

# Enregistreur vidéo HDMI/USB/SD Full HD

à écran couleur

## Mode d'emploi



# Table des matières

<b>Votre nouvel enregistreur vidéo.....</b>	<b>4</b>
Contenu .....	4
Accessoires .....	4
Accessoires requis .....	4
Accessoires en option .....	4
<b>Consignes préalables .....</b>	<b>5</b>
Consignes de sécurité.....	5
Consignes importantes pour le traitement des déchets ...	7
Déclaration de conformité .....	8
<b>Description du produit.....</b>	<b>9</b>
Connectique / LED .....	9
Touches .....	10
Télécommande .....	11
<b>Mise en marche .....</b>	<b>12</b>
Charger la batterie .....	12
Insérer une carte SD .....	12
Insérer les piles dans la télécommande .....	13
Montage sur un mur .....	13
<b>Utilisation .....</b>	<b>13</b>
Enregistrement.....	14

Lecture .....	15
Réglages .....	15
Connexion à un ordinateur .....	18
Streaming .....	18
Installer XSplit .....	18
Enregistrer un compte XSplit .....	19
Ouvrir XSplit .....	19
OBS .....	20
Nettoyage .....	21
Voyants LED .....	21
Dépannage .....	21
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>23</b>
<b>CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE .....</b>	<b>24</b>

# Votre nouvel enregistreur vidéo

**Chère cliente, cher client,**

Nous vous remercions d'avoir choisi cet enregistreur vidéo. Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

## Contenu

- Enregistreur vidéo
- Télécommande
- Câble HDMI
- Câble d'alimentation USB
- Câble AV Cinch
- Mode d'emploi

## Accessoires

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

### Accessoires requis

- Adaptateur secteur USB
- 2 piles AAA

### Accessoires en option

- Carte SD
- Disque dur USB

# Consignes préalables

## Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Lisez attentivement le mode d'emploi. Il contient des informations essentielles concernant l'utilisation, la sécurité et l'entretien du produit. Il doit être conservé précieusement et transmis avec le produit à un tiers.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention : risque de blessures !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- Veillez à ce que l'appareil soit branché sur une prise facilement accessible de manière à pouvoir être débranché rapidement en cas d'urgence.
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité 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 et de la vue des enfants !
- Respectez les consignes de sécurité pendant l'utilisation.
- Vérifiez le bon état de l'appareil, de ses câbles et de ses accessoires avant chaque utilisation.
- Veillez à ne pas pincer le câble d'alimentation, ne l'exposez pas à des bords tranchants ou à des surfaces chaudes.
- 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, avant chaque nettoyage de l'appareil.
- Ne débranchez jamais la fiche avec des mains mouillées ou en tirant sur le câble.
- Cet appareil est conçu pour un usage domestique ou autre usage similaire uniquement. Il ne doit pas être employé à des fins publicitaires.
- Cet appareil est conçu pour une utilisation en intérieur uniquement.
- Veillez à ce que l'appareil soit placé de façon stable lors de l'utilisation et que le câble ne constitue un obstacle sur lequel on pourrait trébucher.
- N'utilisez jamais l'appareil s'il présente un dysfonctionnement, s'il a été plongé dans l'eau, s'il est tombé ou a été endommagé d'une autre manière.

- 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.
- Pendant l'utilisation, l'appareil devient très chaud. Ceci est normal et ne gêne nullement son fonctionnement.
- Ne placez pas d'objets lourds sur 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 !

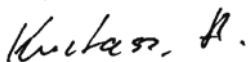
## **Consignes importantes pour le traitement des déchets**

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-4445 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 2014/35/UE, relative au matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension.



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

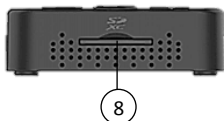
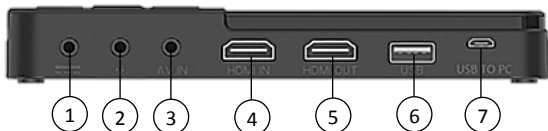
La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices> ou sur simple demande par courriel à [qualite@pearl.fr](mailto:qualite@pearl.fr).





