

Installation d'application Vidéo surveillance smartphone

→ Installer via l'APP STORE ou GOOGLE PLAY



« Evo Plus »

Identifiant client :

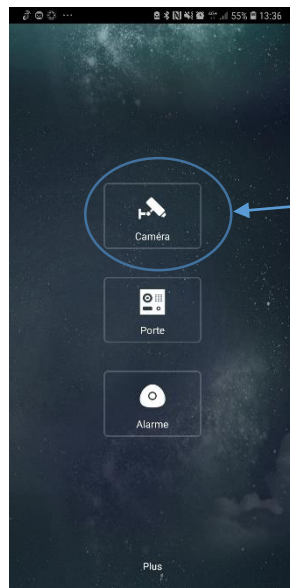
S/N :

Identifiant :

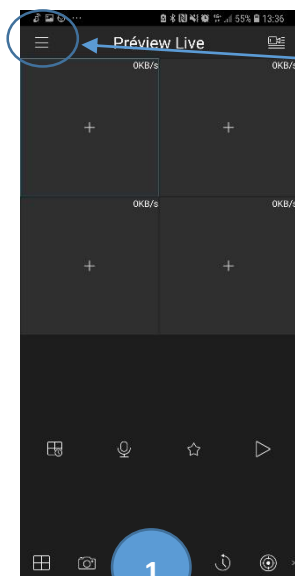
Mot de passe :

1- Ajouter un compte utilisateur :

a- Lancer l'application

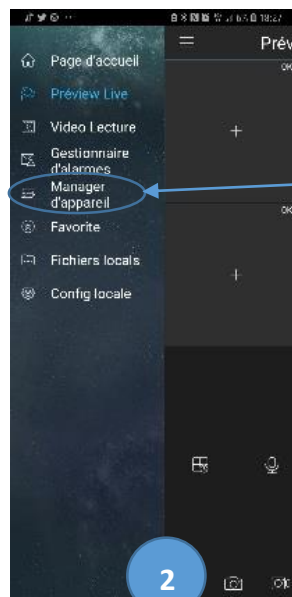


Sélectionner « Caméras »



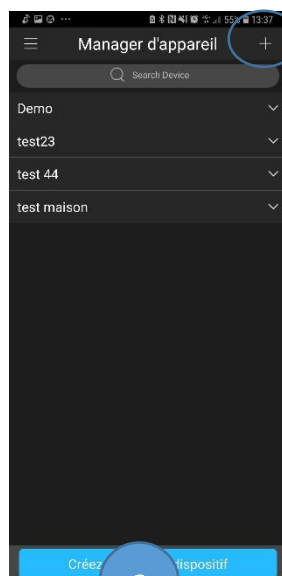
Sélectionner « MENU »

1



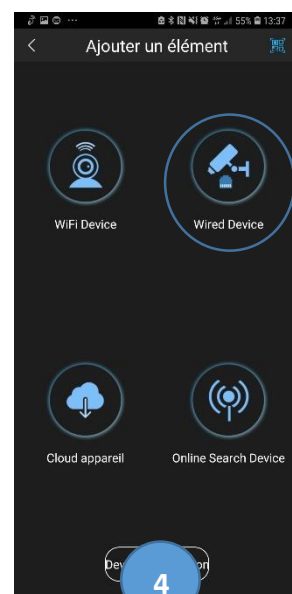
Sélectionner « Manager d'appareil »

2



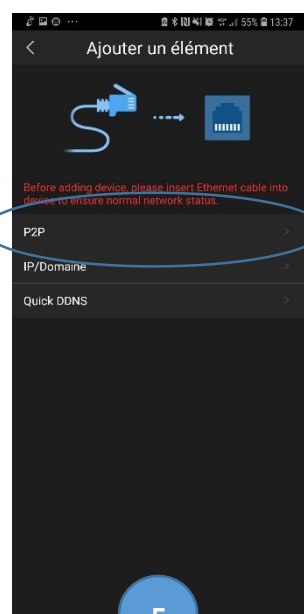
Sélectionner « ajouter »

