

# WLAN-LED-Deckenleuchte

für Amazon Alexa & Google Assistant,  
mit einstellbarer Farbtemperatur (CCT)

## Bedienungsanleitung



  
ELESION®

# Inhaltsverzeichnis

<b>Ihre neue WLAN-LED-Deckenleuchte</b> .....	<b>4</b>
Lieferumfang.....	4
<b>Wichtige Hinweise zu Beginn</b> .....	<b>5</b>
Sicherheitshinweise.....	5
Wichtige Hinweise zur Entsorgung.....	5
Konformitätserklärung.....	6
<b>Inbetriebnahme</b> .....	<b>7</b>
1. Montage.....	7
2. App installieren.....	11
3. Registrierung.....	11
Per Email-Adresse.....	11
Per Mobilfunknummer.....	12
4. WLAN-LED-Deckenleuchte mit App verbinden.....	13
<b>App</b> .....	<b>17</b>
Übersicht.....	17
Steuerung der WLAN-LED-Deckenleuchte.....	18
Allgemein.....	18
Farbtemperatur des Weißlichts einstellen.....	19
Helligkeit des Weißlichts einstellen.....	19
Szenen auswählen und/oder erstellen.....	19
Voreingestellte Szenen.....	19
Individuelle Szenen selbst erstellen.....	20
Individuelle Szene löschen.....	21
Ein- / Ausschalten per Countdown-Timer.....	21
Countdown einstellen.....	22
Countdown aktivieren / deaktivieren.....	22
Ein- / Ausschalten nach Zeitplan.....	22
Zeitplan erstellen.....	22
Zeitplan aktivieren / deaktivieren.....	22
Zeitplan löschen.....	22
Geräte-Einstellungen.....	23
Smart-Aktionen einstellen.....	24
Automation.....	24
Neue Automation hinzufügen.....	24

Automation ein-/ausschalten .....	28
Szene oder Automation bearbeiten .....	28
Szene oder Automation löschen .....	29
WLAN-LED-Deckenleuchte aus App entfernen .....	30
App-Konto löschen .....	30
<b>Sprachsteuerung</b> .....	<b>31</b>
Alexa Voice Service .....	31
Google Home-App .....	32
Liste der Sprachbefehle .....	33
<b>Technische Daten</b> .....	<b>34</b>

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

**[www.luminea.info](http://www.luminea.info)**

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

# Ihre neue WLAN-LED-Deckenleuchte

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

vielen Dank für den Kauf dieser WLAN-LED-Deckenleuchte. Steuern Sie die Deckenleuchte per App, Amazon Alexa oder Google Assistant.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neue WLAN-LED-Deckenleuchte optimal einsetzen können.

## Lieferumfang

- WLAN-LED-Deckenleuchte
- Montagematerial
- Bedienungsanleitung

## Zusätzlich benötigt

- Mobilgerät mit Android ab 4.1 / iOS ab 9
- 2,4-GHz-WLAN-Netzwerk

## Produktvarianten

NX-6204-675: WLAN-LED-Deckenleuchte, 18 W, 1.350 lm

NX-6205-675: WLAN-LED-Deckenleuchte, 24 W, 1.920 lm

NX-6206-675: WLAN-LED-Deckenleuchte, 36 W, 2.800 lm

## Empfohlene App

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

## Wichtige Hinweise zu Beginn

### Sicherheitshinweise

- Lesen Sie die Gebrauchsanweisung aufmerksam durch. Sie enthält wichtige Hinweise für den Gebrauch, die Sicherheit und die Wartung des Gerätes.
- Bewahren Sie die Gebrauchsanweisung sorgfältig auf und geben Sie sie gegebenenfalls an Nachbenutzer weiter.
- Das Gerät darf nur für den vorgesehenen Zweck, gemäß dieser Gebrauchsanweisung, verwendet werden.
- Beachten Sie beim Gebrauch die Sicherheitshinweise.
- Überprüfen Sie vor der Inbetriebnahme das Gerät und seine Anschlussleitung sowie Zubehör auf Beschädigungen.
- Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn es sichtbare Schäden aufweist.
- Prüfen Sie, ob die auf dem Typenschild angegebene Netzspannung mit der Ihres Stromnetzes übereinstimmt.
- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!
- Das Gerät ist nur zur Verwendung in Innenräumen geeignet.
- Benutzen Sie das Gerät niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn das Gerät ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde.
- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- 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 ihm ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- 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 die Produkte NX-6204-675, NX-6205-675 und NX-6206-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU, der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU und der Ökodesignrichtlinie 2009/125/EG befinden sowie NX-6205-675 und NX-6206-675 zusätzlich mit der EMV-Richtlinie 2014/30/EU.



