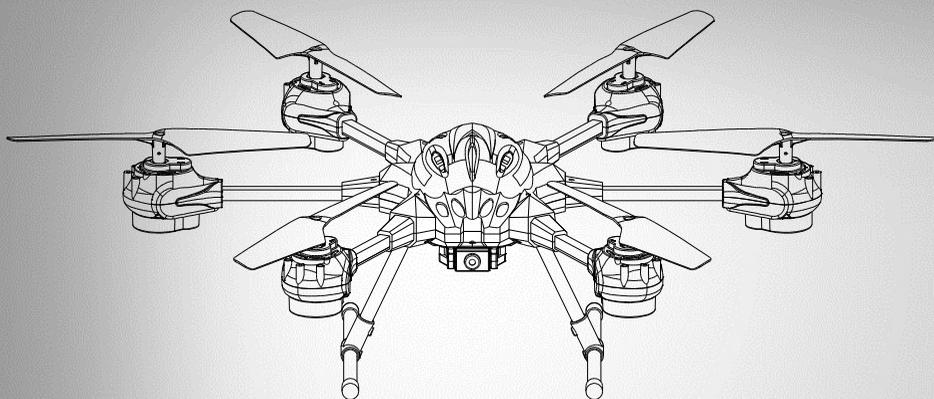


4-Kanal-Hexacopter GH-50.cam

Mit VGA-Kamera & Live-View per WLAN, 2,4 GHz

Bedienungsanleitung



Inhaltsverzeichnis

Ihr neuer Hexacopter.....	4
Lieferumfang	4
Zusätzlich benötigt:.....	4
Optionales Zubehör	5
Wichtige Hinweise zu Beginn	5
Sicherheitshinweise	5
Sicherheitshinweise zu Batterien	5
Entsorgungshinweise zu Batterien	6
Wichtige Hinweise zur Entsorgung.....	7
Konformitätserklärung	7
Produktdetails	8
Drohne	8
Fernsteuerung.....	8
Inbetriebnahme.....	9
Batterien in die Fernsteuerung einsetzen.....	9
Akku der Drohne laden und einsetzen	9
Rotorblätter auf den Motoren montieren	10
Landekufen montieren	10
Kamera montieren.....	11
Smartphonehalterung montieren.....	11
App herunterladen.....	11
Betriebssystem iOS	11
Betriebssystem Android.....	12
Verwendung	12
Flugbedingungen	12
Drohne und Fernsteuerung koppeln	13
Fliegen mit der Fernsteuerung	13
Sorglos-Modus	14
Drohne kalibrieren.....	15
WLAN-Verbindung zwischen Drohne und Smartphone herstellen.....	15
Steuermenü der App.....	15
Technische Daten.....	19
GPL-Lizenztext	20

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

www.simulus.de

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

Ihr neuer Hexacopter

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde, vielen Dank für den Kauf dieses Hexacopters. In diesem Komplettpaket ist alles enthalten, was Sie für das ultimative Flugdrohnen-Erlebnis benötigen: Ein robust verarbeiteter, flugstabiler Hexacopter mit LED-Beleuchtung, ein Kamera-Modul mit hochwertiger Optik und eine 2,4-GHz-Fernbedienung für störungsfreien Betrieb.

Sechs Rotoren sorgen dafür, dass Ihre neue Flugdrohne perfekt in der Luft liegt und jedes Manöver reibungslos ausführt. Mit der praktischen Rückflug-Funktion stellen Sie sicher, dass die Drohne nicht verloren geht.

Helle LEDs sorgen dafür, dass der Hexacopter auch im Dunkeln und in großer Entfernung immer gut zu sehen ist. Seine Flugrichtung ist immer eindeutig erkennbar, sodass Sie Ihr Fluggerät über die vollausgestattete Fernbedienung jederzeit sicher und präzise navigieren. Dank integriertem, hochwertigem Kamera-Modul machen Sie atemberaubende Luftaufnahmen und halten Ihre Flüge auf Foto und Video fest. Die gepolsterten Kufen sorgen für ein sanftes Aufsetzen.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihren neuen Hexacopter optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- Drohne (Landekufen zum Montieren)
- Fernsteuerung (Smartphonehalterung zum Montieren)
- 4 x Ersatzrotorblätter einschließlich Werkzeug zum Wechseln
- USB-Ladekabel
- Akku
- Bedienungsanleitung

Zusätzlich benötigt:

- 4 x AA-Batterien für Fernsteuerung

Optionales Zubehör

- Ersatz-Akku für 4-Kanal-Hexacopter NX-9134
- Ersatz-Rotoren für 4-Kanal-Hexacopter NX-9135
- Ersatz-Landekufen für 4-Kanal-Hexacopter NX-9136
- Ersatz-Ladekabel für 4-Kanal-Hexacopter NX-9137

Wichtige Hinweise zu Beginn

Sicherheitshinweise

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Dieses Gerät ist kein Spielzeug. Geeignet für Personen ab 14 Jahren.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

Sicherheitshinweise zu Batterien

- **Warnung!** Setzen Sie Batterien keinen extremen Temperaturen, wie direkter Sonneneinstrahlung oder Feuer, aus. Auslaufende Batteriesäure kann Schäden verursachen.
- **Achtung!** Es besteht Explosionsgefahr, wenn die Batterie falsch gepolt eingesetzt wird. Ersetzen Sie die verbrauchte Batterie nur mit einer neuen Batterie des gleichen Typs.
- **Achtung!** Es besteht Explosionsgefahr, wenn die Batterien verkehrt herum angeschlossen werden.
- Sollte die Batterie einmal ausgelaufen sein, entnehmen Sie diese mit einem Tuch aus dem Batteriefach. Entsorgen Sie Batterien bestimmungsgemäß. Vermeiden Sie bei ausgelaufener Batteriesäure den Kontakt mit Haut, Augen und Schleimhäuten. Spülen Sie bei Kontakt mit der Säure die betroffenen Stellen sofort mit reichlich klarem Wasser und suchen Sie umgehend einen Arzt auf.

- Verschluckte Batterien sind lebensgefährlich. Bewahren Sie alle Batterien außerhalb der Reichweite von Kleinkindern und Haustieren auf. Wurden Batterien verschluckt, suchen Sie sofort ärztliche Hilfe auf.
- Erlauben Sie Kindern nicht, Batterien ohne Aufsicht zu laden.
- Entfernen Sie verbrauchte Batterien sofort aus dem Gerät und entsorgen Sie diese bestimmungsgemäß.
- Entfernen Sie die Batterie, wenn Sie das Gerät eine längere Zeit nicht verwenden.
- Lagern Sie Batterien gut belüftet, trocken und kühl.

Entsorgungshinweise zu Batterien

- 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 ins 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.

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

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



Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL GmbH, dass sich das Produkt NX-9133-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU und der EMV-Richtlinie 2014/30/EU befindet.