3



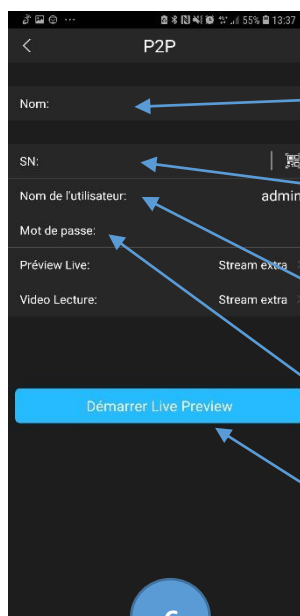
Sélectionner « Wired Device »
Ou
« Caméras filaire »

4



Sélectionner « P2P »

5



Entrer le nom souhaité

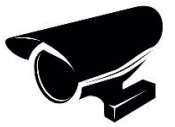
Entrer votre numéro S/N

Entrer votre nom d'utilisateur

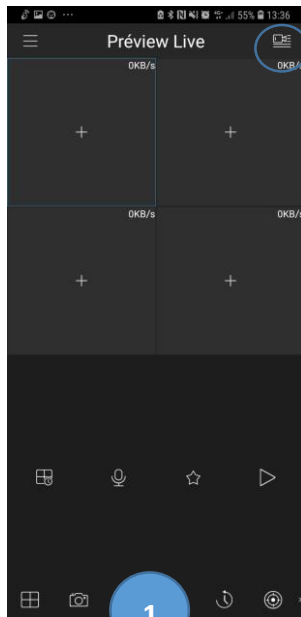
Entrer votre mot de passe

Puis sélectionner « Démarrer »

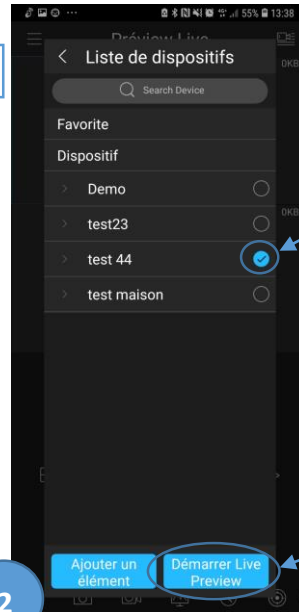
6



b- Se connecter aux caméras



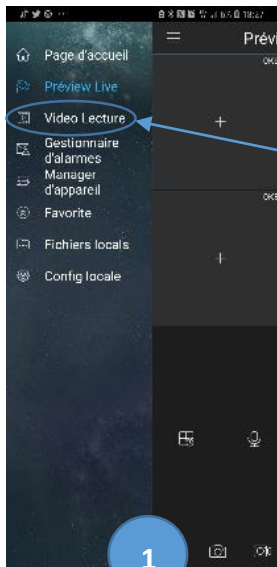
Sélectionner « caméras »



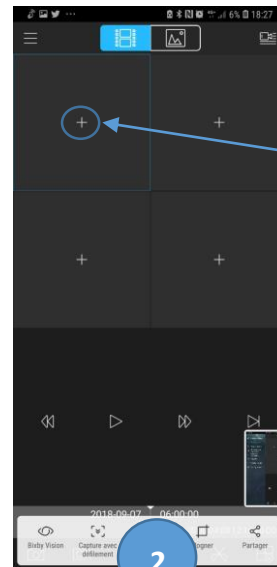
Sélectionner votre installation

Puis appuyer sur démarrer

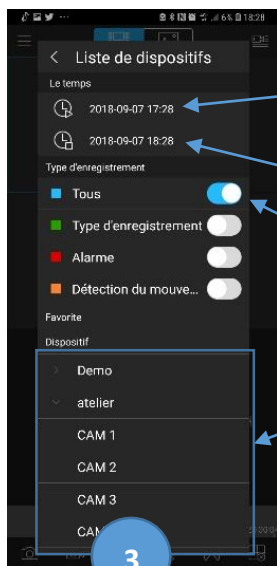
c- Relecture des caméras



Accéder au menu et sélectionner « Vidéo lecture »



