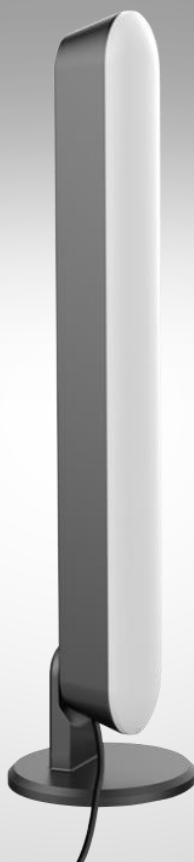


WLAN-USB-Stimmungsleuchte

Mit RGB- und CCT-LEDs, 80 Lumen, App

Bedienungsanleitung




ELESION®

Inhaltsverzeichnis

Ihre neue WLAN-USB-Stimmungsleuchte	5
Lieferumfang.....	5
Wichtige Hinweise zu Beginn	6
Sicherheitshinweise.....	6
Wichtige Hinweise zur Entsorgung	7
Konformitätserklärung	7
Produktdetails	8
Inbetriebnahme	9
1. Montage.....	9
1.1 Ständer.....	9
1.2 Klebe-Pads.....	9
2. Mit Stromquelle verbinden.....	10
3. App installieren.....	10
4. Registrierung.....	10
5. Stimmungsleuchte mit App verbinden.....	11
App.....	12
1. Steuerseite	12
2. Geräte-Einstellungs-Seite.....	13
3. Ein- und Ausschalten.....	13
4. Weißes Licht einstellen.....	14
4.1 Helligkeit.....	14
4.2 Farbtemperatur.....	14
5. Farbiges Licht einstellen.....	14
6. Leucht-Modi.....	15
6.1 Leucht-Modus erstellen.....	15
7. Soundsteuerung.....	17
8. Timer.....	18
9. Zeitsteuerung.....	18
Sprachsteuerung	19
1. Sprachbefehle.....	20
1.1 Amazon Alexa.....	20
1.2 Google Assistant.....	20
App-Konto löschen.....	20

Problemlösungen.....	20
Datenschutz.....	21
Technische Daten	22
GPL-Lizenztext	23

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

www.luminea.info

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

Ihre neue WLAN-USB-Stimmungsleuchte

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieser Stimmungsleuchte. Dank ihr erschaffen Sie für jeden Anlass die passende Licht-Stimmung - ob in warmweiß für eine gemütliche Atmosphäre oder in allen Farben des Regenbogens für faszinierende Leucht-Effekte. Lassen Sie Ihre Beleuchtung sogar im Takt der Musik tanzen!

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neue Stimmungsleuchte optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- Stimmungsleuchte mit integriertem USB-Stromkabel
- Ständer
- Befestigungsschraube
- Inbus-Schlüssel
- 2 Klebe-Pads
- Bedienungsanleitung

Zusätzlich benötigt

- USB-Netzteil mit 5 V, 1 A

Empfohlene App

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



ELESION:

Scannen Sie den QR-Code, um eine Übersicht weiterer ELESION-Produkte aufzurufen.

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. Geben Sie sie an Nachbenutzer weiter.
- Bitte beachten Sie beim Gebrauch die Sicherheitshinweise.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose betrieben wird, die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Öffnen Sie das Produkt nie 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 extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

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



Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt ZX-5060-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU + (EU)2015/863, der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU und der Ökodesignrichtlinie 2009/125/EG befindet.

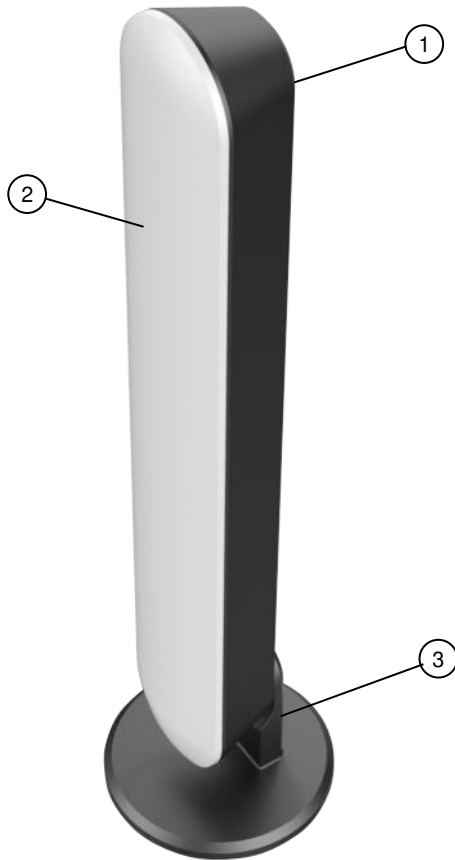
Kurtasz, A.

Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support.
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer ZX-5060 ein.



Produktdetails



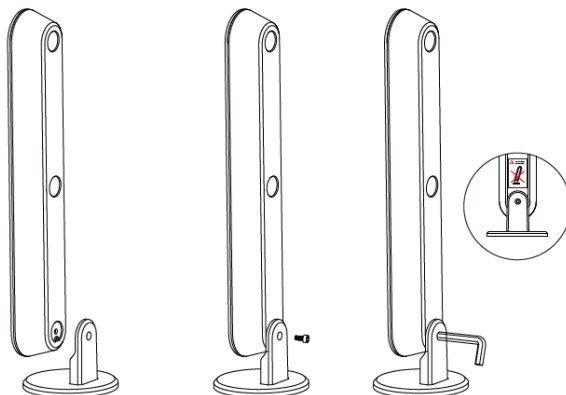
1. Mikrofon (auf der Rückseite)
2. Leuchte
3. Ständer

Inbetriebnahme

1. Montage

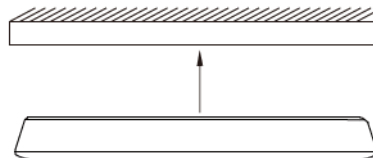
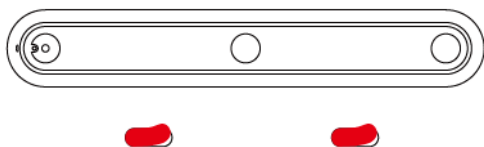
1.1 Ständer

1. Richten Sie die Schraubenlöcher am unteren Ende der Stimmungsleuchte und am Ständer deckungsgleich aus.
2. Drehen Sie die Schraube in die Schraubenlöcher ein. Ziehen Sie sie mit Hilfe des In-bus-Schlüssels fest. Drehen Sie die Stimmungsleuchte nicht mehr, sobald sie mit dem Ständer verschraubt ist.



1.2 Klebe-Pads

1. Lösen Sie die Schutzfolie von einer Seite der Klebe-Pads und kleben Sie sie an die saubere und trockene Rückseite der Stimmungsleuchte. Drücken Sie die Klebe-Pads fest.
2. Säubern und trocknen Sie die Oberfläche, an der Sie Ihre Stimmungsleuchte anbringen möchten.
3. Lösen Sie nun die verbliebenen Schutzfolien der Klebe-Pads und kleben Sie die Stimmungsleuchte an.