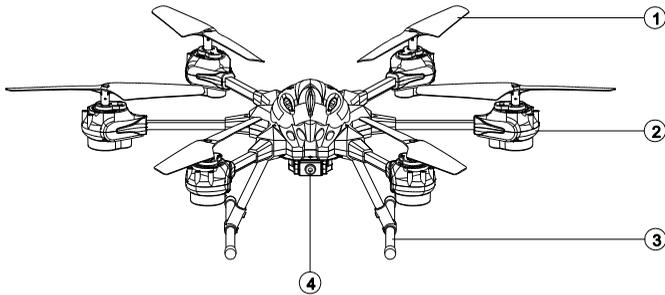
Kurtasz, A.

Qualitätsmanagement
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz
24.01.2017

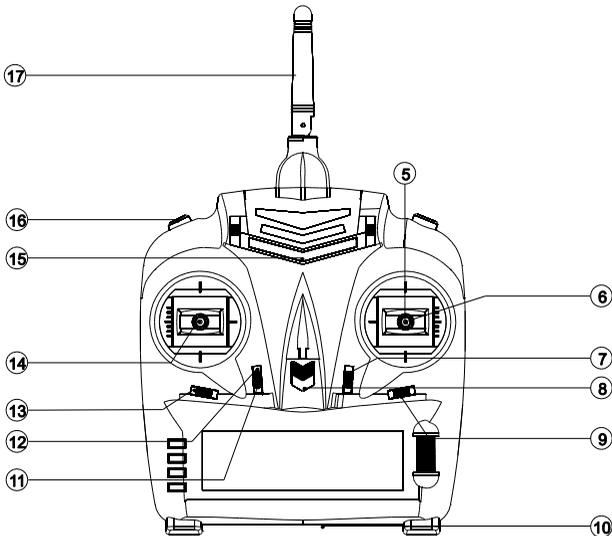
Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-9133 ein.

Produktdetails

Drohne



Fernsteuerung



1	Rotor	10	Batteriefach
2	Motor	11	Umschalter schnell/langsam (nach unten)
3	Landekufe	12	Sorglos-Modus (IOC-Modus, nach oben)
4	Kamera	13	Links/Rechts Drehung trimmen
5	Rechter Joystick: Vorwärts/Rückwärts	14	Linker Joystick: Beschleunigung
6	Rechter Joystick: Links/Rechts	15	Batteriekapazität
7	Vorwärts/Rückwärts Trimmen	16	Vorwärts/Rückwärts/Links/Rechts Rotation
8	Ein/Aus	17	Antenne
9	Links/Rechts seitwärts trimmen		

Inbetriebnahme

Vor der Verwendung Ihrer neuen Hexacopters müssen zunächst die Batterien in die Fernsteuerung und der Akku der Drohne eingesetzt und geladen werden. Dann montieren Sie die Rotorblätter auf den Motoren und die Landekufen. Außerdem montieren Sie die Kamera an der Drohne und die Smartphonehalterung an der Fernsteuerung. Letztlich laden Sie die App auf Ihr Smartphone herunter. Bitte folgen Sie den nachstehenden Schritten:

Batterien in die Fernsteuerung einsetzen

1. Öffnen Sie das Batteriefach (10).
2. Setzen Sie 4 AA-Alkalibatterien mit korrekter Polarität ein. Die Batterien gehören nicht zum Lieferumfang.
3. Schließen Sie das Batteriefach wieder.



HINWEIS:

Die Batterien sind erschöpft und müssen ausgetauscht werden, wenn die Kapazitätsanzeige (15) blinkt.

Akku der Drohne laden und einsetzen

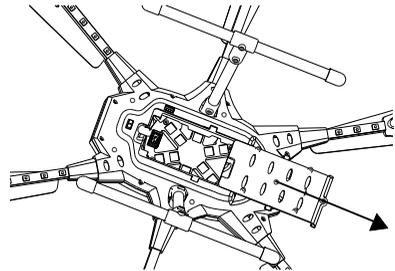
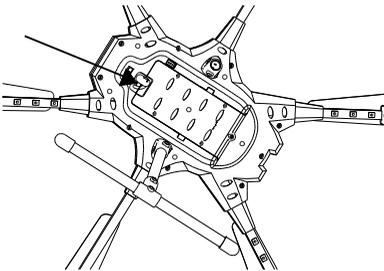
1. Schließen Sie den Akku an einem USB-Port Ihres PC oder an einem USB-Ladegerät (nicht mitgeliefert) an. Die LED leuchtet während des Ladezyklus rot und erlischt, sobald der Akku vollständig geladen ist.



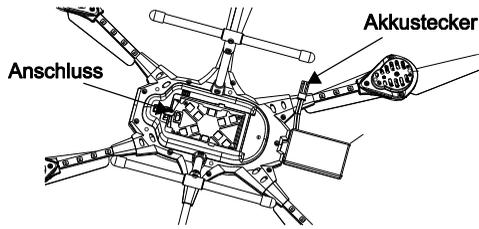
HINWEIS:

Der Ladezyklus dauert ca. 90 Minuten. Lassen Sie den Akku für 10 bis 15 Minuten nach dem Flug abkühlen, bevor Sie ihn laden.

2. Zum Öffnen des Akkufachs unter der Drohne drehen Sie den Verschlussknopf um 90°, dann schieben Sie den Deckel vorsichtig in Pfeilrichtung.



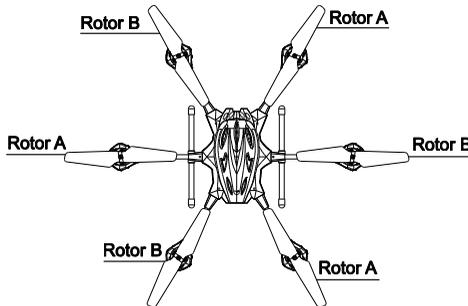
3. Schließen Sie den Akkustecker an der Anschlussbuchse der Drohne an und schließen Sie das Akkufach wieder. Verriegeln Sie den Verschlussknopf für das Akkufach.

**ACHTUNG!**

Blinkt die LED auf der Drohne während des Fluges schnell, so kehren Sie unverzüglich zurück, um den Akku zu laden.

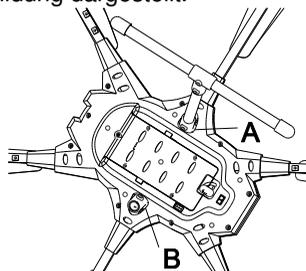
Rotorblätter auf den Motoren montieren

Vergewissern Sie sich, dass die Rotorblätter montiert sind, wie in der nachstehenden Abbildung dargestellt.



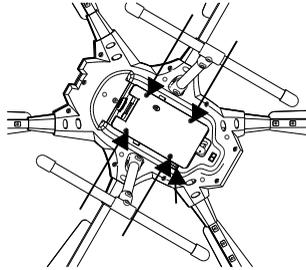
Landekufen montieren

Setzen Sie die Landekufen in den Positionen A und B auf der Unterseite der Drohne ein, wie in der nachstehenden Abbildung dargestellt.



