um den Beamer auszuschalten. Drehen Sie die Linse mit dem Höhen-Einstellungsrad ganz in den Beamer hinein. Setzen Sie dann die Schutzkappe auf die Linse. Ausschalten. Die Lüfter laufen noch einige Zeit, um das Gerät abzukühlen.

## Technische Daten

Stromversorgung	100-240 V 50/60 Hz
Leistungsaufnahme	max. 80 W
Frequenzbereich	2.402-2.480 MHz
Stromversorgung Fernbedienung	2 x Batterie Typ AAA, 1,5 V
Max. Sendeleistung	39,81 mW
Eingänge	USB / HDMI / IR / VGA
Bildsystem	TFT LCD
Helligkeit	2000 Lumen
Kontrast-Rate	1500:1
Native Auflösung	1280 x 720 p
<i>Unterstützte Eingangsauflösung</i>	<i>1920 x 1080 p</i>
Leuchte	LED
Lebensdauer der LED	30.000 Stunden
Projektionsdistanz	1-6,0 m
Bildseitenverhältnis	4:3 / 16:9
Lautsprecher	2 $\Omega$ x 3 W
System	Linux
Audio-Formate	MP3, WMA, M4A
Bild-Formate	JPEG, JPG, BMP, PNG, GIF
Video-Formate	MPEG1, MPEG2, MPEG4, RM, RMVB, H.264, MOV, TS, TP, M2TS, VOB
Text-Formate	TXT
Anschlüsse	HDMI 1, HDMI 2, USB Ausgang, AV-Anschluss VGA, Kopfhörer-Anschluss, IR
Maße	221 x 174,7 x 87,3 mm
Gewicht	1,32 kg

# GPL-LIZENZTEXT

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

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

[www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.txt](http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.txt)

## 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.

11. 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.
12. 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:
  1. You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
  2. 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.
  3. 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.

13. 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:
  1. Accompany it with the complete corresponding machinereadable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  2. 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,
  3. 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 code along with the object code.

14. 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.

15. 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.
16. 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.
17. 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 royaltyfree 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.

18. 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.
19. 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.

20. 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

21. 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.
22. 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: 07631 / 360 - 350

Importiert von:

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

© REV1 -07.08.2019 – SM//RM

# LB-9100.wifi

## Projecteur LCD / LED 2000 lm

avec lecteur multimédia HD

### Mode d'emploi



# Table des matières

<b>Votre nouveau projecteur LED LCD.....</b>	<b>5</b>
Contenu .....	5
<b>Consignes préalables .....</b>	<b>6</b>
Consignes de sécurité générales .....	6
Consignes importantes pour le traitement des déchets .....	8
Consignes importantes sur les piles et leur recyclage .....	8
Déclaration de conformité .....	8
<b>Description du produit .....</b>	<b>9</b>
Projecteur LCD/LED.....	9
Panneau de commande .....	10
<b>Télécommande .....</b>	<b>10</b>
<b>Mise en marche .....</b>	<b>11</b>
Montage .....	11
Montage au plafond .....	14
Alimentation électrique.....	14
Connectique.....	14
Connexion HDMI .....	15
Connexion AV/Cinch.....	15
Connexion VGA .....	15
Sortie audio .....	16
<b>Utilisation .....</b>	<b>16</b>
Régler l'affichage .....	17
Menu principal.....	18
Navigation .....	18
Choisir la source vidéo – pour sources VGA, HDMI ou AV.....	18
<b>Lecteur média - pour appareils USB.....</b>	<b>19</b>
Connecter un périphérique USB .....	19
Lire de la musique .....	19
Commandes de lecture .....	19
Lire des vidéos.....	20
Commandes de lecture .....	20

Lire des images / documents .....	20
<b>Fonctions avancées .....</b>	<b>20</b>
Youtube .....	20
Koala .....	21
Miracast .....	21
iOS-Cast / Airplay .....	22
<b>Réglages .....</b>	<b>23</b>
Général .....	23
Éteindre .....	23



# Votre nouveau projecteur LED LCD

**Chère cliente, cher client,**

Nous vous remercions d'avoir choisi ce projecteur vidéo LCD/LED. Le lecteur multimédia intégré vous permet de projeter des films et des photos directement à partir d'une clé USB. Vous pouvez aussi les transmettre simplement en wifi depuis votre appareil mobile. Et grâce à la technique LED-LCD et à une luminosité de 2000 lumens, les images apparaissent avec leurs couleurs naturelles et des contrastes marqués, même dans les pièces qui ne sont pas plongées dans une pénombre totale. Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

## Contenu

- Projecteur LCD/LED LB-9100.wifi
- Câble de connexion
- Télécommande (sans pile)
- Câble d'alimentation
- Câble AV
- Câble HDMI
- Mode d'emploi

## Accessoires

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

Accessoires requis : 2 piles AAA

Accessoires en option :

- Matériel de montage
- Écran de projection



**NOTE :**

*Les illustrations de ce document sont présentes à titre d'exemple et peuvent légèrement différer du produit en votre possession.*