2. Mit Stromquelle verbinden

1. Verbinden Sie den USB-Stecker des integrierten USB-Stromkabels mit einer geeigneten USB-Stromquelle.



HINWEIS:

Verbinden Sie Ihre Stimmungsleuchte mit einem USB-3.0-Anschluss. Ab einem USB-2.0-Anschluss oder tiefer flackert das Licht im statischen Leucht-Modus, da die Stimmungsleuchte nicht ausreichend mit Strom versorgt wird.

2. Oder verbinden Sie den USB-Stecker des integrierten USB-Stromkabels mit einem geeigneten USB-Netzteil und stecken Sie dieses in eine Steckdose.

3. App installieren

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrer Stimmungsleuchte und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **ELESION**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) oder scannen Sie den entsprechenden QR-Code. Installieren Sie die App dann auf Ihrem Mobilgerät.



Android



iOS



4. Registrierung



HINWEIS:

Falls Sie noch nicht über ein ELESION-Konto verfügen, legen Sie sich bitte eines an. Die Registrierung in der App erfolgt per Email-Adresse.

Eine genaue Erklärung des Registrierungs-Vorgangs sowie eine allgemeine Übersicht der App finden Sie online unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld einfach die Artikelnummer ZX-5060 ein.

5. Stimmungsleuchte mit App verbinden



HINWEIS:

Ihre Stimmungsleuchte kann nur in ein 2,4-GHz-Netzwerk eingebunden werden.

1. Verbinden Sie Ihr Mobilgerät mit dem 2,4-GHz-Netzwerk, in das Ihre Stimmungsleuchte eingebunden werden soll.



HINWEIS:

5-GHz-Netzwerke erkennen Sie daran, dass meist ein „5G“ an den Netzwerknamen angehängt ist.

2. Öffnen Sie die App **ELESION**.
3. Melden Sie sich an. Sie gelangen zum **Mein-Zuhause**-Tab.
4. Tippen Sie oben rechts auf das Plus-Symbol.
5. Tippen Sie in der linken Spalte auf die Kategorie **Beleuchtung**.
6. Tippen Sie nun in der rechten Spalte auf die Unterkategorie **Stimmungsleuchte**.
7. Geben Sie das WLAN-Passwort des 2,4-GHz-Netzwerkes ein, in das Ihre Stimmungsleuchte eingebunden werden soll. Tippen Sie auf das Augen-Symbol, um das eingegebene Passwort ein- oder auszublenden. Tippen Sie auf **Weiter**.



HINWEIS:

Es wird automatisch das WLAN-Netzwerk übernommen, mit dem Ihr Mobilgerät aktuell verbunden ist. Soll Ihr Bewegungsmelder mit einem anderen WLAN-Netzwerk verbunden werden, tippen Sie auf den Doppelpfeil neben dem Netzwerknamen.



Sie gelangen zu den WLAN-Einstellungen Ihres Mobilgeräts. Stellen Sie dort die Verbindung zum gewünschten Netzwerk her. Kehren Sie mit der Zurück-Taste zur App zurück und geben Sie gegebenenfalls das geforderte WLAN-Passwort ein.

8. Tippen Sie auf **Bestätigen**. Ein Häkchen wird neben Bestätigen gesetzt. Tippen Sie anschließend auf **Weiter**.
9. Stecken Sie 3x hintereinander den Stecker der Stimmungsleuchte in eine Steckdose und ziehen Sie ihn wieder heraus. Am Ende muss der Stecker stecken. Die Stimmungsleuchte beginnt zu blinken.
10. Es erscheint die Meldung 'Erfolgreich hinzufügen'. Geben Sie gegebenenfalls einen neuen Gerätenamen ein. Legen Sie fest, wo sich Ihre Lampe befindet. Tippen Sie anschließend oben rechts auf **Fertig**. Sie gelangen zur Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte.

App

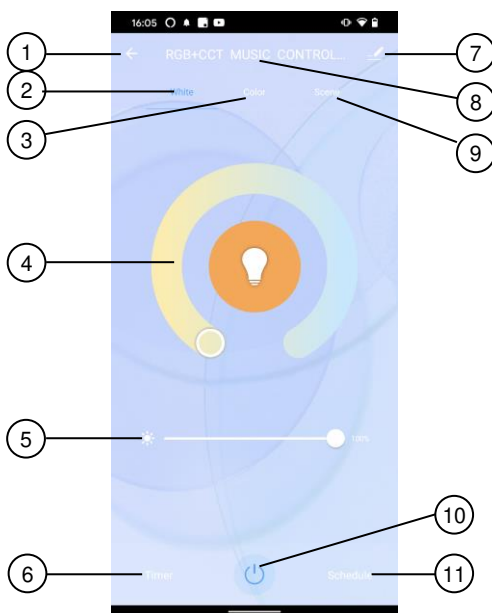


HINWEIS:

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

1. Steuerseite

1. Öffnen Sie Ihre ELESION-App. Tippen Sie in der Geräteliste (Mein-Zuhause-Tab) auf die Stimmungsleuchte. Sie gelangen zur Steuerseite der Stimmungsleuchte:



1. Zurück
2. Weißes Licht
3. Farbiges Licht
4. Farbtemperatur-Kreis
5. Helligkeits-Schieberegler
6. Timer

7. Zu den Einstellungen
8. Geräte-Name
9. Szenen-Einstellungen
10. Ein/Aus-Taste
11. Zeitplan

2. Geräte-Einstellungs-Seite

- Öffnen Sie die Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte. Tippen Sie auf das Stifts-Symbol neben dem Namen Ihrer Stimmungsleuchte. Sie gelangen zur Geräte-Einstellungsseite.
- Folgende Optionen stehen Ihnen im Einstellungs-Menü zur Verfügung:

Information des Geräts	Geräte-spezifische Informationen
Sofortige Szene und Automatisierung	Zeigt verknüpfte Geräte und Aktionen
Kontrolle aus einem Drittanbieter unterstützen	Liste unterstützter Drittanbieter
Offline-Meldung	Einstellen, ob Sie eine Meldung erhalten, wenn die Stimmungsleuchte länger als 30 Minuten offline war
Gerät teilen	Geben Sie den Zugriff auf die Stimmungsleuchte für andere Nutzer frei
Gruppe erstellen	Stellen Sie ein, welche in der App angemeldeten Geräte gleichzeitig ausgelöst werden sollen.
FAQ & Rückmeldung	Erhalten Sie schnelle Hilfe auf häufige Fragen und senden Sie Feedback an den Ersteller der App / Feedback senden
Zum Startbildschirm hinzufügen	Fügen Sie dem Startbildschirm Ihres Smartphones eine Direkt-Verknüpfung zur Steuerseite der Stimmungsleuchte hinzu
Netzwerk überprüfen	Netzwerkstärke überprüfen
Ausrüstungs-Upgrade	Einstellen, ob das Gerät automatisch aktualisiert werden soll / Versions-Information
Das Gerät entfernen	Entfernen Sie die Stimmungsleuchte aus der App

- Tippen Sie erneut auf das Stifts-Symbol neben dem Namen Ihrer Stimmungsleuchte, um zu folgenden Optionen zu gelangen:

Symbol	Geräte-Symbol bearbeiten
Name	Namen der Stimmungsleuchte bearbeiten
Location	Wählen Sie aus, in welchem Raum sich die Stimmungsleuchte befindet

3. Ein- und Ausschalten

- Tippen Sie auf der Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte auf die **Ein/Aus-Taste**, um die Stimmungsleuchte einzuschalten.
- Tippen Sie erneut auf die **Ein/Aus-Taste**, um sie wieder auszuschalten.