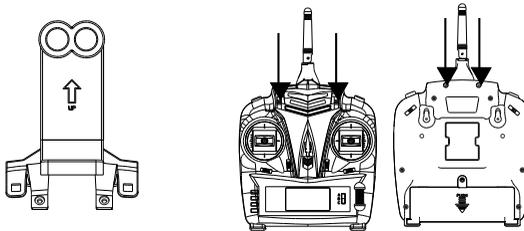
Kamera montieren

1. Setzen Sie das Kameramodul unter der Drohne an und schrauben Sie es mit den 4 mitgelieferten Schrauben an den mit den langen Pfeilen gekennzeichneten Positionen an, wie in der nachstehenden Abbildung dargestellt.
2. Schließen Sie den Stecker der Kamera an der Buchse an, die mit dem kurzen Pfeil in der nachstehenden Abbildung dargestellt ist.



Smartphonehalterung montieren

1. Setzen Sie die Smartphonehalterung von oben auf die Fernsteuerung auf.
2. Schrauben Sie die Halterung mit den mitgelieferten Schrauben oben und unten an der Fernsteuerung an, wie in der nachstehenden Abbildung dargestellt.



3. Bringen Sie die Gummiabdeckung an.

App herunterladen

Betriebssystem iOS

Besuchen Sie mit Ihrem iPhone oder iPad den App-Store, geben Sie im Suchfeld „Simulus GH-50“ ein, laden Sie die App herunter und installieren Sie sie.

Alternativ scannen Sie den nachstehenden QC-Code, laden die App von

<https://itunes.apple.com/us/app/simulus-gh-50/id1153954073?l=zh&ls=1&mt=8>

herunter und installieren Sie sie.



Betriebssystem Android

Besuchen Sie mit Ihrem Android-Smartphone Google Play, geben Sie im Suchfeld „Simulus GH-50“ ein, laden Sie die App herunter und installieren Sie sie.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tomdxs.huajiafpv>

Alternativ scannen Sie den nachstehenden QC-Code

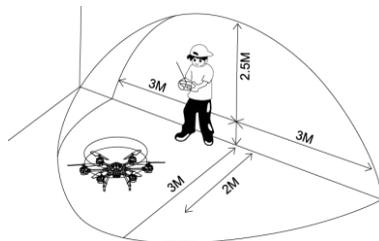


Laden die App herunter und installieren Sie sie.

Verwendung

Flugbedingungen

1. Fliegen Sie am besten an einem sonnigen Tag ohne Wind.
2. Fliegen Sie nicht bei extremen Temperaturen, das beeinträchtigt die Leistung der Drohne und kann zu Beschädigungen führen.
3. Fliegen Sie nicht bei starkem Wind.
4. Fliegen Sie in einem großen, offenen Bereich und vergewissern Sie sich, dass sich keine Hindernisse, Personen oder Tiere in unmittelbarer Nähe befinden.
5. In geschlossenen Räumen beachten Sie bitte ebenfalls die Mindestabstände, wie in der nachstehenden Abbildung dargestellt.

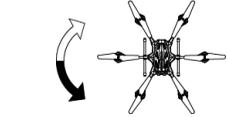


Drohne und Fernsteuerung koppeln

1. Setzen Sie den Akku in die Drohne ein, stellen Sie den Hauptschalter neben dem Akkufach unter der Drohne auf „ON“ und stellen Sie das Fluggerät auf ebenem Boden auf. Die grüne LED der Drohne blinkt schnell auf und anschließend zweimal in regelmäßigen Abständen. Die Drohne befindet sich im Pair-Modus.
2. Schalten Sie die Fernbedienung mit Ein/Aus (8) ein, die LED blinkt.
3. Sind die Drohne und die Fernbedienung eingeschaltet und bereit zur Kopplung, schieben Sie den linken Joystick einmal komplett nach oben und sofort wieder ganz nach unten. Die Fernsteuerung gibt einen Piepton ab und die LED der Fernsteuerung blinkt schnell. Sobald die grüne LED der Drohne und die blaue LED der Fernsteuerung konstant leuchten, ist die Kopplung erfolgreich durchgeführt. Die Drohne ist jetzt betriebsbereit und als WLAN-Hotspot sichtbar.

Fliegen mit der Fernsteuerung

Die Flugbewegungen der Drohne sind in der nachstehenden Tabelle aufgeführt:

		Steigflug	Wenn Sie den linken Joystick nach vorn drücken, erhöht sich die Drehzahl der Rotoren und die Drohne steigt auf.
		Sinkflug	Wenn Sie den linken Joystick zurückziehen, verringert sich die Drehzahl der Rotoren und die Drohne kommt herunter.
		Richtung ändern	Wenn Sie den linken Joystick nach links drücken, dreht die Drohne nach links ab. Wenn Sie den linken Joystick nach rechts drücken, dreht die Drohne nach rechts ab.
		Vorwärts	Wenn Sie den rechten Joystick nach vorn drücken, senkt die Drohne die Nase und fliegt vorwärts.
		Rückwärts	Wenn Sie den rechten Joystick zurückziehen, hebt die Drohne die Nase und fliegt rückwärts.
		Seitwärts	Wenn Sie den rechten Joystick nach links drücken, senkt die Drohne die linke Seite ab und fliegt seitwärts nach links. Wenn Sie den rechten Joystick nach rechts drücken, senkt die

			Drohne die rechte Seite ab und fliegt seitwärts nach rechts.
		Vorwärts rotierend	Wenn Sie gleichzeitig den linken Joystick nach vorn links und den rechten Joystick nach vorn drücken, dreht sich die Drohne um die eigene Achse und fliegt vorwärts.
		Rückwärts rotierend	Wenn Sie gleichzeitig den linken Joystick nach vorn links drücken und den rechten Joystick zurückziehen, dreht sich die Drohne um die eigene Achse und fliegt rückwärts.
		Nach links seitwärts rotierend	Wenn Sie gleichzeitig den linken Joystick nach vorn links und den rechten Joystick nach links drücken, dreht sich die Drohne um die eigene Achse und fliegt seitwärts nach links.
		Nach rechts seitwärts rotierend	Wenn Sie gleichzeitig den linken Joystick nach vorn links und den rechten Joystick nach links drücken, dreht sich die Drohne um die eigene Achse und fliegt seitwärts nach links.

Sorglos-Modus

Die Nase (vorn) ist durch die beiden gleichfarbigen Rotoren gekennzeichnet. Im Sorglos-Modus definieren Sie selbst, wo beim Hexacopter vorn ist. Auf diese Weise ist links immer links und rechts immer recht, unabhängig von der Richtung, in die Sie fliegen.

1. Zum Einstellen des Sorglos-Modus stellen Sie die Drohne mit der Nase nach vorn vor die Fernsteuerung.
2. Schalten Sie die Fernsteuerung mit Ein/Aus (8) ein und warten Sie die Kopplung ab. Drücken Sie den rechten Joystick nach vorn, damit ist die Vorwärtsrichtung der Drohne im Sorglos-Modus festgelegt.



HINWEIS:

Im Sorglos-Modus kann die Drohne keine Rotation durchführen.