# Consignes préalables

## Consignes de sécurité générales

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Lisez-le attentivement et conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin. 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 !
- Veuillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- N'utilisez pas l'appareil à d'autres fins que celles pour lesquelles il est conçu.
- Respectez les consignes de sécurité lors de l'utilisation.
- 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. L'appareil ne doit pas être utilisé avec un minuteur externe ou tout autre système de commande à distance.
- N'utilisez pas l'appareil en extérieur ou dans des pièces avec une humidité élevée.
- Ne laissez jamais l'appareil fonctionner sans surveillance.
- Avant chaque utilisation, vérifiez que le câble d'alimentation n'est pas endommagé. Utilisez uniquement un câble d'alimentation en parfait état.
- Placez le câble de manière à ce qu'il ne soit ni coincé, ni plié, ni mis en contact avec des surfaces chaudes. Afin de ne pas endommager l'appareil, maintenez-le toujours à une distance suffisante d'autres sources de chaleur, par exemple des plaques de cuisson ou d'un four. Avant chaque utilisation, vérifiez que ni l'appareil, ni ses accessoires, ni son câble d'alimentation n'est endommagé.
- Si le câble d'alimentation de votre appareil est endommagé, vous devez le faire remplacer par un professionnel agréé, afin d'éviter tout risque pour votre sécurité.
- Débranchez l'appareil après chaque utilisation, en cas de dysfonctionnement pendant l'utilisation, et avant chaque nettoyage de l'appareil.
- Ne regardez jamais directement dans la lampe de projection lorsque l'appareil est allumé. Ne regardez jamais directement le rayon lumineux de la lampe. Ne pointez pas la lampe directement dans les yeux d'une personne ou un animal.
- Utilisez le projecteur vidéo avec les accessoires fournis ou recommandés.
- Placez le projecteur vidéo sur une surface plane et stable.
- Débranchez l'appareil de l'alimentation électrique en cas d'orage.
- Ne saisissez jamais la fiche d'alimentation avec des mains mouillées.
- Lorsque vous débranchez la fiche de la prise murale, tirez toujours directement sur le connecteur. Ne tirez jamais sur le câble, il pourrait être endommagé. Ne transportez jamais l'appareil en le tenant par le câble.
- Si possible, n'utilisez pas de câble de rallonge. Si cela s'avère inévitable, veuillez à n'utiliser que des câbles de rallonge simples (pas de multiprise), correspondant aux

normes de sécurité en vigueur, protégés contre les éclaboussures et conçus avec des caractéristiques appropriées à l'appareil.

- Avant de le brancher à l'alimentation, assurez-vous que l'indication de tension inscrite sur l'appareil correspond bien à celle délivrée par votre prise murale. La prise de courant à laquelle est branché l'appareil doit toujours être facilement accessible, pour que l'appareil puisse être rapidement débranché en cas d'urgence.
- N'exposez pas l'appareil aux rayons directs du soleil.
- Ne couvrez jamais l'appareil pendant l'utilisation et ne bloquez pas les ouvertures d'aération du projecteur vidéo pour éviter tout risque d'incendie et de dommages causés à l'appareil. 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.
- Veillez à ce que le câble d'alimentation ne représente pas un obstacle sur lequel quelqu'un risquerait de trébucher. Afin d'éviter une chute de l'appareil, le câble ne doit pas pendre de la surface sur laquelle est posé l'appareil. Ne déplacez jamais l'appareil en tirant sur le câble.
- 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.
- Pendant l'utilisation, ne regardez pas dans la lentille.
- Gardez l'appareil propre. Utilisez-le et rangez-le uniquement dans un endroit sec.
- Si vous ne souhaitez pas l'utiliser pendant un long moment, éteignez l'appareil et débranchez la fiche d'alimentation.
- 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, sauf pour remplacer les piles. 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 pas le produit à l'humidité ou à une chaleur extrême.
- La prise de courant sur laquelle vous rechargez l'appareil doit toujours être facilement accessible, afin que vous puissiez la débrancher rapidement en cas d'urgence.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Conservez le produit hors de la portée des enfants !
- 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.

## Consignes importantes sur les piles et leur recyclage

Les piles ne doivent **PAS** être jetées dans la poubelle ordinaire. La législation oblige aujourd'hui chaque consommateur à jeter les piles usagées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet. Vous pouvez déposer vos piles dans les lieux de collecte de déchets de votre municipalité et dans les lieux où elles sont vendues.

- Les accumulateurs délivrent parfois une tension plus faible que les piles alcalines. Dans la mesure du possible, utilisez l'appareil avec des piles alcalines plutôt que des accumulateurs.
- Maintenez les piles hors de portée des enfants.
- Les piles dont s'échappe du liquide sont dangereuses. Ne les manipulez pas sans gants adaptés.
- N'ouvrez pas les piles, ne les jetez pas au feu.
- Les piles normales ne sont pas rechargeables. Attention : risque d'explosion !
- N'utilisez que des piles du même type ensemble et remplacez-les toutes en même temps !
- Retirez les piles de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant un long moment.

## Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-6176 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

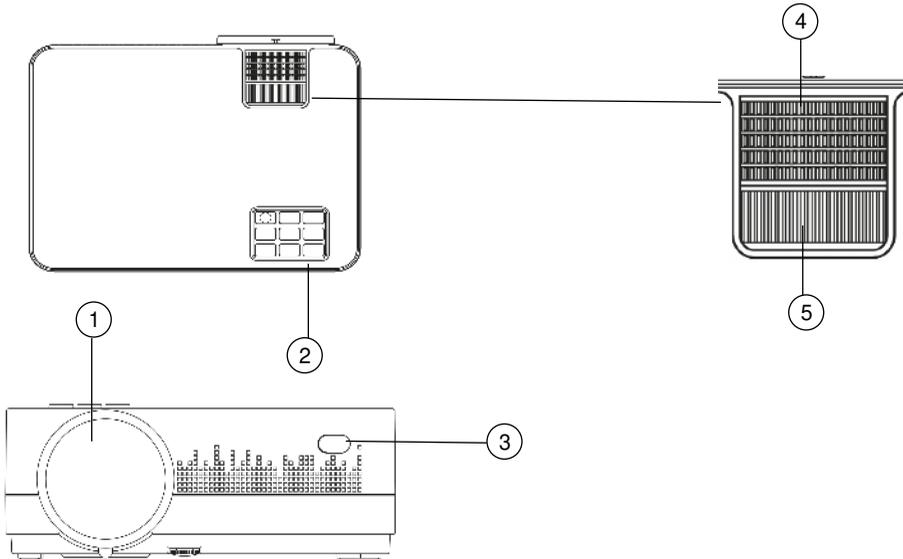
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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](mailto:qualite@pearl.fr).