4. Weißes Licht einstellen

Tippen Sie auf der Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte auf **Weiß**.

4.1 Helligkeit

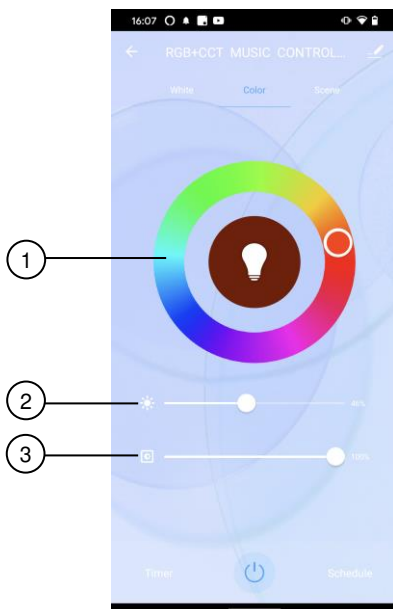
Stellen Sie die Helligkeit des weißen Lichts ein, indem Sie den Helligkeits-Schieberegler verschieben.

4.2 Farbtemperatur

Stellen Sie die Farbtemperatur des Lichts von warm- bis tageslichtweiß ein, indem Sie auf eine entsprechende Stelle im Farbtemperatur-Kreis tippen.

5. Farbiges Licht einstellen

1. Tippen Sie auf der Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte auf **Farbe**.



1. Farbkreis

2. Helligkeits-Schieberegler

3. Sättigungs-Schieberegler

1. Wählen Sie Ihre gewünschte Farbe, indem Sie auf die entsprechende Stelle im Farbkreis tippen.
2. Stellen Sie die Helligkeit ein, indem Sie den Helligkeits-Schieberegler verschieben.
3. Stellen Sie die Sättigung ein, indem Sie den Sättigungs-Schieberegler verschieben.

6. Leucht-Modi

1. Tippen Sie auf der Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte auf **Szene**.



2. Wählen Sie den gewünschten Leucht-Modus durch Antippen aus.

6.1 Leucht-Modus erstellen

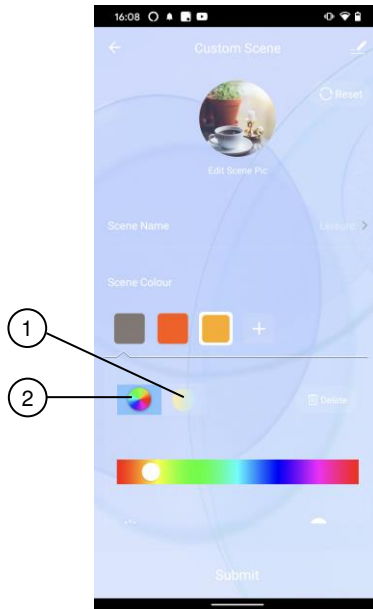
1. Erstellen Sie einen persönlichen Leucht-Modus, indem Sie unter Szene oben rechts auf **Bearbeiten** tippen.
2. Geben Sie Ihrem Leucht-Modus einen Namen, indem Sie auf **Szenen-Name** tippen, einen Namen eingeben und anschließend auf **Speichern** tippen.
3. Wählen Sie eine Farbe, indem Sie unter **Szenen-Farbe** auf das Plus-Symbol neben den Farben tippen.



HINWEIS:

Ist unter Farbwechsel-Modus statisches Licht eingestellt, ist nur eine Farbe aktiviert. Um mehrere Farben auszuwählen, stellen Sie fließenden oder sprunghaften Farbwechsel ein. Auch die Farbwechsel-Geschwindigkeit können Sie erst dann festlegen.

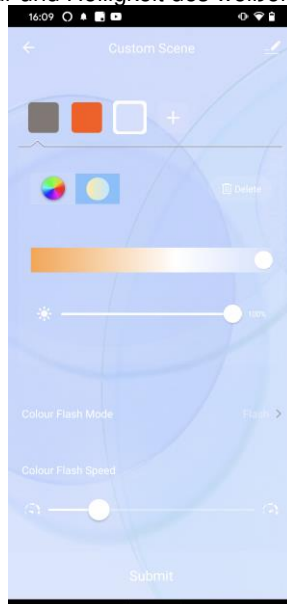
4. Legen Sie Helligkeit und Sättigung des farbigen Lichts fest, indem Sie die entsprechenden Schieberegler verschieben.



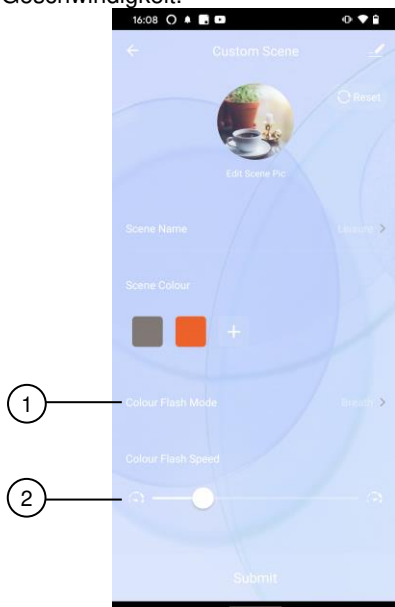
1. Weißes-Licht-Symbol

2. Farbkreis-Symbol

5. Tippen Sie auf das Weißes-Licht-Symbol neben dem Farbkreis-Symbol, um per Schieberegler Farbtemperatur und Helligkeit des weißen Lichts einzustellen.



6. Um festzulegen, wie die Farbe sich ändern soll, tippen Sie auf **Farbwechsel-Modus**. Wählen Sie statisches Licht, fließenden oder sprunghaften Farbwechsel.
7. Haben Sie fließenden oder sprunghaften Farbwechsel gewählt, können Sie die Farbwechsel-Geschwindigkeit festlegen. Verschieben Sie dazu den Schieberegler unter Farbwechsel-Geschwindigkeit.