# Description du produit

## Connectique / LED



1. Port d'alimentation
2. Prise casque
3. Prise AV IN
4. Port HDMI IN
5. Port HDMI OUT
6. Connecteur USB
7. Port USB TO PC
8. Fente pour carte SD



1. Récepteur infrarouge
2. LED de fonctionnement

## Touches



1. Touche Menu/Back
2. Touche Haut-parleur +
3. Touche Marche/Arrêt
4. Touche Microphone +
5. Touche OK
6. Touche Rec/Stop
7. Touche Haut-parleur -
8. Touche Mode
9. Touche Microphone -

## Télécommande



Touches	Fonction
	Éteindre l'appareil
Rec	Démarrer l'enregistrement en mode Visualisation des enregistrements
Stop	Arrêter l'enregistrement
	Régler le volume du microphone (le menu ne doit pas être ouvert)
	Régler le volume du haut-parleur (le menu ne doit pas être ouvert)
	Naviguer dans le menu
OK	Confirmer une sélection
Menu	Afficher ou quitter le menu
Back	Quitter le menu
	Prendre une photo en mode Prise de vue / Visualisation des enregistrements
	Couper le son du haut-parleur
	Couper le son du microphone

Playback	Aller directement au menu de lecture
Source	Choisissez la source branchée : HDMI, AV
Schedule	Régler un plan d'enregistrement : ponctuel, quotidien, hebdomadaire
SD/USB	Choisir un support de données : carte SD, appareil USB
Mode	Pression brève : choisir le mode : Enregistrement / Photo / Visualisation des enregistrements Pression longue : supprimer un enregistrement dans la Visualisation des enregistrements
Language	Sélectionner la langue
Record Quality	Sélectionner la qualité de l'enregistrement

## Mise en marche

### Charger la batterie

Branchez le câble d'alimentation USB au port d'alimentation de l'appareil et l'autre extrémité à un adaptateur secteur USB. Branchez l'adaptateur secteur à une prise électrique. L'écran s'allume. L'affichage de la batterie indique l'état de chargement.

### Insérer une carte SD

Insérez une carte SD dans la fente pour carte SD. Veillez à ce que les contacts soient orientés vers le haut. Ce faisant, vous devez surmonter une légère résistance. Pour retirer la

carte, poussez-la légèrement vers l'intérieur de la fente et relâchez-la. Elle ressort alors toute seule.

## Insérer les piles dans la télécommande

Ouvrez le compartiment à piles situé au dos de la télécommande. Insérez 2 piles. Ce faisant, veillez à respecter la polarité inscrite dans le compartiment à piles. Refermez ensuite le compartiment.

## Montage sur un mur

Vous pouvez monter l'appareil sur le mur. Marquez pour ce faire l'emplacement des deux supports à l'arrière de l'appareil sur l'emplacement de montage de votre choix. Percez ensuite 2 trous au niveau du marquage. Ce faisant, veillez à n'endommager aucun câble ou conduit dans le mur. Vissez les 2 vis dans le mur, de façon à ce qu'elles dépassent légèrement. Accrochez ensuite les supports aux vis.

## Utilisation



### NOTE :

*Si l'appareil raccroche ou ne répond pas, maintenez la touche Marche/Arrêt appuyée pendant 10 secondes.*

Pour allumer ou éteindre l'appareil, appuyez longuement sur la touche Marche/Arrêt. Appuyez brièvement sur la touche Marche/Arrêt pour mettre l'appareil allumé en mode Veille. Appuyez à nouveau brièvement sur cette touche pour le sortir du mode Veille.

Branchez la source d'entrée de votre choix (par exemple votre PS4, Xbox ou lecteur Blu-Ray) au port HDMI IN à l'aide du câble HDMI ou branchez une source au port AV IN à l'aide du câble AV Cinch.

**NOTE :**



*Assurez-vous que la protection HDCP est désactivée sur la source d'entrée désirée. Sinon, l'image devient noire. Si vous utilisez la prise AV IN alors que vous avez branché un téléviseur ou un moniteur par HDMI, l'affichage intégré est désactivé.*

Branchez l'appareil à votre téléviseur en branchant le câble HDMI au port HDMI OUT.

Insérez une carte SD (voir chapitre Insérer une carte SD) ou branchez un appareil USB au port USB.



**NOTE :**

*Assurez-vous que la source d'entrée est correctement réglée dans le menu ; sinon, l'image risque de ne pas apparaître.*

## Enregistrement

1. Branchez la source de votre choix.
2. Utilisez la carte SD comme support de données ou branchez une clé USB. Notez que l'appareil ne prend en charge que des cartes SD au format FAT32.
3. Allumez l'appareil.
4. Démarrez la lecture de votre source et appuyez sur la touche Rec/Stop pour lancer un enregistrement. La LED clignote.
5. Appuyez à nouveau sur la touche Rec/Stop pour terminer l'enregistrement et sauvegarder. Notez que l'appareil créé

automatiquement un nouveau fichier lorsque l'enregistrement atteint la taille maximale (4 Go). Si le support de données (carte SD ou appareil USB) est plein, l'enregistrement s'arrête automatiquement.