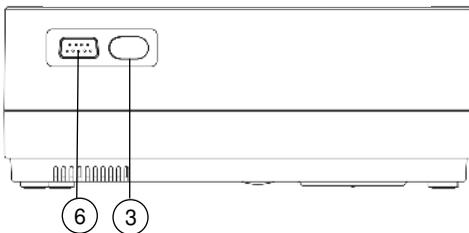
# Description du produit

## Projecteur LCD/LED

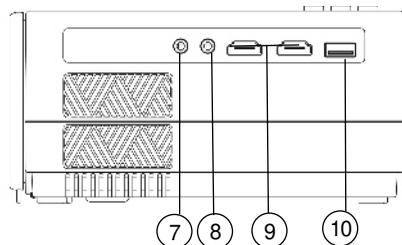


- |   |                                    |    |               |
|---|------------------------------------|----|---------------|
| 1 | Lentille                           | 6  | Port VGA      |
| 2 | Panneau de commande                | 7  | Sortie casque |
| 3 | Récepteur IR                       | 8  | Sortie AV     |
| 4 | Molette de mise au point           | 9  | Ports HDMI    |
| 5 | Molette de correction trapézoïdale | 10 | Entrée USB    |

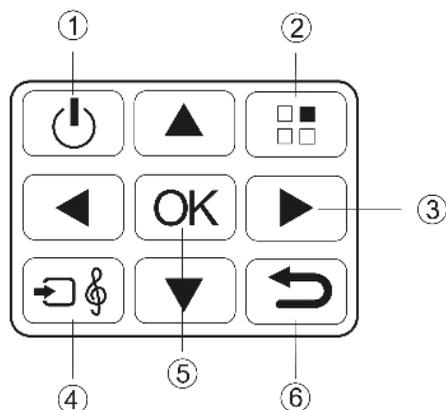
Projecteur : face arrière



Projecteur : côté



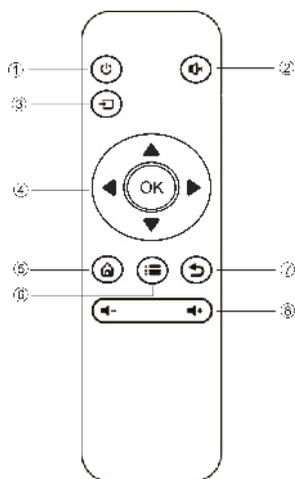
## Panneau de commande



- 1 Touche Marche/Arrêt
- 2 Touche Menu
- 3 Touches fléchées

- 4 Source
- 5 Touche OK
- 6 Touche Retour

## Télécommande



- 01 Marche/Arrêt
- 02 Muet
- 03 Entrée
- 04 Touche directionnelle / OK

- 05 Touche Home
- 06 Menu
- 07 Reculer
- 08 Volume (+/-)

## Mise en marche

- Reliez le câble de connexion fourni au port d'alimentation du projecteur. Branchez ensuite l'adaptateur secteur dans une prise de courant.
- Ouvrez le compartiment à piles situé au dos de la télécommande et insérez deux piles de type AAA (Micro). Respectez les consignes de polarité figurant dans le compartiment à piles.



**NOTE :**

*Quand la portée de la télécommande baisse sensiblement ou que celle-ci ne répond plus, remplacez les deux piles AAA (1,5 V) par des neuves de même type.*

## Montage

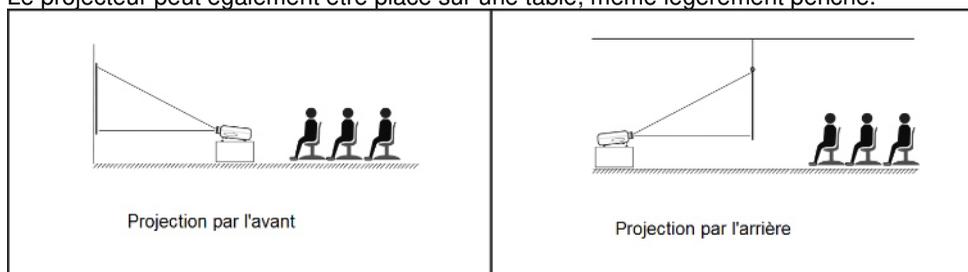


**ATTENTION !**

**Ne placez le projecteur que sur une surface antidérapante, stable et plane.**

Placez le projecteur devant une grande surface blanche. Pour une qualité d'image optimale, préférez un écran de projection. Veillez à respecter les conseils suivants :

- Choisissez un emplacement que vous pouvez plonger dans le noir, où le projecteur est à l'abri des rayons du soleil. Le cas échéant, fermez les rideaux lorsqu'il fait jour.
- Laissez toujours au moins 30 cm d'espace libre autour du projecteur afin de ne pas entraver l'aération.
- Placez le projecteur uniquement en intérieur, dans une pièce sèche et non exposée à de fortes variations de températures.
- Le projecteur doit être placé horizontalement sur une surface plane et antidérapante.
- Le projecteur peut également être placé sur une table, même légèrement penché.



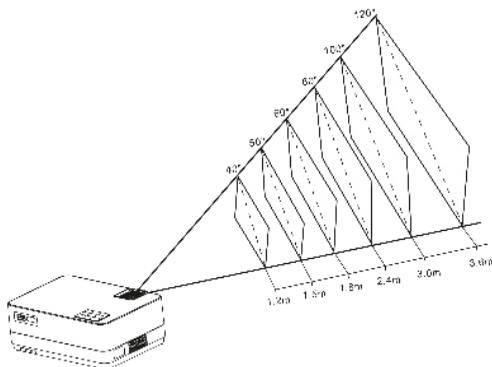
Plus vous placez le projecteur loin de la surface ou de l'écran de projection, plus l'image sera grande. Le tableau suivant indique les distances optimales de distance du projecteur en fonction de la taille d'image souhaitée.