3. Zum Aufrufen des Sorglos-Modus drücken Sie die Taste Sorglos-Modus (12) auf der Fernbedienung. Sie hören einen Signalton und die LEDs der Drohne blinken schnell.

4. Zum Verlassen des Sorglos-Modus drücken Sie die Taste Sorglos-Modus (12) auf der Fernbedienung. Sie hören einen Signalton und die LEDs der Drohne leuchten hell.

Drohne kalibrieren

Fliegt die Drohne nicht wie erwartet und die Rotoren drehen sich nicht synchron, so muss das Fluggerät kalibriert werden.

1. Stellen Sie die Drohne eben auf.
2. Bewegen Sie beide Joysticks gleichzeitig bis zum Anschlag zurück und dann nach rechts. Lassen Sie die Joysticks los, sobald die LEDs der Drohne blinken.
3. Bewegen Sie den linken Joysticks bis zum Anschlag zurück und gleichzeitig den rechten Joystick nach rechts.
4. Schalten Sie die Fernbedienung aus und wieder ein. Sie hören zwei Signaltöne.
5. Ist die Orientierung der Drohne nach dem Sorglos-Modus gestört, so setzen Sie die Drohne mit der Nase in die entsprechende Richtung.
6. Bewegen Sie beide Joysticks gleichzeitig bis zum Anschlag zurück und dann nach links.
7. Lassen Sie die Joysticks los, sobald die LEDs der Drohne blinken.

WLAN-Verbindung zwischen Drohne und Smartphone herstellen

1. Drücken Sie die Ein-/Austaste (8), um den Hexacopter zu starten, die LEDs auf der Unterseite leuchten grün. Stellen Sie die Verbindung zwischen Drohne und Fernsteuerung wie im Kapitel **Drohne und Fernsteuerung koppeln** beschrieben her.
2. Rufen Sie das Einstellungsmenü Ihres Smartphones auf.
3. Rufen Sie das WLAN-Menü auf und suchen Sie das WLAN-Signal „Simulus_GH-50_XXXX“, dann wählen Sie Simulus_GH-50_XXXX (XXXX: dieser Wert ist abhängig von Ihrer WLAN PCB Antenne) zum Verbinden und kehren zur Homepage des Smartphones zurück.
4. Tippen Sie auf das App-Symbol, um das Steuermenü aufzurufen.
5. Sie können nun auf dem Bildschirm Ihres Smartphones das von der Kamera im Fluggerät übertragene Video in Echtzeit sehen. Sie können das Fluggerät ebenfalls mit Ihrem Smartphone steuern.

Steuermenü der App

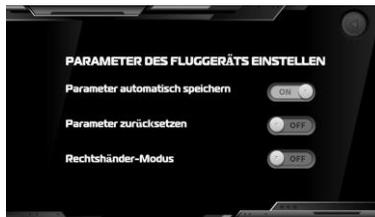
1. Tippen Sie auf das App-Symbol.



2. Die Startseite wird angezeigt, von der Sie die Untermenüs aufrufen können. Tippen Sie auf  (oben links), um das Steuermenü aufzurufen. Tippen Sie auf  (unten links), um das Einstellungsmenü aufzurufen. Tippen Sie auf  (unten rechts), um das Hilfemenü aufzurufen. Tippen Sie in den Untermenüs auf  (oben rechts), um in das vorherige Menü zurückzukehren.



3. Tippen Sie auf das Einstellungsmenü. Hier können Sie festlegen, ob die Parameter automatisch gespeichert werden sollen. Sie können die Parameter zurücksetzen sowie den Rechtshänder-Modus aktivieren oder deaktivieren.



4. Tippen Sie auf das Steuermenü. Das nachstehende Bild wird angezeigt.



5. Die Symbole in der Menüleiste haben folgende Bedeutung:

	<p>Wird das Symbol normal angezeigt, so tippen Sie es an, um in das vorherige Menü zurückzukehren.</p> <p>Leuchtet das Symbol, so tippen Sie es an, um zur Homepage zurückzukehren.</p>
	<p>Wird das Symbol normal angezeigt, so tippen Sie es an, um die Fotofunktion aufzurufen.</p>

	Wird das Symbol mit einem roten Punkt angezeigt, so wird ein Foto aufgenommen.
	Wird das Symbol mit einem Dreieck (Startsymbol) angezeigt, so tippen Sie es an, um die Videofunktion aufzurufen.
	Wird das Symbol mit einem roten Punkt angezeigt, so wird ein Video aufgenommen.
	Fotos und Videos aufrufen.
	Wird das Symbol mit einem roten Kreuz in der oberen rechten Ecke angezeigt, so tippen Sie es an, um einen Ordner zu öffnen.
	Geringe Geschwindigkeit
	Hohe Geschwindigkeit
	Bei 100 % Geschwindigkeit macht die Drohne einen Überschlag.
	Das Gyroskop erkennt die Schwerkraft. Die Steuerung erfolgt über die Neigung des Smartphones. Dies kann nur genutzt werden, wenn Sie die Funktion „Steuerung über App“ aktiviert haben und Ihr Smartphone einen Gyroskop-Sensor besitzt.
	Steuerung über die App: nicht aktiviert.
	Steuerung über die App: aktiviert.
	Signalstärke: Kein Balken leuchtet: Kein Signal Ein Balken leuchtet: Schlechtes Signal Zwei Balken leuchten: Mittelmäßiges Signal

Drei Balken leuchten: Gutes Signal
Drei Balken und der Punkt leuchten: Starkes Signal

6. Aktivieren Sie die Steuerung über die App, so erhalten Sie das nachstehende Bild:



	Linker und rechter Joystick
	Feineinstellung (die rechte vertikale Feineinstellung betrifft die vorwärts/ rückwärts Trimmung)
	Feineinstellung (die rechte horizontale Feineinstellung betrifft die links/ rechts Seitwärtstrimmung, die linke horizontale Feineinstellung betrifft die links/ rechts Drehung-Trimmung)

Technische Daten

Stromversorgung Hexacopter	Integrierter Lithium-Polymer-Akku, 3,7 V/ 650 mAh
Stromversorgung Fernbedienung	4 x AA-Batterien 1,5 V
Ladedauer	Ca. 90 Minuten
Flugzeit	5 – 7 Minuten
Flugbereich	30 – 100 m
WLAN-Reichweite	15 – 30 m, Bildübertragung bis 50 m
Abmessungen (BxHxT)	280 x 115 x 320 mm
Gewicht	156 g

GPL-Lizenztext

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2, June 1991

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

Preamble

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

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

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

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

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

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by

someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

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

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

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

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

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

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

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

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute

the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

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

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

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same

place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

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

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

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

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

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

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

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

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program

under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kundenservice: 07631 / 360 - 350

Importiert von:

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

© REV2 – 24.01.2017 –FR/EX: MX//BR

GH-50.cam

Hexacoptère Wi-Fi 2,4 GHz

avec caméra VGA intégrée et transmission en direct

Mode d'emploi

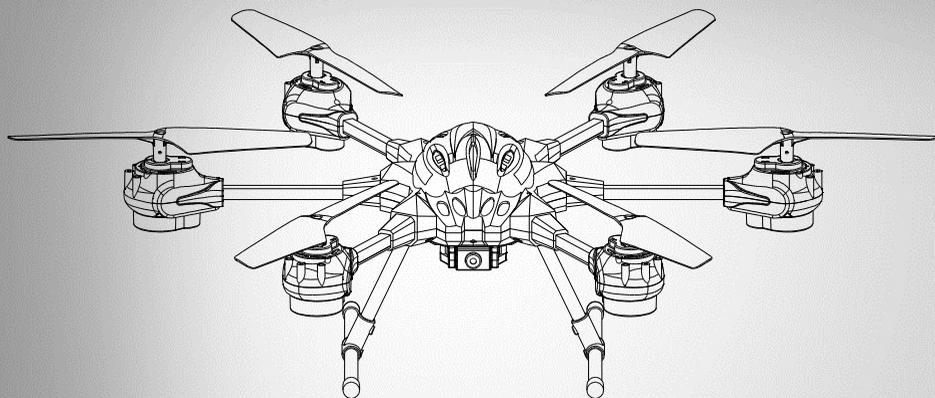


Table des matières

Votre nouvel hexaoptère	4
Contenu	4
Accessoires (non fournis)	4
Consignes préalables	5
Consignes importantes concernant les drones	5
Consignes de sécurité.....	5
Consignes de sécurité concernant les batteries/piles	6
Consignes importantes sur les batteries/piles et leur recyclage.....	6
Consignes importantes pour le traitement des déchets	7
Déclaration de conformité	7
Description du produit	8
Télécommande	8
Mise en marche	9
Mise en place des piles dans la télécommande	9
Mise en place et chargement de la batterie du drone	9
Monter les pales de rotor sur les moteurs	10
Monter les patins d'atterrissage	10
Installer la caméra.....	11
Monter le support pour smartphone	11
Télécharger l'application	12
Système d'exploitation iOS.....	12
Système d'exploitation Android.....	12
Utilisation	13
Conditions de vol.....	13
Apparier le drone et la télécommande	13
Piloter avec la télécommande	14
Mode IOC.....	15
Calibrer le drone.....	16
Établir une connexion Wi-Fi entre le drone et un smartphone	16
Menu de commandes de l'application	16
Caractéristiques techniques	19
Contrat de licence logiciel libre	20

Votre nouvel hexaoptère

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions pour le choix de cet hexaoptère. Vivez l'expérience de vol ultime en matière de drone ! L'hexaoptère est solide, stable dans ses trajectoires, illuminé par des LED, et dispose d'un module de caméra permettant une transmission de l'image en direct sur la télécommande.

Six rotors veillent à sa stabilité en vol et au bon déroulement des manœuvres aériennes. La fonction "Vol retour automatique" vous évite de perdre votre drone.

Grâce aux LED de position, il reste visible de loin et dans l'obscurité. La direction de sa trajectoire reste toujours facile à détecter, ce qui vous permet d'utiliser les commandes de vol de manière sûre et précise.

Le module de caméra permet des enregistrements en vol à couper le souffle. Revivez ensuite vos escapades en photos et vidéos. L'appareil atterrit ensuite tout en douceur grâce à ses patins rembourrés.

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

Contenu

- Hexaoptère (patins d'atterrissage à monter)
- Télécommande (support pour smartphone à monter)
- 4 pales de rechange avec outil pour le changement
- Câble de chargement USB
- Batterie
- Mode d'emploi

Accessoires (non fournis)

Accessoires requis : 4 piles AA pour la télécommande

Accessoires en option :

- NX9134 : Batterie de rechange pour hexaoptère 4 canaux
- NX9135 : Rotors de rechange pour hexaoptère 4 canaux
- NX9136 : Patins d'atterrissage de rechange pour hexaoptère 4 canaux
- NX9137 : Câble de chargement de rechange pour hexaoptère 4 canaux

➔ Ces accessoires sont disponibles sur le site <http://www.pearl.fr>

Consignes préalables

Consignes importantes concernant les drones

- Le pilotage des drones est réglementé en fonction du type d'appareil, du lieu et du type d'utilisation.
- Renseignez-vous sur la législation actuellement en vigueur dans le pays d'utilisation avant de commencer à piloter l'appareil.
- Respectez toujours la législation et les consignes de sécurité.

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le précieusement afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- N'ouvrez jamais l'appareil. 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 ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Conservez le produit hors de la portée des enfants !
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Ce produit n'est pas un jouet ! Ne convient pas aux personnes de moins de 14 ans.
- 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.
- 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 !

Caméras importantes concernant le droit à l'image

- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu.
- Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo.
- Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).

Consignes de sécurité concernant les batteries/piles

- **Attention !** N'exposez pas les piles à des températures extrêmes, comme le rayonnement direct du soleil ou le feu. L'acide des piles qui s'en écoule peut causer des dégâts.
- **Attention !** Risque d'explosion lorsque les piles sont insérées avec la mauvaise polarité.
- **Attention !** Risque d'explosion lorsque la batterie est insérée à l'envers.
- Si une batterie/pile venait à couler, retirez-la de son logement en utilisant un chiffon. Recyclez les batteries/piles dans le respect de la réglementation. Évitez absolument tout contact entre l'acide s'écoulant des batteries/piles et les yeux, la peau, et les muqueuses. En cas de contact avec l'acide, rincez immédiatement et abondamment la zone concernée à l'eau claire, et consultez immédiatement un médecin.
- Avaler une batterie/pile peut être mortel. Conservez toutes les batteries/piles hors de portée des enfants et animaux domestiques. Si une batterie/pile a été avalée, appelez immédiatement les secours médicaux.
- N'autorisez pas les enfants à recharger des batteries/piles sans surveillance.
- Retirez immédiatement les batteries/piles usagées de l'appareil, et recyclez-les conformément à la réglementation.
- Si vous ne comptez pas utiliser l'appareil pendant une période prolongée, retirez les batteries/piles.
- Stockez les batteries/piles dans un endroit sec, frais et bien ventilé.

Consignes importantes sur les batteries/piles et leur recyclage

- Les piles ne doivent PAS être jetées dans la poubelle ordinaire. Chaque consommateur est aujourd'hui obligé de jeter les piles usagées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet. Vous pouvez déposer vos piles dans les déchèteries municipales 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 la télécommande 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'essayez pas d'ouvrir les batteries/piles. Ne les jetez pas au feu.
- Les piles normales ne sont pas rechargeables. Attention : risque d'explosion !
- N'utilisez ensemble que des piles du même type, et remplacez-les toutes en même temps !
- Retirez les piles de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant un long moment.