Si vous avez programmé une gestion du temps dans les réglages, l'appareil enregistre automatiquement à l'heure spécifiée.

## Lecture

Insérez votre carte SD ou branchez le support de données USB. Appuyez sur la touche Playback de la télécommande pour afficher les fichiers. Sélectionnez le fichier de votre choix et appuyez sur la touche OK pour démarrer la lecture. Utilisez les touches ▼ et ▲ pour régler le son. Utilisez les touches ► et ◀ pour avancer ou reculer rapidement.



**NOTE :**

*Si vous avez branché un téléviseur ou un écran externe, l'écran intégré est désactivé lors de la lecture.*

## Réglages

Appuyez sur la touche Menu de l'appareil ou de la télécommande pour accéder aux Réglages. Utilisez les touches ▲ et ▼ pour sélectionner le sous-menu. Appuyez sur la touche OK pour basculer dans un sous-menu ou sur la touche Menu/Back pour quitter le menu sans effectuer de réglages.

- **Langue** : sélectionner la langue et confirmez avec la touche OK.
- **Régler la date / l'heure** : réglez successivement l'année, le mois, le jour ainsi que les heures et les minutes.

Passez à chaque fois au réglage suivant avec la touche ►. Confirmez pour finir avec la touche OK.

- **Heure en filigrane** : si vous souhaitez que vos enregistrements comportent une **heure en filigrane**, activez cette option et appuyez sur la touche OK. Sinon, ne cochez pas cette fonction.
- **Qualité vidéo** : choisissez la qualité vidéo entre élevée, moyenne, faible, 720p60, 480p60. Les débits binaires sont respectivement de 30, 22, 18, 12 et 4 Mb/s. Confirmez avec la touche OK.
- **Source vidéo** : choisissez la source vidéo correspondante (HDMI ou AV).
- **Mode USB** : choisissez la fonction USB.
- **Sauvegarde par défaut** : choisissez l'emplacement de sauvegarde par défaut.
- **Gestion du temps des enregistrements** : définissez le moment où l'enregistrement doit se lancer. Lorsque le réglage est effectué avec succès, un symbole d'alarme apparaît à l'écran. Le fichier est enregistré sur le support de stockage disponible. Notez que l'appareil crée automatiquement un nouveau fichier lorsque l'enregistrement atteint la taille maximale (4 Go).
  - Quotidien : sélectionnez l'heure de début et de fin et confirmez votre saisie.
  - Ponctuel : définissez la date de début et de fin de l'enregistrement ponctuel. Réglez l'heure de début et de fin en dessous. Confirmez votre saisie.
  - Hebdomadaire : Saisissez la date de début et la date de fin. Cochez les cases auxquelles l'enregistrement doit avoir lieu : dimanche, lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi



- **Éteint** : Désactivez la gestion du temps de vos enregistrements avec cette option.



**NOTE :**

*Notez qu'un enregistrement programmé ne peut avoir lieu que lorsque l'appareil est allumé.*

- **Réinitialiser** : restaurez les réglages par défaut de l'appareil. Notez que tous vos réglages sont alors effacés.
- **Formater** : formatez la carte SD insérée ou le support USB branché.
- **Mettre à jour le microprogramme** : téléchargez la nouvelle version du micrologiciel dans le dossier racine d'une carte SD ou d'une clé USB au format FAT32, puis insérez la carte SD ou la clé USB dans l'enregistreur. Allumez l'enregistreur ; une fenêtre de dialogue du logiciel apparaît. Confirmez la mise à jour. Pour une mise à jour par clé USB, allez dans les réglages de mise à jour du micrologiciel et lancez la mise à jour manuellement. Ne débranchez pas la carte SD ou la clé USB pendant le processus de mise à jour. Une fois la mise à jour terminée, le fichier est supprimé pour éviter un nouveau processus de mise à jour. L'enregistreur est automatiquement redémarré après la mise à jour.
- **Version du logiciel** : la version actuelle du firmware est affichée. Pour mettre à jour le firmware, copiez le fichier Upgrade sur une carte SD au format FAT32 et insérez-la dans l'appareil. Allumez l'appareil. Confirmez la demande et lancez la mise à jour. Le processus s'affiche sur l'écran. Ne retirez pas la carte SD pendant le processus ! Sinon, le fichier est supprimé pour éviter une nouvelle mise à jour. L'appareil redémarre.