**NOTE :**

*Notez que la qualité de l'image doit être à nouveau réglée après l'allumage de l'appareil.*

Diagonale d'image	Distance
50"	1,5 m
72"	2,2 m
12"	3,6 m
150"	5 m



**NOTE :**

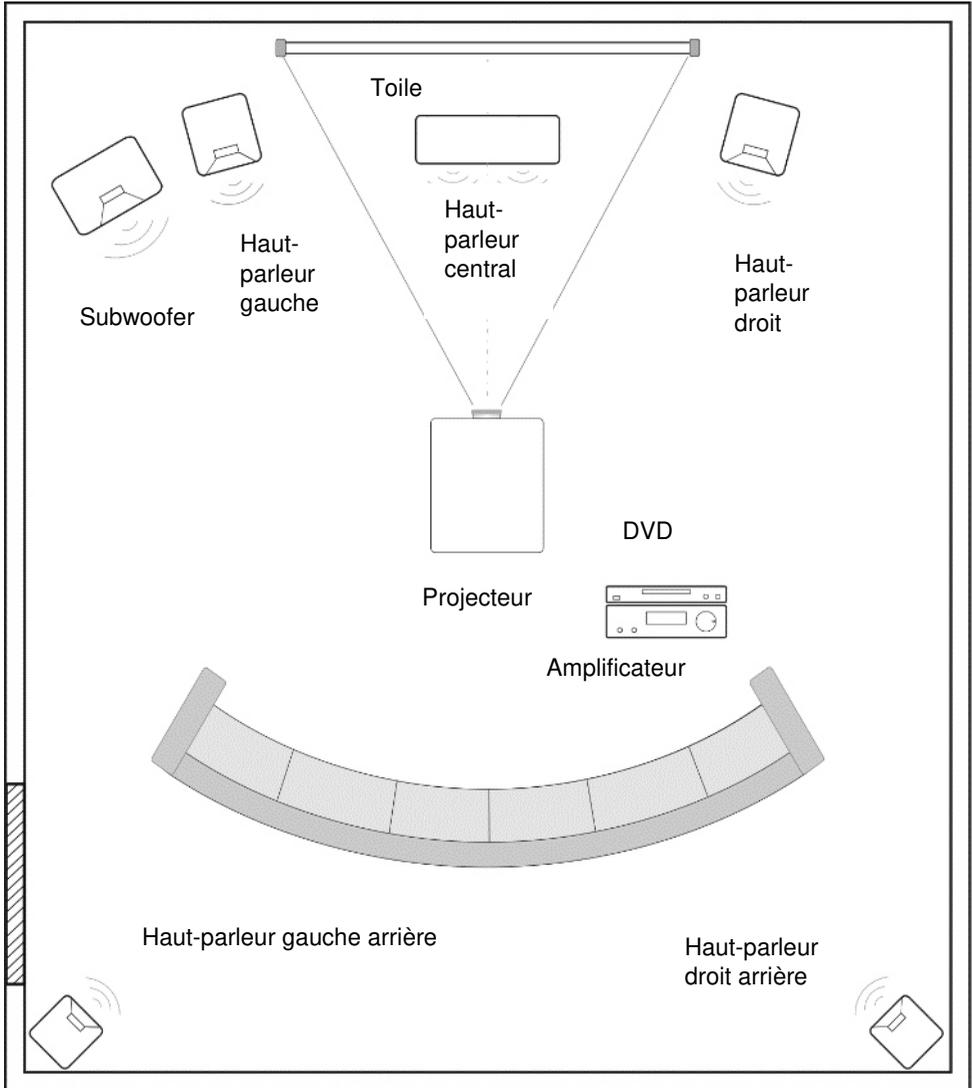
*La distance optimale pour votre projecteur peut varier par rapport aux valeurs indiquées. Testez différentes positions pour trouver la meilleure distance, en particulier si vous fixez le projecteur de façon durable.*

## Schéma d'installation



**NOTE :**

*Orientez toujours le projecteur parallèlement à la surface de projection.*



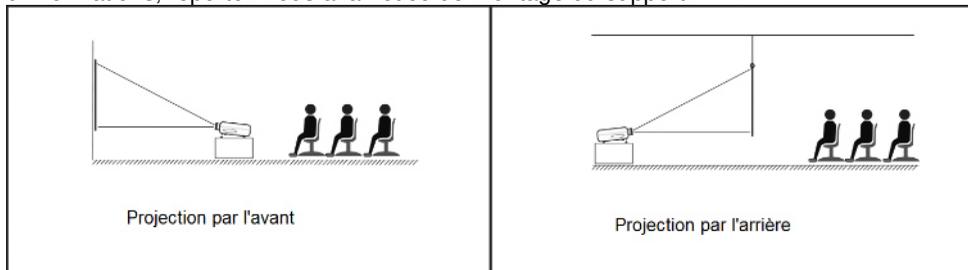
## Montage au plafond



**NOTE :**

*Si vous montez le projecteur au plafond, retournez-le d'abord pour projeter l'image bien au milieu de l'écran de projection. Faites ensuite pivoter l'image dans le menu de configuration du projecteur.*

Grâce à un support adapté, vous pouvez fixer le projecteur vidéo au plafond. Pour plus d'informations, reportez-vous à la notice de montage du support.



**ATTENTION !**

***Si vous n'avez aucune expérience dans les travaux d'installation, préférez faire effectuer le montage par un spécialiste. Un mauvais montage est susceptible d'endommager le projecteur vidéo de manière irréversible !***

## Alimentation électrique

Branchez le câble d'alimentation à la prise secteur du projecteur. Branchez-le ensuite à une prise électrique.