Consignes importantes pour le traitement des déchets

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

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



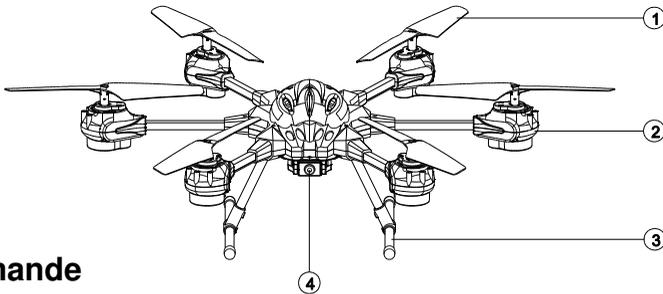
Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-9133 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

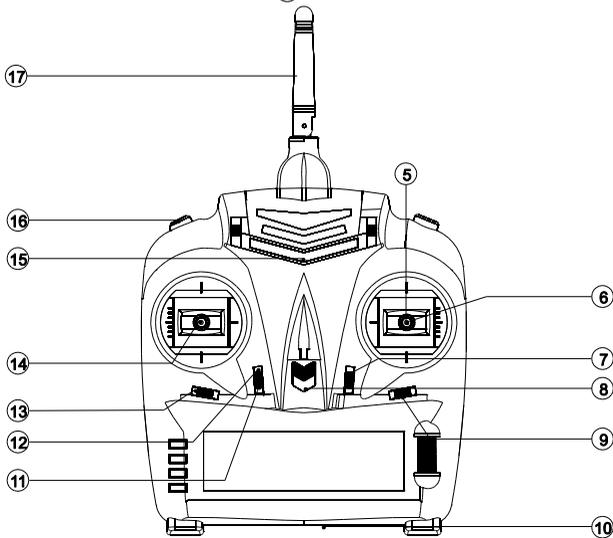
Kurtasz, A.

Service Qualité
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz
24.01.2017

Description du produit



Télécommande



1	Rotor	10	Compartiment à piles
2	Moteur	11	Commutateur rapide/lent (vers le bas)
3	Patins d'atterrissage	12	Mode IOC (contrôle intelligent de l'orientation, vers le haut)
4	Caméra	13	Équilibrer le virage à droite/gauche
5	Levier droit : Avant/Arrière	14	Levier gauche : Accélération
6	Levier droit : Gauche/Droite	15	Capacité des piles
7	Équilibrage Avant/Arrière	16	Avant/Arrière/ Rotation vers la gauche/vers la droite
8	Marche/Arrêt	17	Antenne
9	Équilibrage du déplacement latéral vers la gauche/vers la droite		

Mise en marche

Avant l'utilisation de votre nouvel hexaoptère, vous devez tout d'abord placer les piles dans la télécommande, et effectuer le chargement de la batterie de l'hexaoptère. Montez ensuite les pales de rotor sur les moteurs, et fixez les patins d'atterrissage à l'appareil. Installez ensuite la caméra sur l'hexaoptère, et fixez le support pour smartphone sur la télécommande. Pour finir, téléchargez l'application sur votre smartphone. Veuillez suivre les étapes suivantes :

Mise en place des piles dans la télécommande

1. Ouvrez le compartiment à piles (10).
2. Insérez 4 piles AA en veillant à respecter la polarité. Les piles ne sont pas fournies avec l'appareil.
3. Refermez ensuite le compartiment à piles.



NOTE :

Lorsque l'indicateur de la capacité (15) clignote, cela signifie que les piles sont épuisées et qu'elles doivent être remplacées.

Mise en place et chargement de la batterie du drone

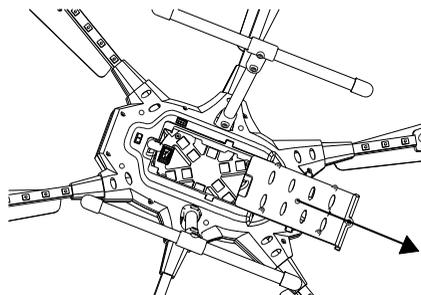
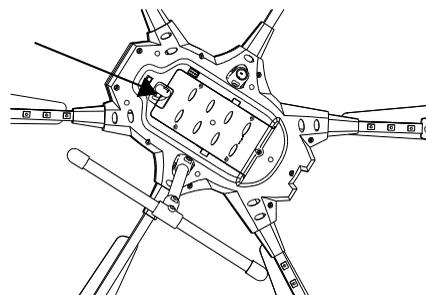
1. Branchez la batterie à un port USB de votre ordinateur ou à un chargeur secteur USB (non fourni). La LED brille en rouge pendant le processus de chargement et s'éteint dès que la batterie est totalement chargée.



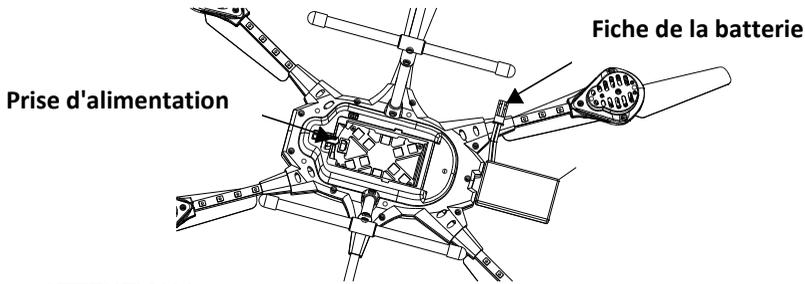
NOTE :

Le cycle de chargement dure env. 90 minutes. Avant de la recharger, laissez la batterie refroidir pendant 10 à 15 minutes après le vol.

2. Pour ouvrir le logement de la batterie situé sous le drone, tournez le bouton de verrouillage de 90° puis faites glisser le couvercle avec précaution dans le sens de la flèche.



3. Branchez la fiche de la batterie à la prise d'alimentation de l'appareil, puis refermez le logement à batterie. Verrouillez le bouton de verrouillage du logement de la batterie.

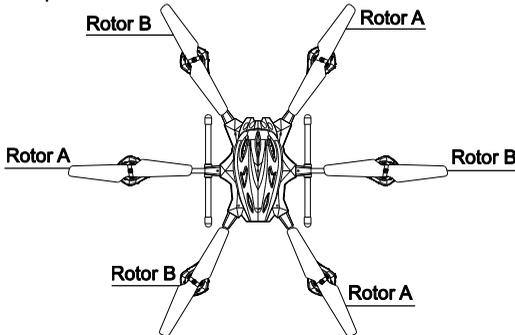


ATTENTION !

Si la LED du drone clignote rapidement pendant le vol, faites-le revenir immédiatement pour recharger la batterie.

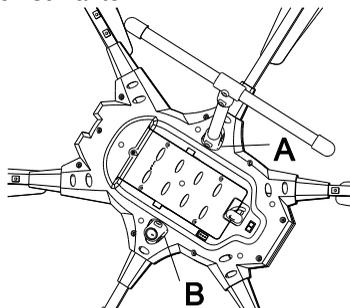
Monter les pales de rotor sur les moteurs

Veillez à bien monter les pales de rotor conformément à l'illustration suivante.