Double cliquer sur la croix

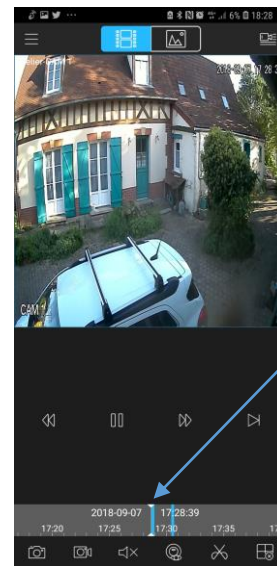


Heure de début de la relecture

Heure de fin

Sélectionner « Tous »

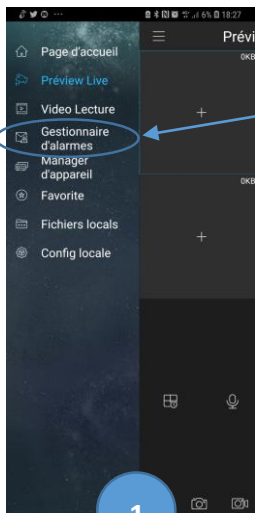
Sélectionner la caméra que vous souhaitez visionner



Vous êtes en relecture : les zones bleues indiquent qu'il y a eu un enregistrement ; vous pouvez avancer en glissant le long de la zone grise avec votre doigt jusqu'à l'heure souhaitée.



d- Ajouter des alertes



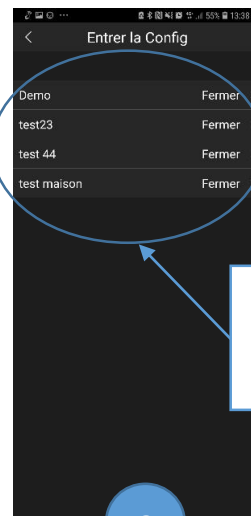
Accéder au menu et sélectionner « gestionnaire d'alarme »

1



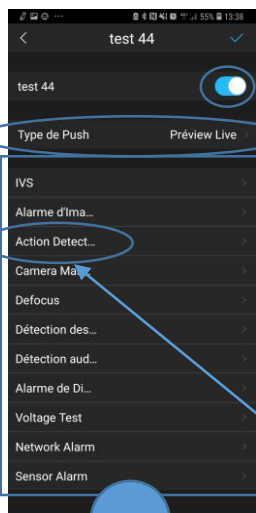
Sélectionner « Entrer la config »

2



Sélectionner votre installation

3



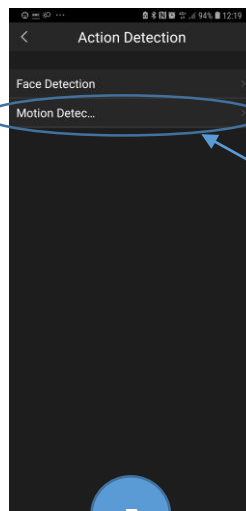
Activer la config

Sélectionner le type de notification que vous souhaitez

Sélectionner le type d'alerte que vous souhaitez

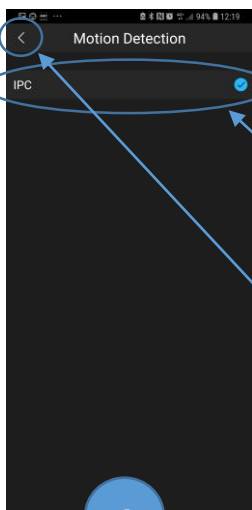
Pour l'exemple nous allons créer une alerte à chaque détection de mouvement de la caméra

4



Sélectionner « Motion Detection »

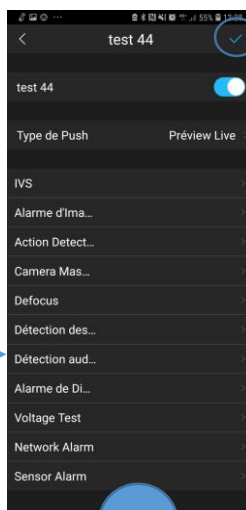
5



Sélectionner la/les caméra(s) désirée(s)

Puis appuyer sur le bouton retour jusqu'à revenir à l'écran suivant (cf. image à droite)

6



Valider pour terminer la programmation

7