**NOTE :**

*Veillez à ce que les appareils complexes comme les projecteurs, les lecteurs multimédia, les téléviseurs et les ordinateurs soient branchés sur des multiprises avec protection contre les surtensions, afin de les protéger de manière optimale.*

## Connectique



**ATTENTION !**

***Éteignez les périphériques de sortie avant de les connecter au projecteur. Si possible, branchez un seul périphérique source à la fois.***

Le projecteur dispose de plusieurs entrées de signaux par le biais desquelles il peut être branché à divers périphériques de lecture. L'image est fournie par le périphérique source et simplement diffusée par le projecteur. La source d'image doit être sélectionnée soit par le panneau de commande du projecteur, soit par le menu, soit par la télécommande. Le contrôle de la lecture se fait prioritairement sur le périphérique connecté. Le projecteur sert uniquement à diffuser le son et l'image envoyés par le périphérique connecté.



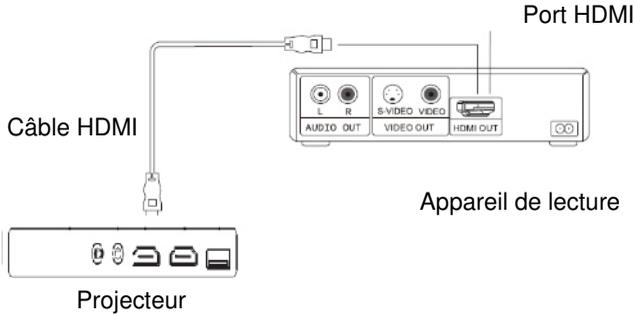
**NOTE :**

*Pour obtenir une qualité d'image maximale, il est préférable d'utiliser le port HDMI.*

*Si l'élément de menu a été sélectionné dans le menu principal, le projecteur détecte lui-même qu'un périphérique USB a été branché.*

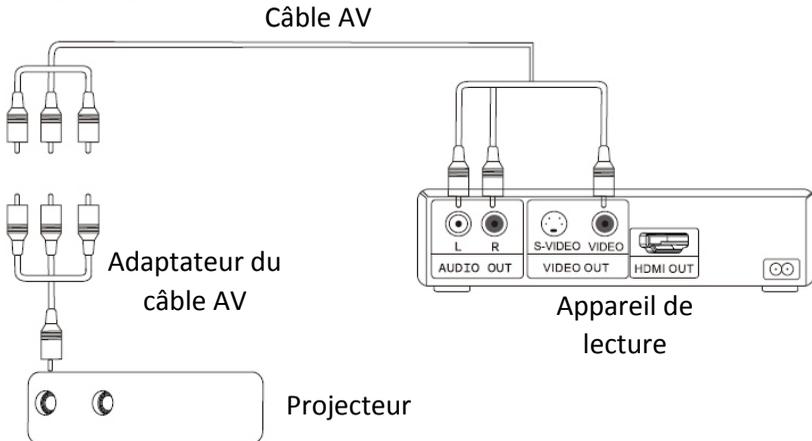
## Connexion HDMI

Branchez le câble HDMI dans le port correspondant du projecteur vidéo et connectez l'autre extrémité à un lecteur DVD, Blu-ray, multimédia, ou à tout autre appareil de lecture.



## Connexion AV/Cinch

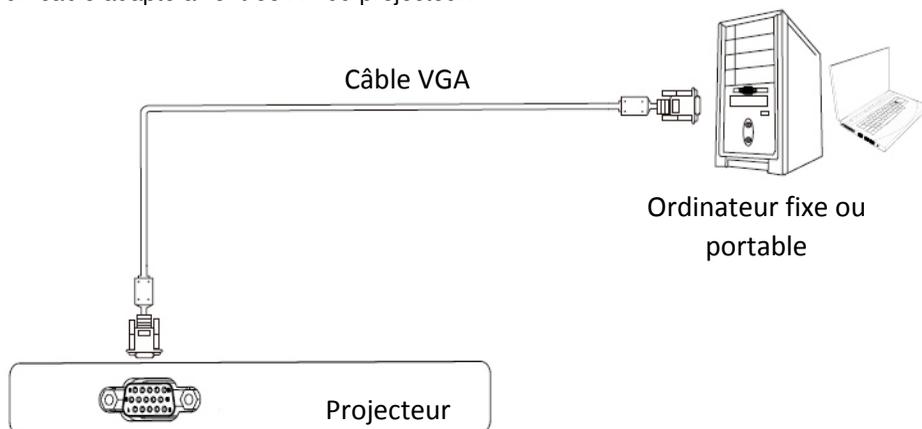
Branchez l'adaptateur AV dans l'entrée AV du projecteur. Les extrémités Cinch sont codées par couleurs. Branchez les extrémités d'un câble AV (non fourni) dans les connecteurs correspondants de l'adaptateur AV. Branchez l'autre extrémité à un lecteur DVD, Blu-ray, multimédia, ou à tout autre appareil de lecture. Respectez les couleurs des prises et connecteurs.



## Connexion VGA

Branchez ensuite des écouteurs (non fournis) dans la prise jack. L'autre extrémité du câble peut être connectée à la sortie VGA d'un ordinateur.

Une connexion VGA ne retransmet qu'un signal vidéo. Si vous voulez aussi retransmettre le son par le projecteur vidéo, le signal audio de l'ordinateur doit être transmis par le biais d'un câble adapté à l'entrée AV du projecteur.



## Sortie audio

Le projecteur transmet le son des sources audio sur ses propres haut-parleurs, à un volume modéré.

- Pour obtenir un son meilleur et plus fort, vous devez utiliser un appareil de lecture audio adapté (une enceinte par exemple) que vous brancherez à l'aide d'un câble jack 3,5 mm à la sortie casque du projecteur.
- Les casques peuvent également être branchés à la sortie casque (prise jack 3,5 mm).