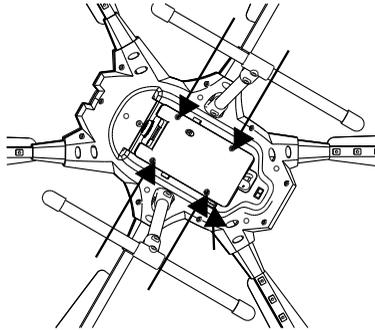
Monter les patins d'atterrissage

Fixez les patins d'atterrissage aux positions A et B, sur la partie inférieure du drone, comme indiqué sur l'illustration suivante.



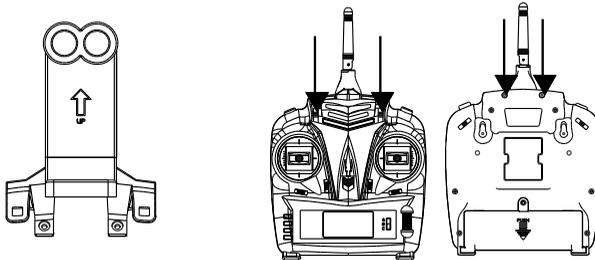
Installer la caméra

1. Placez le module caméra sous le drone. Vissez-le à l'aide des 4 vis fournies sur les emplacements indiqués par des longues flèches (comme sur l'illustration suivante).
2. Raccordez le connecteur de la caméra à la prise indiquée par la flèche courte sur l'illustration suivante.



Monter le support pour smartphone

1. Fixez le support pour smartphone sur la télécommande, par le haut.
2. Utilisez les vis fournies pour visser le support en haut et en bas à la télécommande, comme sur l'illustration suivante.



3. Mettez en place le cache en caoutchouc.

Télécharger l'application

Système d'exploitation iOS

Sur votre iPhone ou iPad, ouvrez l'AppStore, saisissez HJ FPV dans le champ de recherche, téléchargez l'application et installez-la.

Vous pouvez également scanner le flash code suivant



ou télécharger l'application à l'adresse suivante

<https://itunes.apple.com/us/app/simulus-gh-50/id1153954073?l=zh&ls=1&mt=8>
et l'installer.

Système d'exploitation Android

Sur votre smartphone Android, ouvrez Google Play, saisissez HJ FPV dans le champ de recherche, téléchargez l'application et installez-la.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tomdxs.huajiafpv>

Vous pouvez également scanner le flash code suivant.

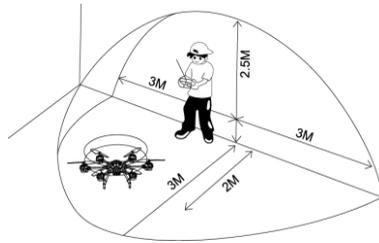


Téléchargez l'application et installez-la.

Utilisation

Conditions de vol

1. De préférence, faites voler l'appareil lorsqu'il fait beau et qu'il n'y a pas de vent.
2. Ne faites pas voler l'appareil lorsque les températures sont extrêmes, car cela réduirait la puissance du drone et pourrait entraîner des dommages.
3. Ne faites pas voler l'appareil en cas de vent fort.
4. Faites voler l'appareil dans un grand espace ouvert, et assurez-vous que des obstacles, personnes ou animaux ne se trouvent pas à proximité.
5. Dans les espaces fermés, respectez les distances minimum indiquées sur l'illustration suivante.

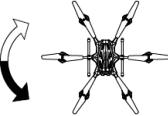
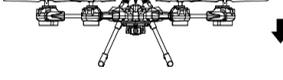


Apparier le drone et la télécommande

1. Insérez la batterie dans le drone, placez le commutateur principal (situé à côté du compartiment de la batterie) sur ON, et posez le drone sur un sol plat. La LED verte du drone clignote rapidement, puis clignote deux fois à intervalles réguliers. L'appareil se trouve en mode Appariement.
2. Allumez la télécommande à l'aide du bouton marche/arrêt (8). La LED clignote.
3. Lorsque le drone et la télécommande sont allumés et prêts pour l'appariement, poussez le levier de commande gauche complètement vers le haut, puis immédiatement après complètement vers le bas. La télécommande émet un bip sonore, et la LED de la télécommande clignote rapidement. Dès que la LED verte du drone et la LED bleue de la télécommande brillent en bleu en continu, l'appariement a été effectué. Le drone est maintenant prêt à être utilisé, et visible comme hotspot Wi-Fi.

Piloter avec la télécommande

Les commandes de vol du drone sont listées dans le tableau suivant :

		Vol ascendant	Lorsque vous poussez le levier de commande gauche vers l'avant, la vitesse de rotation des rotors augmente et le drone s'élève.
		Vol descendant	Lorsque vous tirez le levier de commande gauche vers l'arrière, la vitesse de rotation des rotors diminue et le drone descend.
		Modifier la direction	Lorsque vous poussez le levier de commande gauche vers la gauche, le drone tourne à gauche. Lorsque vous poussez le levier de commande gauche vers la droite, le drone tourne à droite.
		Avancer	Lorsque vous poussez le levier de commande droit vers l'avant, le drone s'incline vers l'avant et vole en avant.
		Reculer	Lorsque vous tirez le levier de commande droit vers l'arrière, le drone relève sa partie avant et vole vers l'arrière.
		Déplacement latéral	Lorsque vous poussez le levier de commande droit vers la gauche, le drone incline son côté gauche et se déplace latéralement vers la gauche. Lorsque vous poussez le levier de commande droit vers la droite, le drone incline son côté droit et se déplace latéralement vers la droite.
		Rotation vers l'avant	Lorsque vous poussez simultanément le levier de commande gauche en avant vers la gauche et le levier de commande droit en avant, le drone tourne sur son axe et vole en avant.

		<p>Rotation vers l'arrière</p>	<p>Lorsque vous poussez le levier de commande gauche en avant vers la gauche tout en tirant le levier de commande droit vers l'arrière, le drone tourne sur son axe et vole vers l'arrière.</p>
		<p>Rotation et déplacement latéral vers la gauche</p>	<p>Lorsque vous poussez simultanément le levier de commande gauche en avant vers la gauche et le levier de commande droit vers la gauche, le drone tourne sur son axe et vole latéralement vers la gauche.</p>
		<p>Rotation et déplacement latéral vers la droite</p>	<p>Lorsque vous poussez simultanément le levier de commande gauche en avant vers la gauche et le levier de commande droit vers la droite, le drone tourne sur son axe et vole latéralement vers la droite.</p>

Mode IOC

Le nez (l'avant) de l'appareil est identifiable par les deux rotors de même couleur. En mode IOC, vous définissez vous-même où se trouvant l'avant de l'hexaoptère. De cette manière, la gauche de l'appareil est toujours à gauche et la droite de l'appareil est toujours à droite, indépendamment de la direction dans laquelle vous le faites voler.

1. Pour régler le mode IOC, placez le drone devant la télécommande, avec le nez vers l'avant.
2. Allumez la télécommande à l'aide du bouton marche/arrêt (8), et attendez que l'appariement s'effectue. Poussez le levier de commande droit vers l'avant, afin de définir l'avant du drone en mode IOC.