## Connexion à un ordinateur

Branchez le câble Micro-USB au port USB TO PC et branchez l'autre extrémité au port USB de votre ordinateur. Choisissez ensuite la fenêtre souhaitée parmi les options :

- Mode Support USB : enregistrement / Lecture d'un disque dur USB.
- Mode Support PC : brancher l'appareil en tant que support USB à l'ordinateur (seulement lorsqu'une carte SD est insérée)
- Mode Caméra PC : transférer une source streaming sur votre ordinateur

## Streaming

Vous pouvez utiliser les logiciels **XSplit** ou **OBS** pour utiliser le streaming. Pour ce faire, téléchargez le logiciel approprié depuis Internet sur votre ordinateur.

### Installer XSplit

Dans votre navigateur, entrez l'adresse Internet **[www.xsplit.com](http://www.xsplit.com)** et téléchargez le logiciel **XSplit Broadcaster**. Sélectionnez ensuite la langue souhaitée.

Si vous n'avez pas installé tous les programmes nécessaires à l'exécution du logiciel sur votre ordinateur, la fenêtre "Assistant des programmes requis" apparaît.

Cliquez sur **Suivant** pour commencer l'installation du programme manquant. La fenêtre suivante vous l'affiche. Pour l'installer, suivez les instructions de l'assistant d'installation. Procédez alors à l'installation du logiciel XSplit Broadcaster.

Dans l'assistant d'installation de **XSplit Broadcaster**, cliquez sur **Suivant** et choisissez l'emplacement de sauvegarde de votre choix dans la fenêtre suivante. Cliquez de nouveau sur **Suivant**. Sélectionnez l'emplacement de création du raccourci pour le programme et cliquez à nouveau sur **Suivant**. Appuyez sur **Installer** pour lancer l'installation du logiciel. Si une demande de confirmation Windows s'affiche, cliquez sur **Installer**. Terminez l'installation en cliquant sur **Terminer** dans la fenêtre suivante.

## Enregistrer un compte XSplit

Avant de pouvoir utiliser le programme, vous devez créer votre compte XSplit. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Saisissez votre nom et adresse e-mail.
2. Saisissez un mot de passe et entrez-le de nouveau pour le confirmer.
3. Cliquez sur **Register now (S'enregistrer maintenant)**.
4. Confirmez votre adresse e-mail en cliquant sur **I confirm (Je confirme)**. Cliquez sur **Continue**.
5. Un lien d'activation vous est envoyé sur votre adresse e-mail. Cliquez sur **Activate your Account (Activer votre compte)**. Vous recevez enfin un mail de confirmation. Votre compte est alors activé.
6. Une fois enregistré, vous pouvez utiliser le programme. Cliquez pour ce faire sur **Continue to XSplit Broadcaster (Continuer avec XSplit Broadcaster)**.

## Ouvrir XSplit

Cliquez sur l'icône XSplit pour ouvrir le programme. Le cas échéant, acceptez que le programme effectue des

modifications sur votre ordinateur. Connectez-vous avec votre adresse e-mail et votre mot de passe. Cliquez sur **Login**.



**NOTE :**

*Pour utiliser le programme, l'option Accélération Direct3D doit être activée. Sinon, le programme ne peut pas être utilisé.*

Choisissez l'appareil en cliquant sur **Source** puis sur **Appareils**. Sélectionnez l'appareil. Pour plus d'informations sur le logiciel, reportez-vous au mode d'emploi de **XSplit Broadcast** sur le site XSplit.

## OBS

Entrez l'adresse <https://obsproject.com/fr> dans votre navigateur et téléchargez le logiciel correspondant à votre système d'exploitation. Autorisez le programme à effectuer des modifications sur votre ordinateur. L'écran d'accueil s'affiche ensuite. Cliquez sur **Suivant**.

Si vous n'avez pas installé tous les programmes requis pour exécuter le logiciel sur votre ordinateur, une boîte de message apparaîtra. Appuyez sur **Oui** pour télécharger les programmes requis. Un nouvel onglet s'ouvre dans votre navigateur. Téléchargez les programmes qui s'y affichent et acceptez les termes de la licence d'utilisation du logiciel. Retournez à l'assistant d'installation du logiciel OBS et cliquez sur **Suivant**. La fenêtre des conditions d'utilisation du logiciel OBS. Cliquez sur **I Agree (J'accepte)**.

Vous pouvez ensuite définir l'emplacement de sauvegarde. Cliquez sur **Suivant**. Sélectionnez les composants à installer, puis cliquez sur **Installer**. Le logiciel est installé.