**NOTE :**

*Avant de mettre le casque, vérifiez que le volume n'est pas réglé trop fort.*

## Utilisation



**NOTE :**

*Après le branchement électrique, le projecteur vidéo peut nécessiter jusqu'à une minute pour être fonctionnel.*

Appuyez sur le bouton Marche/Arrêt pour allumer le projecteur. La lampe s'allume environ 2 secondes plus tard.



**ATTENTION !**

***Ne regardez jamais directement dans la lentille lorsque le projecteur est allumé car la puissante lumière émise pourrait endommager votre vue.***

Après l'allumage, vous accédez par défaut au menu principal. Vous pouvez les modifier manuellement ce réglage par défaut.

**NOTE :**

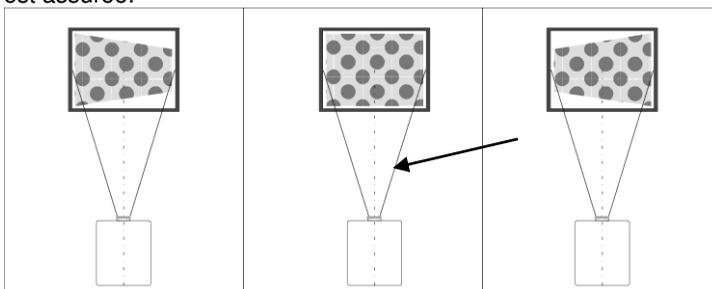
*Si vous n'accédez pas automatiquement au menu principal, appuyez sur la touche Home de la télécommande ou sur la touche Retour du panneau de commande du projecteur.*

## Régler l'affichage

Après la première mise en marche, il se peut que la qualité d'image ne soit pas optimale. Pour améliorer la qualité de l'image, procédez comme suit :

- **Modifier la position de l'image**

Réglez l'angle d'inclinaison en plaçant le projecteur en biais. Si nécessaire, vous pouvez incliner légèrement le support sur lequel il est posé, dans la mesure où la stabilité du projecteur est assurée.



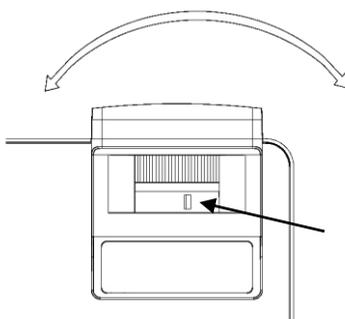
Mauvais positionnement

Bon positionnement

Mauvais positionnement

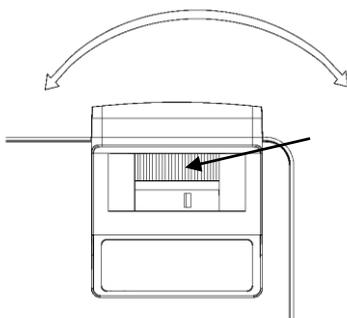
- **Correction trapézoïdale**

La correction trapézoïdale est utile si l'image projetée a une forme de trapèze. Pour une correction de la position horizontale, placez le projecteur bien droit et veillez à ce qu'il soit perpendiculaire à la surface de projection (voir **Modifier la position de l'image**). Pour une correction de la position verticale, utilisez la correction trapézoïdale du projecteur.

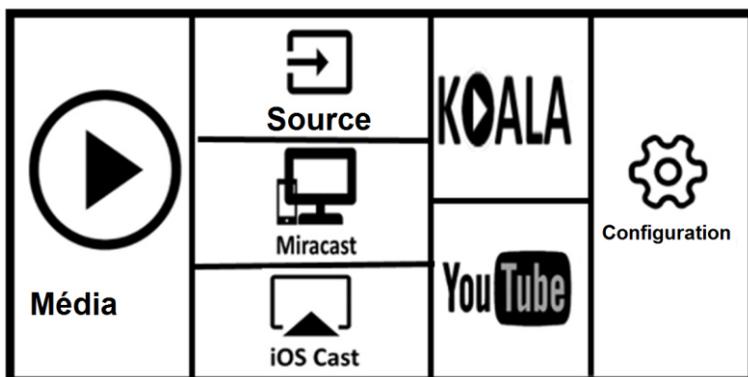


- **Netteté**

Vous pouvez régler la netteté de l'image en modifiant la distance entre le projecteur et la surface de projection, ou en faisant tourner la molette de mise au point.



## Menu principal



## Navigation

Utilisez les touches directionnelles pour vous déplacer dans les réglages, et validez votre choix avec la touche OK.

- Appuyez sur les touches directionnelles gauche/droite pour passer d'un sous-menu à l'autre.
- Appuyez sur les touches directionnelles haut/bas pour sélectionner les différents points à l'intérieur du sous-menu.
- Appuyez sur la touche OK pour confirmer votre choix.

## Choisir la source vidéo – pour sources VGA, HDMI ou AV

Dans le menu principal, sélectionnez l'élément de menu **Source** puis l'option souhaitée. Si vous vous trouvez en dehors du menu principal, vous pouvez également sélectionner la

source souhaitée en utilisant la touche correspondante de la télécommande ou du panneau de commande du projecteur.



### ATTENTION

**Ne branchez qu'un seul périphérique source actif à la fois au projecteur.**



### NOTE :

Lors d'une connexion à un ordinateur portable, il se peut qu'une combinaison de touches (le plus souvent [FN] + [F4], selon le modèle) soit nécessaire pour transmettre le signal au projecteur.

## Lecteur média - pour appareils USB

Formats vidéo	MPEG1, MPEG2, MPEG4, RM, RMVB, H.264, MOV, TS, TP, M2TS, VOB
Formats audio	MP3, WMA, M4A
Formats d'image	JPEG, JPG, BMP, PNG, GIF

## Connecter un périphérique USB



### NOTE :

Le projecteur est conçu uniquement pour des appareils USB d'une capacité maximale de 64 Go.