1. Farbwechsel-Modus

2. Geschwindigkeits-Schieberegler

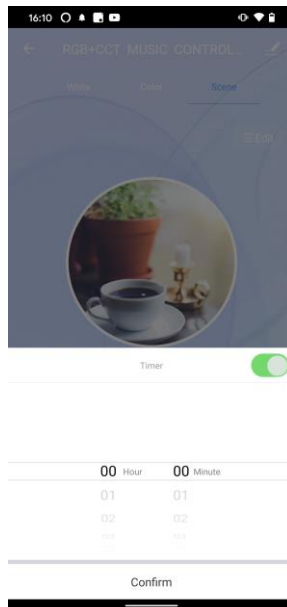
8. Tippen Sie anschließend auf **Absenden**. Ihr erstellter Leuchtmodus erscheint in der Auflistung der Leucht-Modi.

7. Soundsteuerung

1. Tippen Sie auf der Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte auf **Szene**.
2. Wischen Sie in der Leuchtmodi-Auswahl von rechts nach links, um zum Ende der Auswahl zu gelangen.
3. Wählen Sie den Musik-Modus. Die Stimmungsleuchte passt ihr Leuchten nun dem Takt der Musik an.

8. Timer

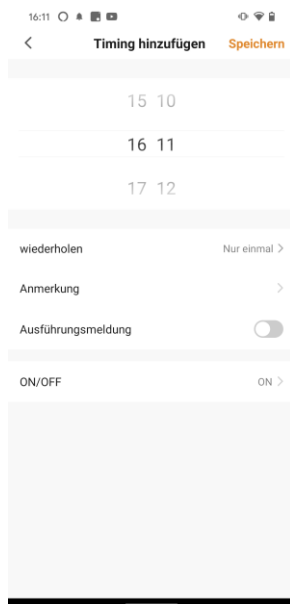
1. Tippen Sie auf der Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte unten links auf **Timer**.



2. Aktivieren und deaktivieren Sie den Timer, indem Sie den Schieberegler hinter Timer verschieben.
3. Legen Sie die Stunden und Minuten fest, nach denen sich Ihre Stimmungsleuchte ausschalten soll, indem Sie auf die entsprechende Stunden- und Minuten-Zahl scrollen.
4. Bestätigen Sie Ihre Festlegung, indem Sie auf **Bestätigen** tippen.

9. Zeitsteuerung

1. Tippen Sie auf der Steuerseite Ihrer Stimmungsleuchte unten rechts auf **Zeitsteuerung**.
2. Tippen Sie auf **Hinzufügen**.



3. Legen Sie die Uhrzeit fest, zu der sich Ihre Stimmungsleuchte einschaltet, indem Sie auf die gewünschte Stunde und die gewünschten Minuten scrollen.
4. Soll sich Ihre Stimmungsleuchte automatisch an bestimmten Tagen einschalten, dann tippen Sie auf **wiederholen** und legen Sie die gewünschten Wochentage fest.
5. Hinterlegen Sie gegebenenfalls eine Anmerkung.
6. Möchten Sie eine Ausführungsmeldung erhalten, wenn sich Ihre Stimmungsleuchte einschaltet, dann schieben Sie den Schieberegler hinter Ausführungsmeldung nach rechts.
7. Legen Sie fest, ob ihre festgelegte Zeitsteuerung aktiviert oder deaktiviert sein soll, indem Sie auf **ON/OFF** tippen.
8. Tippen Sie anschließend oben rechts auf **Speichern**.
9. Ihre Zeitsteuerung erscheint in der Zeitsteuerungs-Liste. Mittels des Schiebereglers hinter Ihrer festgelegten Zeitsteuerung können Sie sie aktivieren und deaktivieren.

Sprachsteuerung

HINWEIS:



Wie Sie Ihre Stimmungsleuchte mit Amazon Alexa oder Google Assistant verknüpfen, erfahren Sie in der allgemeinen App-Übersicht. Diese finden Sie online unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld einfach die Artikelnummer ZX-5060 ein.

HINWEIS:



Für die Nutzung der Sprachbefehl-Funktion benötigen Sie ein Alexa Voice-fähiges Gerät (z.B. ZX-1660, Echo Dot oder Echo) sowie ein Amazon Konto.

Für die Nutzung der **Google Home**-App benötigen Sie ein entsprechendes Lautsprecher-Gerät (z.B. Google Home, Google Home Max oder Google Home Mini) oder den Mobilgeräte-Dienst **Google Assistant** sowie ein Google-Konto.

1. Sprachbefehle



HINWEIS:

In der Liste lautet der in der ELESION-App vergebene Geräte name XXX. Ersetzen Sie diesen durch den von Ihnen in der ELESION-App vergebenen Gerätenamen.

1.1 Amazon Alexa

Aktion	Befehl
Einschalten	Alexa, schalte XXX an.
Ausschalten	Alexa, schalte XXX aus.

1.2 Google Assistant

Aktion	Befehl
Einschalten	Ok Google, schalte XXX an.
Ausschalten	Ok Google, schalte XXX aus.

App-Konto löschen

- Öffnen Sie den **Profil-Tab**.
- Tippen Sie ganz oben rechts auf den Pfeil neben Ihrer E-Mail-Adresse.
- Tippen Sie auf den Menüpunkt **Konto und Sicherheit**.
- Tippen Sie auf den Menüpunkt **Konto deaktivieren**.
- Lesen Sie sich die Informations-Anzeige gut durch. Bestätigen Sie den Vorgang durch Tippen auf **Confirm (Android) oder Bestätigen (iOS)**.
- Tippen Sie anschließend auf **OK** bzw. **Bestätigen**.
- Sie werden automatisch ausgeloggt. Ihr Konto wird zum auf der Informations-Anzeige angegebenen Zeitpunkt endgültig gelöscht.

Problemlösungen

Stimmungsleuchte lässt sich nicht mit App verbinden:

- Schalten Sie die Stimmungsleuchte 3x hintereinander aus und wieder ein. Sie beginnt zu blinken und befindet sich nun im Verbindungs-Modus.

Stimmungsleuchte blinkt und befindet sich im Verbindungs-Modus, lässt sich jedoch nicht verbinden:

- Möglicherweise ist das WLAN-Signal nicht stabil genug. Überprüfen Sie die WLAN-Signalstärke und versuchen Sie erneut, eine Verbindung zu Ihrer Stimmungsleuchte herzustellen.

Licht und Musik-Rhythmus sind nicht synchron

- Nutzen Sie ein USB-Netzteil mit mindestens 5 V, 1 A.

Datenschutz

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

- Löschen Sie alle Daten.
- Entfernen Sie das Gerät aus der App.