Cliquez ensuite sur **Terminer** pour terminer l'installation.  
 Cliquez sur **OK** sous les termes de la licence.  
 Ouvrez le programme en cliquant sur l'icône OBS.  
 Choisissez l'appareil qui doit servir de source dans **Sources**. Vous trouverez plus d'informations sur le site OBS sous la rubrique **Help**.

## Nettoyage

Lorsque vous souhaitez nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon doux et sec. Nettoyez la surface de l'appareil en le frottant.

## Voyants LED

Couleur	Action	Signification
bleu	clignote	capacité de stockage faible
	brille	activé
rouge	clignote	niveau de la batterie faible
	brille	désactivé et batterie en cours de chargement

## Dépannage

- **La vidéo ne s'affiche pas à l'écran.**
  1. Assurez-vous d'avoir correctement branché la source HDMI ou AV.
  2. Assurez-vous d'avoir correctement sélectionné la source branchée.
  3. Assurez-vous que la source HDMI ne comporte pas de protection HDCP.

- **L'appareil ne transmet pas de vidéo au téléviseur par HDMI.**
  1. Assurez-vous d'avoir branché correctement le téléviseur au port HDMI OUT.
  2. Assurez-vous d'avoir sélectionné la source d'entrée correcte.
- **L'appareil n'enregistre pas.**
  1. Assurez-vous d'avoir sélectionné la source d'entrée correcte.
  2. Assurez-vous d'avoir branché un périphérique de stockage (carte SD ou périphérique USB).
- **Aucun son ne sort des haut-parleurs, des écouteurs branchés ou de l'enregistrement.**
  1. Assurez-vous que le son n'est pas en muet.
  2. Assurez-vous d'avoir réglé un volume sonore approprié.
- **Le son du microphone n'est pas audible dans l'enregistrement.**
  1. Assurez-vous d'avoir branché un casque avec microphone.
  2. Assurez-vous que le microphone n'est pas en muet.
  3. Assurez-vous d'avoir réglé un volume sonore approprié sur le microphone.
- **Aucun fichier n'est visible dans la surface de lecture.**

Assurez-vous que les fichiers se trouvent sur la carte SD insérée ou sur le périphérique USB connecté. Lorsque vous copiez des fichiers externes sur le périphérique USB ou la carte SD, copiez toujours les vidéos dans le dossier Vidéo et les photos dans le dossier Photo.
- **L'appareil n'est pas affiché sur l'ordinateur.**
  1. Assurez-vous d'avoir inséré une carte SD.

2. Assurez-vous que l'ordinateur est branché au port USB TO PC de l'appareil à l'aide d'un câble Micro-USB et que vous avez sélectionné le bon mode.

- **Le streaming en direct n'est pas affiché sur l'ordinateur.**

1. Assurez-vous que l'ordinateur est branché au port USB TO PC de l'appareil à l'aide d'un câble Micro-USB et que vous avez sélectionné le bon mode.

2. Vérifiez que l'appareil est affiché dans le Gestionnaire des périphériques.

3. Assurez-vous d'avoir bien sélectionné votre appareil dans le logiciel de streaming.

## Caractéristiques techniques

Alimentation	100 – 240 V, 50 / 60 Hz
Batterie lithium-polymère	3000 mAh / 3,7 V / 11,1 Wh
Durée de l'enregistrement	2,5 h max.
Temps de lecture	4 h
Résolution	1920 x 1080p, jusqu'à 60 fps
Format vidéo	MP4 (H.264)
Taille de fichier des enregistrements	Jusqu'à 9 Go/h (selon la résolution)
Carte SD	Jusqu'à 128 Go
Disque dur USB	Jusqu'à 4 To
Écran	6,1 cm (2,4")
Dimensions	74 x 160 x 25 mm

Poids

289 g

## CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE

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

### Avertissement

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

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

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

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

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le



siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

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

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

### **Préambule**

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

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

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

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

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le

titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

#### Article 1 - DÉFINITIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Module Externe : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel

que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

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

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

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant. Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

#### Article 2 - OBJET

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

#### Article 3 - ACCEPTATION

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

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

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

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

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

##### 4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

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

##### 4.2 DURÉE

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

## Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

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

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

### 5.1 DROIT D'UTILISATION

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

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

### 5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

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

### 5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout

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

### 5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

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

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

### 5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

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

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

### 5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

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

### 5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

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

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

## Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

### 6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

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

### 6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

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

### 6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

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

### 6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

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

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

#### Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

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

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

#### Article 8 - RESPONSABILITÉ

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

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

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

tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfiques, 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.GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen

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

© REV4 – 27.08.2018 – LZ/FR//MF