1. Branchez un appareil USB au port USB. Dans le menu principal, sélectionnez l'élément de menu Media pour lancer le lecteur media.
2. Le média branché est reconnu automatiquement. Commencez par choisir si vous souhaitez ouvrir des vidéos, de la musique, des photos ou des documents.

## Lire de la musique

Appuyez sur la touche Home de la télécommande pour accéder au menu principal. Sélectionnez l'élément de menu **Media** pour lancer le lecteur media.

Sur le haut de l'écran, sélectionnez **Musique** à l'aide des touches directionnelles gauche/droite, puis validez à l'aide de la touche OK. Sélectionnez le média USB et confirmez votre choix avec la touche OK. Sélectionnez ensuite le(s) fichier(s) à lire et appuyez à nouveau sur la touche OK. Derrière le fichier apparaît une coche bleue. Naviguez jusqu'à l'élément de menu **Lire** puis appuyez sur la touche OK. Le titre sélectionné est lu.

Appuyez sur la touche Menu pour accéder aux commandes de lecture.

## Commandes de lecture

<b>Pause</b>	Suspendre / reprendre la lecture
<b>Stop</b>	Interrompre la lecture
<b>Précédent</b>	Fichier précédent
<b>Suivant</b>	Fichier suivant
<b>Répétition</b>	Un seul titre, liste, séquence ou lecture aléatoire
<b>BGM</b>	Musique d'accompagnement : retour au menu Texte ou Photos, la musique continue d'être lue.
<b>Lecture</b>	Sélectionner un titre manuellement

<b>Son</b>	Sélectionner le type de son (standard / musique / infos / théâtre / utilisateur)
------------	--

## Lire des vidéos

Appuyez sur la touche Home de la télécommande pour accéder au menu principal. Sélectionnez l'élément de menu **Media** pour lancer le lecteur media.

Sur le haut de l'écran, sélectionnez **Film** à l'aide des touches directionnelles gauche/droite, puis validez à l'aide de la touche OK.

Utilisez les flèches directionnelles gauche/droite pour sélectionner le fichier souhaité, et confirmez avec la touche OK.

Appuyez sur la touche Menu pour accéder aux commandes de lecture.

## Commandes de lecture

<b>Lecture</b>	Suspendre / reprendre la lecture	
<b>Rev.</b>	Retour rapide	
<b>FF</b>	Avance rapide	
<b>FRW</b>	Fichier précédent	
<b>FWW</b>	Fichier suivant	
<b>Réglage</b>	Mode image	Standard / doux / utilisateur / vif
	Affichage	auto / 4:3 / 16:9
	Luminosité	Utilisez le curseur pour sélectionner la luminosité souhaitée (1 – 100)
	Contraste	Utilisez le curseur pour sélectionner le contraste souhaité (1 – 100)
	Coloris	Utilisez le curseur pour sélectionner la couleur souhaitée (1 – 100)
	Netteté	Utilisez le curseur pour sélectionner la netteté souhaitée (1 – 100)
	Type de son	Standard / musique / infos / théâtre / utilisateur
<b>Plus</b>	Sous-titre, audio, répéter	

## Lire des images / documents



**NOTE :**

*Notez que seuls les documents au format TXT peuvent être lus.*

Vous pouvez également lire des images ou des documents grâce au lecteur média.

Appuyez sur la touche Home de la télécommande pour accéder au menu principal.

Sélectionnez l'élément de menu **Media** pour lancer le lecteur media.

Sur le haut de l'écran, sélectionnez **Images** ou **Documents** à l'aide des touches

directionnelles ◀ / ▶, puis validez à l'aide de la touche OK. Utilisez les flèches directionnelles ◀ / ▶ pour sélectionner le fichier souhaité, et confirmez avec la touche OK.

Appuyez sur la touche Menu pour accéder aux commandes de lecture.

## Fonctions avancées

### Youtube

1. Connectez le projecteur à un réseau 2,4 GHz (voir paragraphe Paramètres → **Connexion à un réseau**).

2. Dans le menu principal, sélectionnez l'élément de menu **Youtube**.

## Koala

1. Connectez le projecteur à un réseau 2,4 GHz (voir paragraphe **Paramètres** → **Connexion à un réseau**).
2. Dans le menu principal, sélectionnez l'élément de menu **Koala**.

## Miracast



**NOTE :**

*Cette fonction ne peut être utilisée que par les appareils Android qui supportent la fonction Miracast. Elle permet le partage de l'écran de l'appareil mobile. Dans le guide de démarrage rapide de votre appareil mobile, vérifiez s'il supporte la fonction **Screen Mirroring** ou **Smartview**.*



**NOTE :**

*Les symboles peuvent varier selon les appareils mobiles.*

1. Connectez le projecteur à un réseau 2,4 GHz (voir paragraphe **Paramètres** → **Connexion à un réseau**).
2. Connectez votre appareil mobile au réseau 2,4 GHz auquel le projecteur est connecté.
3. Dans le menu principal, sélectionnez l'élément de menu **Miracast**.
4. Sur votre appareil mobile, sélectionnez **Screen Mirroring** ou **Smartview** dans les réglages de démarrage rapide. L'appareil mobile recherche les appareils disponibles et se connecte avec le projecteur. Cela peut durer un certain temps. Si une liste d'appareils s'affiche, sélectionnez l'appareil nommé NX-6176-XXXX (icast) (XXXX remplace une série des chiffres et lettres).