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

Technische Daten

Stromversorgung		5 V DC 1 A
WLAN	Standard	802.11b/g/n
	Frequenz	2,4 GHz
	Max. Sendeleistung	< 20 dBm
Netzwerkname		RGB+CCT MUSIC CONTROLLER
Sprachsteuerung		Amazon Alexa, Google Assistant, Siri
Schutzart		IP44, Schutz gegen allseitiges Spritzwasser
Leistungsaufnahme		3,5 W
Maße		75 x 300 x 33 mm
Gewicht		500 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:

DE: +49(0)7631-360-350

CH: +41(0)848-223-300

FR: +33(0)388-580-202

Importiert von:

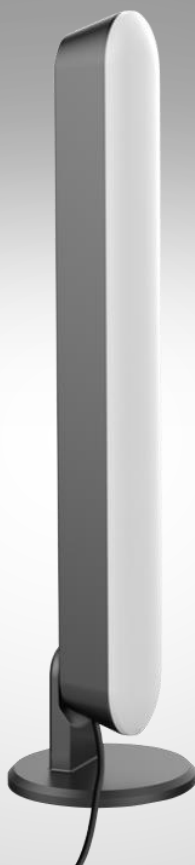
PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1-3 | D-79426 Buggingen

© REV1 – 19.05.2021 – CR//MF

Lampe d'ambiance USB à LED RVB+CCT

et contrôle par application, coloris noir

Mode d'emploi




ELESION®

Table des matières

Votre nouvelle lampe d'ambiance USB	3
Contenu	3
Consignes préalables	4
Consignes de sécurité	4
Consignes importantes pour le traitement des déchets	5
Déclaration de conformité	5
Description du produit	6
Mise en marche	7
1. Montage	7
1.1 Support	7
1.2 Patches adhésifs	7
2. Brancher l'appareil à une source d'alimentation	8
3. Installer l'application	8
4. Inscription	8
5. Connecter la lampe d'ambiance à l'application	9
Application	10
1. Page de commande	10
2. Page de réglage de l'appareil	11
3. Allumer et éteindre	11
4. Régler la lumière blanche	12
4.1 Luminosité	12
4.2 Température de couleur	12
5. Régler la lumière colorée	12
6. Modes lumineux	13
6.1 Régler le mode lumineux	13
7. Contrôle du son	16
8. Minuteur	17
9. Gestion du temps	18
Commande vocale	19
1. Commande vocale	19
1.1 Amazon Alexa	19
1.2 Google Assistant	19
Supprimer un compte de l'application	19
Dépannage	20
Protection des données	20
Caractéristiques techniques	21
Contrat de licence logiciel libre	22

Votre nouvelle lampe d'ambiance USB

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette lampe d'ambiance. Créez une ambiance lumineuse adaptée à toute occasion, que ce soit avec une lumière blanc chaud pour une atmosphère chaleureuse ou avec une lumière colorée pour des effets lumineux fascinants. Votre lampe d'ambiance brille même en rythme avec la musique !

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

Contenu

- Lampe d'ambiance avec câble d'alimentation USB intégré
- Pied de support
- Vis de montage
- Clé mâle à six pans
- 2 patchs adhésifs
- Mode d'emploi

Accessoire requis (disponible séparément sur www.pearl.fr) :

- Adaptateur secteur USB 5 V / 1 A

Application recommandée

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre lampe d'ambiance USB et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**.



ELESION :

*Scannez le code QR pour accéder à une vue d'ensemble des autres produits **ELESION**.*

Consignes préalables

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez précieusement ce mode d'emploi afin de pouvoir le consulter en cas de besoin. Transmettez-le le cas échéant à l'utilisateur suivant.
- 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.
- Respectez les consignes de sécurité pendant l'utilisation.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- Veillez à ce que le produit soit alimenté par une prise facilement accessible afin de pouvoir débrancher l'appareil rapidement en cas d'urgence.
- Cet appareil n'est pas conçu pour être utilisé par des personnes (y compris les enfants) dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites, ou des personnes dénuées d'expérience ou de connaissance, sauf si elles ont pu bénéficier, par l'intermédiaire d'une personne responsable de leur sécurité, d'une surveillance ou d'instructions préalables concernant l'utilisation de l'appareil.
- Si le câble d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par le fabricant, son service après-vente ou des personnes de qualification similaire afin d'éviter tout danger. N'utilisez pas l'appareil tant que la réparation n'a pas été effectuée.
- N'ouvrez pas le produit vous-même. 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 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.
- Ne regardez jamais directement le rayon lumineux de la lampe.
- Ne pointez pas la lampe directement dans les yeux d'une personne ou d'un animal.
- 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, ZX-5060, conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2009/125/CE (du Parlement européen et du Conseil), établissant un cadre pour la fixation d'exigences en matière d'écoconception applicables aux produits liés à l'énergie, 2011/65/UE et 2015/863/UE, relatives à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

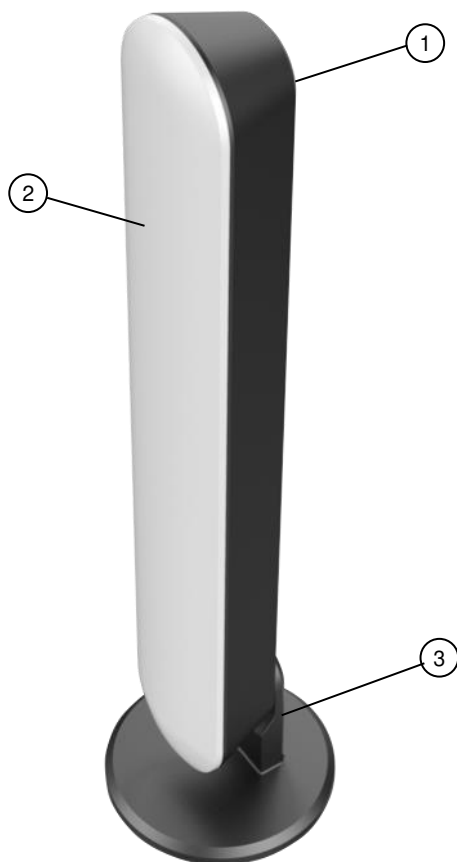
Kurtasz, A.

Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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



Description du produit



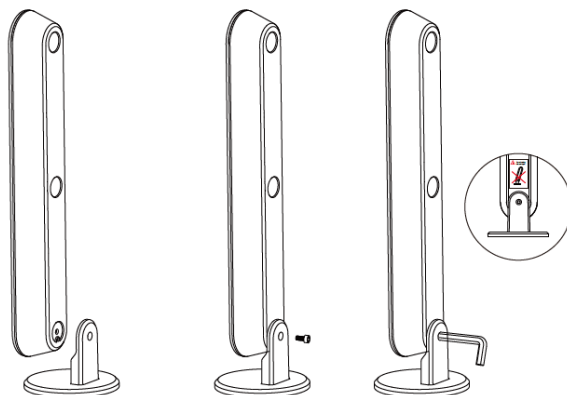
1. Microphone (à l'arrière)
2. Lumière
3. Pied de support

Mise en marche

1. Montage

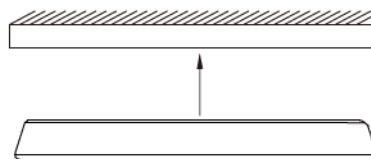
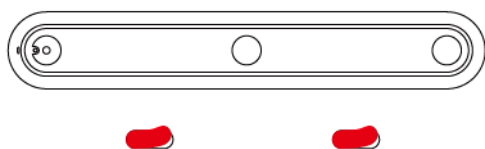
1.1 Support

1. Alignez les trous pour vis de l'extrémité inférieure de la lampe d'ambiance avec ceux du support de manière à ce qu'ils coïncident.
2. Vissez la vis dans le trou pour vis. Vissez-la fermement à l'aide d'une clé mâle à six pans. Ne tournez plus la lampe d'ambiance une fois que celle-ci est vissée au support.



1.2 Patches adhésifs

1. Retirez les films de protection situés sur un des côtés de chacun des patches adhésifs, puis collez ces derniers à l'arrière de la lampe d'ambiance, préalablement nettoyé et séché. Appuyez fermement sur les patches adhésifs.
2. Nettoyez et séchez la surface à laquelle vous souhaitez fixer votre lampe d'ambiance.
3. Retirez les films de protection restants des patches adhésifs, puis collez ces derniers sur la lampe d'ambiance.



2. Brancher l'appareil à une source d'alimentation

1. Branchez le connecteur USB du câble d'alimentation USB intégré à une source d'alimentation USB appropriée.



NOTE :

Branchez votre lampe d'ambiance à un port USB 3.0. À partir d'un port USB 2.0 ou inférieur, la lumière vacille en mode lumineux statique car la lampe d'ambiance n'est pas suffisamment alimentée en électricité.

2. Vous pouvez également brancher le connecteur USB du câble d'alimentation USB intégré à un adaptateur secteur USB approprié, puis brancher ce dernier à une prise de courant.

3. Installer l'application

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre lampe d'ambiance USB et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**. Recherchez cette dernière dans Google Play Store (Android) ou dans l'App Store (iOS) ou scannez le code QR correspondant. Installez l'application sur votre appareil mobile.



Android



iOS



4. Inscription



NOTE :

Si vous ne disposez pas encore d'un compte ELESION, créez-en un. L'inscription dans l'application s'effectue par adresse mail.

Vous trouverez une description détaillée de la procédure d'enregistrement ainsi qu'un aperçu de l'application sous l'adresse www.pearl.fr/support/notices. Dans le champ de recherche, saisissez simplement la référence de l'article : ZX5060.

5. Connecter la lampe d'ambiance à l'application



NOTE :

Votre lampe d'ambiance ne peut être connectée qu'à un réseau 2,4 GHz.

1. Connectez votre appareil mobile au même réseau Internet sans fil 2,4 GHz que celui auquel votre lampe d'ambiance doit être connectée.



NOTE :

Les réseaux 5 GHz sont généralement repérables par la mention "5G" accolée au nom du réseau.

2. Ouvrez l'application **ELESION**.
3. Connectez-vous. Vous accédez alors à l'onglet **Ma famille**.
4. Appuyez en haut à droite de l'écran sur le symbole +.
5. Dans la barre de menu de gauche, appuyez sur la catégorie **Luminaire**.
6. Dans la barre de menu de droite, appuyez sur la sous-catégorie **Lampe d'ambiance**.
7. Saisissez le mot de passe wifi du réseau Internet sans fil 2,4 GHz auquel votre lampe d'ambiance doit être connectée. Appuyez sur le symbole d'œil pour afficher ou masquer le mot de passe saisi. Appuyez sur **Suivant**.



NOTE :

Par défaut, le réseau Internet sans fil choisi correspond à celui auquel votre appareil mobile est connecté. Si votre lampe d'ambiance est connectée à un autre réseau Internet sans fil, appuyez sur la double-flèche à côté du nom du réseau.



Vous accédez alors aux réglages wifi de votre appareil mobile. Sélectionnez le réseau auquel vous souhaitez vous connecter. Revenez ensuite à l'application en appuyant sur la touche Retour, puis saisissez le mot de passe du réseau Internet sans fil requis.

8. Appuyez sur **Confirmer**. Une coche s'affiche à côté de **Confirmer**. Appuyez ensuite sur **Suivant**.
9. Branchez et débranchez successivement trois fois le connecteur de la lampe d'ambiance de la prise de courant. Le connecteur doit finalement être branché. La lampe d'ambiance commence à clignoter.
10. Le message "Ajoutée avec succès" s'affiche. Si nécessaire, saisissez le nouveau nom de l'appareil. Définissez l'emplacement auquel se trouve votre lampe. Appuyez ensuite en haut à droite de l'écran sur **Terminer**. Vous accédez à la page de commande de votre lampe d'ambiance.

Application

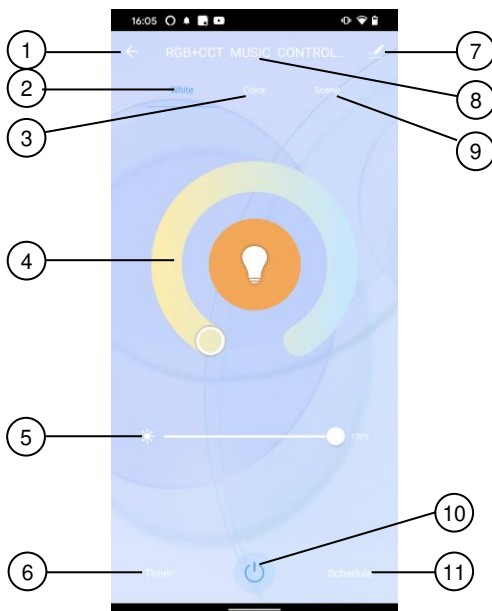


NOTE :

Les applications mobiles sont constamment développées et améliorées. Par conséquent, il se peut que la description de l'application dans ce mode d'emploi ne corresponde pas à la version de l'application la plus récente.