NOTE :

En mode IOC, le drone ne peut pas effectuer de rotation.

3. Pour accéder au mode IOC, appuyez sur la touche IOC (12) de la télécommande. Vous entendez un signal sonore et la LED du drone clignote rapidement.
4. Pour quitter le mode IOC, appuyez sur la touche IOC (12) de la télécommande. Vous entendez un signal sonore et les LED du drone s'allument.

Calibrer le drone

Si le drone ne vole pas comme il devrait et que la rotation des rotors n'est pas synchronisée, l'appareil doit être calibré.

1. Posez le drone à plat.
2. Tirez les deux leviers de commande vers l'arrière simultanément jusqu'à la butée, puis poussez-les vers la droite. Relâchez les leviers de commande dès que les LED du drone clignent.
3. Tirez le levier de commande gauche vers l'arrière jusqu'à la butée tout en poussant le levier droit vers la droite.
4. Éteignez la télécommande, puis rallumez-la. Vous entendez deux bips sonores.
5. Si l'orientation du drone est perturbée avec le mode IOC, placez le drone avec le nez dans la direction correspondante.
6. Tirez les deux leviers de commande vers l'arrière simultanément jusqu'à la butée, puis poussez-le vers la gauche.
7. Relâchez les leviers de commande dès que les LED du drone clignent.

Établir une connexion Wi-Fi entre le drone et un smartphone

1. Appuyez sur le bouton marche/arrêt (8) pour allumer l'hexaoptère. Les LED situées sur le dessous s'allument en vert. Établissez la connexion entre le drone et la télécommande comme décrit sous le chapitre **Apparier le drone et la télécommande**.
2. Ouvrez le menu de réglage de votre smartphone.
3. Ouvrez le menu Wi-Fi et recherchez le signal Wi-Fi " **Simulus_GH-50_XXXX**", sélectionnez "**Simulus_GH-50_XXXX**" (XXXX : cette valeur dépend de votre antenne Wi-Fi PCB) pour la connexion, puis revenez à la page d'accueil de votre smartphone.
4. Appuyez sur le symbole de l'application pour accéder au menu de commandes.
5. Sur l'écran de votre smartphone, vous pouvez maintenant voir la vidéo que la caméra fixée au quadricoptère envoie en temps réel. De plus, vous pouvez piloter le quadricoptère avec votre smartphone.

Menu de commandes de l'application

1. Appuyez sur l'icône de l'application.



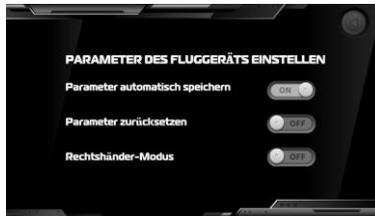
2. La page d'accueil s'affiche, à partir de laquelle vous pouvez accéder aux sous-menus.

Appuyez sur  (en haut à gauche) pour ouvrir le menu de commandes. Appuyez sur 

(en bas à gauche) pour ouvrir le menu des réglages. Appuyez sur  (en bas à droite) pour ouvrir le menu d'aide. Dans les sous-menus, appuyez sur  (en haut à droite) pour revenir au menu précédent.



3. Appuyez sur le menu des réglages. Vous pouvez ici définir si les paramètres doivent être sauvegardés automatiquement. Vous pouvez réinitialiser les paramètres et également activer ou désactiver le mode droitier.



4. Appuyez sur le menu de commandes. L'image suivante s'affiche.



5. Les symboles qui apparaissent dans la barre de menu ont les significations suivantes :

	<p>Lorsque le symbole s'affiche normalement, appuyez dessus pour revenir au menu précédent.</p> <p>Lorsque le symbole brille, appuyez dessus pour revenir à la page d'accueil.</p>
	<p>Lorsque le symbole s'affiche normalement, appuyez dessus pour accéder à la fonction Photo.</p>
	<p>Lorsque le symbole s'affiche avec un cercle rouge, une photo est prise.</p>

	Lorsque le symbole s'affiche avec un triangle (symbole du démarrage), appuyez dessus pour accéder à la fonction Vidéo.
	Lorsque le symbole s'affiche avec un cercle rouge, une vidéo est tournée.
	Lorsque le symbole s'affiche normalement, appuyez dessus pour accéder au dossier.
	Lorsque le symbole s'affiche avec une croix rouge dans le coin supérieur droit, appuyez dessus pour ouvrir le dossier.
	Vitesse faible
	Vitesse élevée
	Lorsque la vitesse atteint 100%, le drone fait un looping.
	Le gyroscope détecte la gravité. Les commandes s'effectuent par l'inclinaison du smartphone. Cette fonction ne peut être utilisée que lorsque la fonction "Commandes par l'application" a été activée et que votre smartphone est équipé d'un capteur gyroscopique.
	Commandes par le biais de l'application : fonction désactivée
	Commande par le biais de l'application : fonction activée
	<u>Puissance du signal</u> : Aucune barre allumée : aucun signal Une barre allumée : mauvais signal Deux barres allumées : signal moyen Trois barres allumées : signal bon Un point et trois barres allumés : signal fort

6. Lorsque vous activez la commande par application, vous recevez l'image suivante :



	Leviers de commande gauche et droit.
	Réglage fin (Le réglage fin vertical droit concerne l'équilibrage Avant/Arrière).
	Réglage fin (Le réglage fin horizontal droit concerne l'équilibrage du déplacement latéral vers la gauche/vers la droite. Le réglage gauche horizontal concerne l'équilibrage du virage à gauche/à droite.)

Caractéristiques techniques

Alimentation de l'hexacoptère	Batterie lithium-polymère 3,7 V / 650 mAh
Alimentation de la télécommande	4 piles AA 1,5 V
Durée de chargement	Environ 90 minutes
Temps de vol	De 5 à 7 minutes
Zone de vol	De 30 à 100 mètres
Portée Wi-Fi	De 15 à 30 mètres Transmission d'image jusqu'à 50 mètres
Dimensions (L x H x P)	280 x 115 x 320 mm
Poids	156 g

Contrat de licence logiciel libre

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

Avertissement

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

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

* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

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

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

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

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

Préambule

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

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

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

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

suppression de clauses.

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

Article 1 - DÉFINITIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

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

Article 3 - ACCEPTATION

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

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

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

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

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

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

4.2 DURÉE

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

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

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

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

5.1 DROIT D'UTILISATION

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

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.

2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.

3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément de ce Logiciel; et ceci, lorsque le Licencié effectue toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu du Contrat.

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

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

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

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

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

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

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

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

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

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

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

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

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

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

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

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

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

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

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

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

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

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

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

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

Article 8 - RESPONSABILITÉ

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

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

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

gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis. Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

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

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

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

Article 10 - RÉSILIATION

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

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

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

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

11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir

d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

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

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

11.5 LANGUE

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

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

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

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

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

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

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

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

Version 2.0 du 2006-09-05

Importé par :

Pearl | 6 rue de la Scheer | F-67600 Sélestat

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

© REV2 – 24.01.2017 – FR/EX: MX//BR