Appareil mobile	Activer la fonction Miracast
Samsung	Réglages > Plus > Allshare -> Screen Mirroring
HTC	Réglages > Media Output

SONY	Réglages > Plus > Screen Mirroring > Xperia > Screen Mirroring
LG	Réglages > Plus > Affichage > Affichage Wi-Fi
MI	Réglages > Affichage > Affichage Wi-Fi
Huawei	Réglages > Affichage > Affichage Wi-Fi
Lenovo	Réglages > Affichage > Affichage Wi-Fi

## iOS-Cast / Airplay



### NOTE :

*Cette fonction ne peut être utilisée que par des appareils iOS qui supportent la fonction iOS-Cast ou Airplay. Elle permet le partage de l'écran de l'appareil mobile. Dans le centre de contrôle de votre appareil mobile, vérifiez s'il supporte la fonction Synchronisation de l'écran, Screen Mirroring ou une fonction similaire.*



### NOTE :

*Le symbole et la description de cette fonction peuvent varier d'un appareil mobile à l'autre.*

1. Connectez le projecteur à un réseau 2,4 GHz (voir paragraphe **Paramètres** → **Connexion à un réseau**).
2. Connectez votre appareil mobile au réseau 2,4 GHz auquel le projecteur est connecté.
3. Dans le menu principal, sélectionnez l'élément de menu **iOS-Cast**.
4. Dans le centre de contrôle de votre appareil mobile, sélectionnez la fonction **Synchronisation de l'écran**. Si une liste d'appareils s'affiche, sélectionnez l'appareil nommé **NX-6176-XXXX** (icast) (XXXX remplace une série des chiffres et lettres). L'écran de votre appareil mobile est affiché par le projecteur.
5. Vous pouvez mettre fin à la lecture sur votre appareil mobile.

# Réglages

## Général

Pour accéder aux réglages, sélectionnez l'élément de menu **Configuration** dans le menu principal. Vous pouvez maintenant quitter le menu à l'aide de la touche Retour. Les réglages sont structurés comme suit :

Réseau	Wifi	SCAN / Automatique / IP statique / Déconnexion
	Affichage (Ethernet et WLAN)	Mode de connexion / État actuel de la connexion / SSID / IP / Passerelle / Masque réseau / DNS / MAC
Projection	Mode de montage	Projection par l'avant bureau / Projection par l'arrière bureau / Lever la projection avant / Lever la projection arrière
Avancé	Langue	Anglais / Chinois / Allemand / Russe / Français / Coréen / Néerlandais / Japonais / Espagnol / Italien / Portugais / Vietnamien / Chinois traditionnel / Hongrois / Polonais / Croate
	Source	Page d'accueil / HDMI 1 / HDMI 2 / VGA / AV / Médias
	Minuteur d'arrêt	Désactivé / 10 min / 20 min / 30 min / 60 min / 90 min / 120 mAh
	Actualisation locale	Confirmer avec la touche OK.
	Actualisation online	Confirmer avec la touche OK.
	Réinitialiser	Utilisez la touche OK pour choisir si vous voulez réinitialiser les réglages. Utilisez les flèches directionnelles pour sélectionner "Confirmer", et confirmez avec la touche OK.
Information	Modèle / Rappel / Mémoire supplémentaire / Version du logiciel	

## Éteindre

Appuyez sur la touche Marche/Arrêt pour éteindre le projecteur. Tournez la molette de réglage de la hauteur, de manière à rentrer la lentille complètement à l'intérieur du projecteur. Placez ensuite le cache de protection sur la lentille. Les ventilateurs tournent encore un certain moment afin de refroidir l'appareil.

## Caractéristiques techniques

Alimentation	100 – 240 V 50/60 Hz
Puissance absorbée	max. 80 W
Plage de fréquences	2402 – 2480 MHz
Alimentation télécommande	2 piles de type AAA / 1,5 V
Puissance d'émission max.	39,81 mW
Entrées	USB / HDMI / IR / VGA
Système d'image	TFT LCD
Luminosité	2000 lm
Taux de contraste	1500:1
Résolution native	1280 x 720 p
Résolution d'entrée prise en charge	1920 x 1080 p
Lampe	LED
Durée de vie estimée de la LED	30 000 h
Distance de projection	de 1 à 6,0 m
Format de l'image	4:3 / 16:9
Haut-parleurs	2 $\Omega$ x 3 W
Système	Linux
Formats audio	MP3, WMA, M4A
Formats d'image	JPEG, JPG, BMP, PNG, GIF
Formats vidéo	MPEG1, MPEG2, MPEG4, RM, RMVB, H.264, MOV, TS, TP, M2TS, VOB
Formats texte	TXT
Connectique	HDMI 1, HDMI 2, sortie USB, prise AV VGA, prise casque, IR
Dimensions	221 x 174,7 x 87,3 mm
Poids	1,32 kg

## Contrat de licence de logiciel libre

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

### Avertissement

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

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

- \* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété

intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

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

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

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

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

### **Préambule**

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

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

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

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

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

### **Article 1 - DÉFINITIONS**

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

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

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

Logiciel Initial : désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de leur

première diffusion sous les termes du Contrat.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

## Article 2 - OBJET

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

## Article 3 - ACCEPTATION

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

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

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

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

## Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

### 4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

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

### 4.2 DURÉE

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

## Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

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

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

### 5.1 DROIT D'UTILISATION

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

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

### 5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

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

### 5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

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

#### 5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions

du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

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

### 5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

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

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

### 5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

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

### 5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

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

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

## Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

### 6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

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

### 6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

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

### 6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

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

#### 6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

1. à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel;
2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

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

#### Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

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

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

#### Article 8 - RESPONSABILITÉ

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

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

- (i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié,
- (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

#### Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la

modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis. Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

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

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

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit de propriété. Ainsi, le Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient être diligentées au titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

## Article 10 - RÉSILIATION

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

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

## Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

### 11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

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

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

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les

Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

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

#### 11.5 LANGUE

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

#### Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

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

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

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

#### Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

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

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

Version 2.0 du 2006-09-05

Importé par :

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

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

© REV1 -07.08.2019 – SM//RM