1. Page de commande

1. Ouvrez votre application ELESION. Dans la liste des appareils (onglet Ma famille), appuyez sur la lampe d'ambiance. Vous accédez à la page de commande de la lampe d'ambiance :



- | | |
|-------------------------------------|-------------------------|
| 1. Retour | 7. Réglages |
| 2. Lumière blanche | 8. Nom de l'appareil |
| 3. Lumière colorée | 9. Réglages des scènes |
| 4. Cercle de température de couleur | 10. Touche Marche/Arrêt |
| 5. Curseur de luminosité | 11. Programme |
| 6. Minuteur | |

2. Page de réglage de l'appareil

1. Accédez à la page de commande de votre lampe d'ambiance. Appuyez sur le symbole de crayon situé à côté du nom de votre lampe d'ambiance. Vous accédez à la page de réglage de l'appareil.
2. Vous avez accès aux options suivantes dans le menu Réglages :

Informations sur l'appareil	Informations spécifiques sur l'appareil
Scénarios instantanés et automatisation	Indique les appareils connectés et les actions connectées
Contrôle pris en charge par un tiers	Liste des tiers pris en charge
Notification hors ligne	Définissez si vous souhaitez recevoir une notification lorsque la lampe d'ambiance est hors ligne depuis plus de 30 minutes.
Partager un appareil	Autorisez un autre utilisateur à accéder à la lampe d'ambiance.
Créer un groupe	Définissez les appareils enregistrés dans l'application qui doivent être déclenchés simultanément.
FAQ & Feedback	Obtenez une assistance rapide sur les questions fréquemment posées et envoyez votre feedback au développeur de l'application / Envoyer un feedback.
Ajouter à l'écran d'accueil	Ajoutez un lien direct à la page de commande de votre lampe d'ambiance sur l'écran d'accueil de votre smartphone.
Vérifier le réseau	Vérifiez la puissance du réseau.
Mise à jour de l'appareil	Définissez si l'appareil doit automatiquement se mettre à jour / Informations sur la version de l'appareil.
Supprimer l'appareil	Supprimez la lampe d'ambiance de l'application.

3. Appuyez à nouveau sur le symbole de crayon situé à côté du nom de votre lampe d'ambiance pour accéder aux options suivantes :

Symbole	Modifier le symbole de l'appareil
Nom	Modifier le nom de la lampe d'ambiance
Localisation	Sélectionnez la pièce dans laquelle se trouve la lampe d'ambiance.

3. Allumer et éteindre

1. Sur la page de commande de votre lampe d'ambiance, appuyez sur la **touche Marche/Arrêt** pour allumer la lampe d'ambiance.
2. Appuyez à nouveau sur la **touche Marche/Arrêt** pour l'éteindre.

4. Régler la lumière blanche

Sur la page de commande de votre lampe d'ambiance, appuyez sur **Blanc**.

4.1 Luminosité

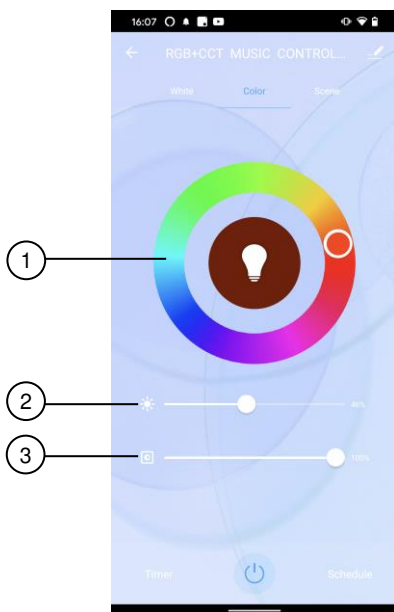
Réglez la luminosité de la lumière blanche en déplaçant le curseur de luminosité.

4.2 Température de couleur

Réglez la température de couleur de la lumière de blanc chaud à blanc lumière du jour, en appuyant sur l'emplacement correspondant sur le cercle de température de couleur.

5. Régler la lumière colorée

1. Sur la page de commande de votre lampe d'ambiance, appuyez sur **Couleur**.



1. Cercle des couleurs

2. Curseur de luminosité

3. Curseur de saturation

1. Sélectionnez votre couleur souhaitée en appuyant sur l'emplacement correspondant sur le cercle des couleurs.
2. Réglez la luminosité en déplaçant le curseur de luminosité.
3. Réglez la saturation en déplaçant le curseur de saturation.

6. Modes lumineux

1. Sur la page de commande de votre lampe d'ambiance, appuyez sur **Scène**.



2. Sélectionnez le mode lumineux souhaité en appuyant dessus.

6.1 Régler le mode lumineux

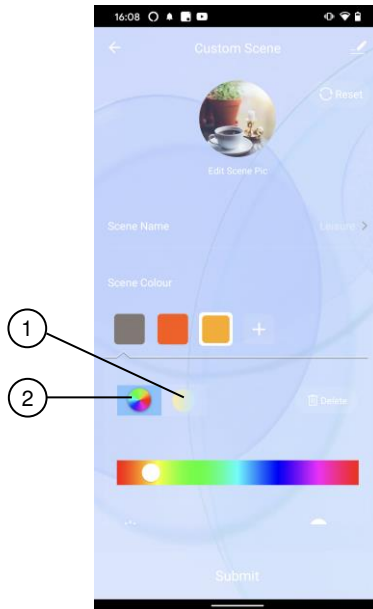
1. Créez un mode lumineux personnalisé en appuyant en haut à droite de l'écran sous **Scène**, sur **Modifier**.
2. Attribuez un nom à votre mode lumineux, en appuyant sur **Nom de la scène**, en saisissant un nom, puis en appuyant sur **Enregistrer**.
3. Sélectionnez une couleur en appuyant sous **Couleur de la scène**, sur le symbole + situé à côté des couleurs.



NOTE :

Si la lumière statique est réglée en tant que mode de changement de couleur, une seule couleur est activée. Pour sélectionner plusieurs couleurs, réglez un changement de couleur continu ou soudain. Vous pouvez également définir tout d'abord la vitesse de changement de couleur.

4. Définissez la luminosité et la saturation de la lumière colorée en déplaçant le curseur correspondant.



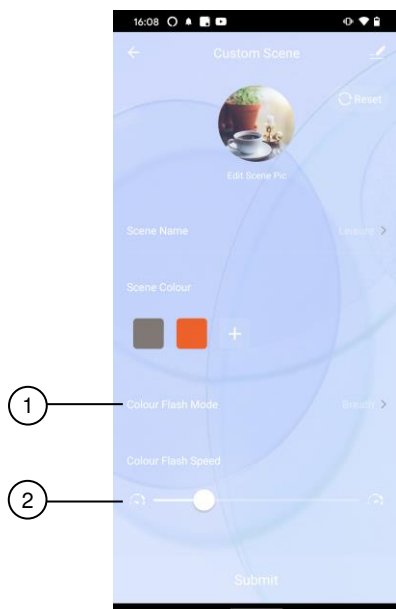
1. Symbole de lumière blanche

2. Symbole du cercle des couleurs

- Appuyez sur le symbole de lumière blanche situé à côté du symbole du cercle des couleurs, afin de régler la luminosité de la lumière blanche via le curseur de réglage de la température de couleur.



- Pour définir la manière dont doit se modifier la couleur, appuyez sur **Mode de changement de couleur**. Sélectionnez la lumière statique, un changement de couleur continu ou un changement de couleur soudain.
- Si vous avez sélectionné un changement de couleur continu ou soudain, vous pouvez définir la vitesse de changement de couleur. Pour cela, déplacez le curseur sous la vitesse de changement de couleur.



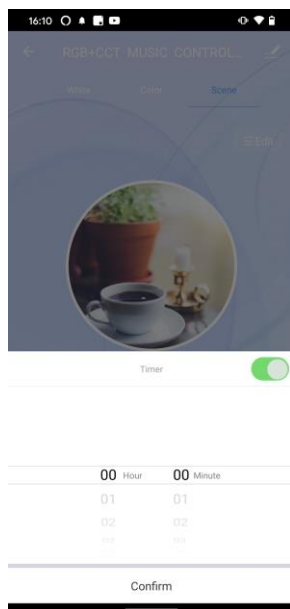
1. Mode de changement de couleur
 2. Curseur de réglage de la vitesse
8. Appuyez ensuite sur **Envoyer**. Votre mode lumineux crée apparaît dans la liste des modes lumineux.

7. Contrôle du son

1. Sur la page de commande de votre lampe d'ambiance, appuyez sur **Scène**.
2. Dans la sélection du mode lumineux, faites glisser l'écran de la droite vers la gauche pour finalement accéder à la sélection.
3. Sélectionnez le mode Musique. La lampe d'ambiance ajuste sa lumière en rythme avec la musique.

8. Minuteur

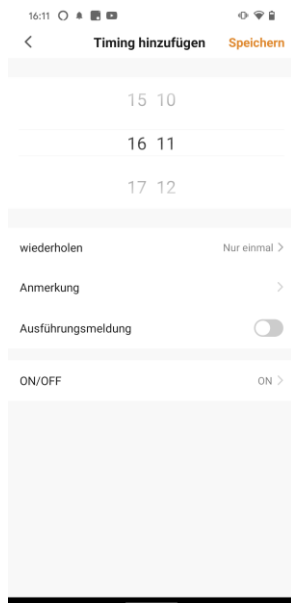
1. Sur la page de commande de votre lampe d'ambiance, appuyez en bas à gauche de l'écran sur **Minuteur**.



2. Activez et désactivez le minuteur en déplaçant le curseur situé sous Minuteur.
3. Définissez les heures et les minutes après lesquelles votre lampe d'ambiance doit s'éteindre, et ce en faisant défiler les chiffres des minutes et des heures sur les chiffres correspondants.
4. Confirmez votre réglage en appuyant sur **Confirmer**.

9. Gestion du temps

1. Sur la page de commande de votre lampe d'ambiance, appuyez en bas à droite de l'écran sur **Gestion du temps**.
2. Appuyez sur **Ajouter**.



3. Définissez l'heure à la laquelle votre lampe d'ambiance doit s'allumer en faisant défiler les heures et les minutes sur les heures et les minutes souhaitées.
4. Si votre lampe d'ambiance doit s'allumer automatiquement à des jours définis, appuyez sur **Répéter**, puis définissez les jours de la semaine souhaités.
5. Si nécessaire, saisissez un commentaire.
6. Si vous souhaitez obtenir une notification d'activation lorsque votre lampe d'ambiance s'allume, déplacez le curseur situé sous Notification d'activation vers la droite.
7. Définissez si votre gestion du temps paramétrée doit être activée ou désactivée, en appuyant sur **ON/OFF**.
8. Appuyez ensuite en haut à droite de l'écran sur **Enregistrer**.
9. Votre gestion du temps apparaît dans la liste de gestion du temps. Vous pouvez l'activer ou la désactiver à l'aide du curseur situé sous votre gestion du temps définie.

Commande vocale



NOTE :

L'aperçu général de l'application vous indique la façon dont connecter votre lampe d'ambiance avec Amazon Alexa ou Google Assistant. Vous trouverez celui-ci sous l'adresse www.pearl.fr/support/notices. Dans le champ de recherche, saisissez simplement la référence de l'article : ZX5060.



NOTE :

L'utilisation des commandes vocales nécessite un appareil compatible Amazon Alexa (par ex. ZX1660, Amazon Echo Dot ou Amazon Echo) ainsi qu'un compte Amazon.

L'utilisation de **Google Home** nécessite soit l'enceinte correspondante (par ex. Google Home, Google Home Max ou Google Home Mini) soit le service pour appareils mobiles **Google Assistant**, ainsi qu'un compte Google.

1. Commande vocale



NOTE :

Dans la liste, l'appareil a été nommé XXX dans l'application ELESION. Remplacez-le par le nom d'appareil que vous avez saisi dans l'application ELESION.

1.1 Amazon Alexa

Action	Commande
Allumer	Alexa, allume XXX.
Éteindre	Alexa, éteins XXX.

1.2 Google Assistant

Action	Commande
Allumer	Ok Google, allume XXX.
Éteindre	Ok Google, éteins XXX.

Supprimer un compte de l'application

1. Ouvrez l'onglet **Profil**.
2. Appuyez en haut à droite de l'écran sur la flèche située à côté de votre adresse e-mail.
3. Appuyez sur l'élément de menu **Compte et sécurité**.
4. Appuyez sur l'élément de menu **Désactiver le compte**.
5. Lisez attentivement le message d'informations. Confirmez le processus en appuyant sur **Confirm (Android) ou Confirmer (iOS)**.
6. Appuyez ensuite sur **OK** puis **Confirmer**.
7. Vous êtes alors automatiquement déconnecté. Votre compte est définitivement supprimé à l'heure indiquée sur l'écran d'information.

Dépannage

La lampe d'ambiance ne se connecte pas à l'application :

- Allumez et éteignez la lampe d'ambiance successivement trois fois. Elle commence à clignoter et se trouve maintenant en mode Connexion.

La lampe d'ambiance clignote et se trouve en mode Connexion mais ne se connecte pas :

- Il se peut que le signal wifi ne soit pas suffisamment stable. Vérifiez la puissance du signal wifi puis réessayez d'établir une connexion à votre lampe d'ambiance.

Le rythme de la musique et celui de la lumière ne sont pas synchronisés

- Utilisez un adaptateur secteur USB 5 V / 1 A minimum.

Protection des données

Avant de transférer l'appareil à un tiers, de le faire réparer ou même de le renvoyer, tenez compte des points suivants :

- Supprimez toutes les données.
- Supprimez l'appareil de l'application.

L'application décrit les raisons pour lesquelles certaines données personnelles ou autorisations sont requises pour l'enregistrement.

Caractéristiques techniques

Alimentation		5 V DC / 1 A
Réseau Internet sans fil	Standard	802.11b/g/n
	Fréquence	2,4 GHz
	Puissance d'émission max.	< 20 dBm
Nom du réseau		RGB+CCT MUSIC CONTROLLER
Commande vocale		Amazon Alexa, Google Assistant, Siri
Indice de protection		IP44, protégée contre les projections d'eau de tous sens
Puissance absorbée		3,5 W
Dimensions		75 x 300 x 33 mm
Poids		500 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 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.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen

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

© REV1 – 19.05.2021 – CR/MF