Qualitätsmanagement  
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter [www.pearl.de/support](http://www.pearl.de/support).  
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6204 bzw. NX-6205 bzw. NX-6206 ein.

## Inbetriebnahme



**HINWEIS:**

Die Deckenleuchte ist nicht für die Verwendung im Außenbereich geeignet.

### 1. Montage



**HINWEIS:**

Bitte beachten Sie, dass das mitgelieferte Montagematerial für den gewünschten Anbringungsort möglicherweise nicht geeignet ist. Passendes Montagematerial erhalten Sie im Baumarkt.



**ACHTUNG!**

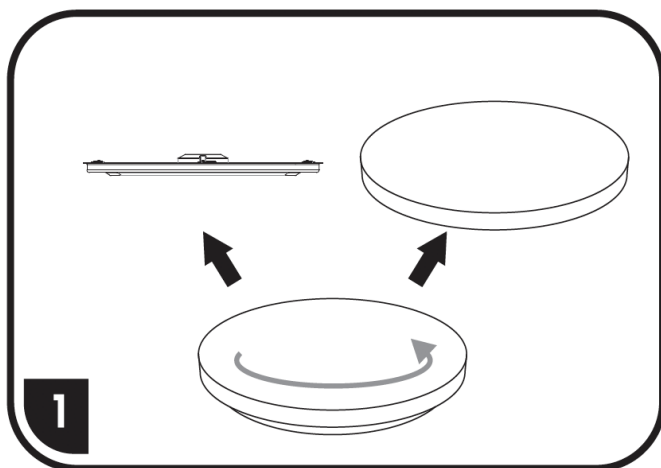
**Stellen Sie den Strom ab, bevor Sie mit der Montage beginnen!**



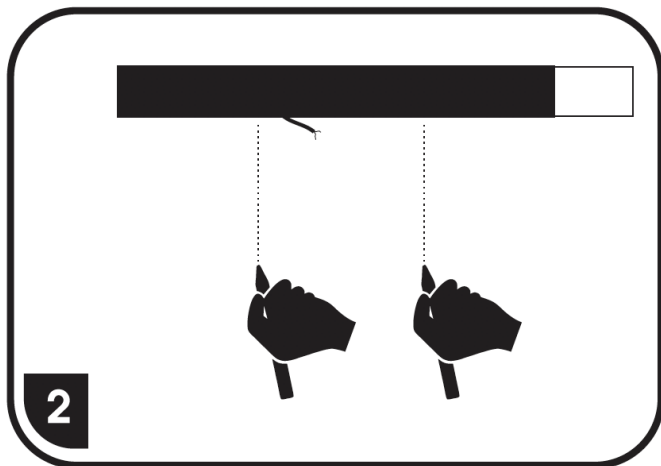
**HINWEIS:**

Falls Sie über keine Erfahrung mit Montagearbeiten verfügen, lassen Sie die Montage von einer Fachperson vornehmen.

1. Drehen Sie die Lampenschale gegen den Uhrzeigersinn und nehmen Sie sie von der LED-Platte ab.



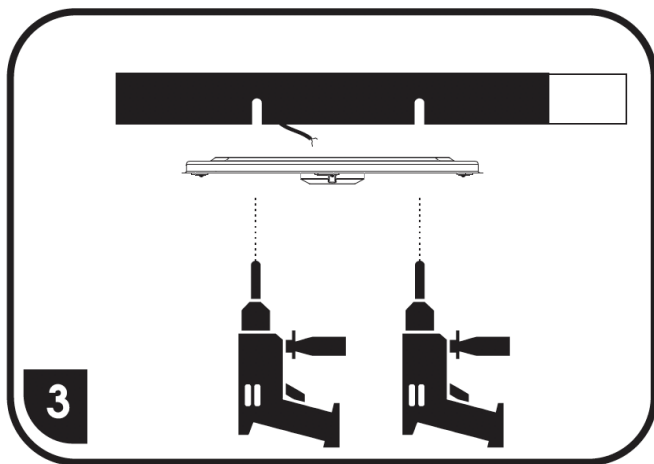
2. Markieren Sie an der gewünschten Stelle drei Bohrlöcher für die Deckenleuchte. Nehmen Sie die LED-Platte als Schablone.



**ACHTUNG!**

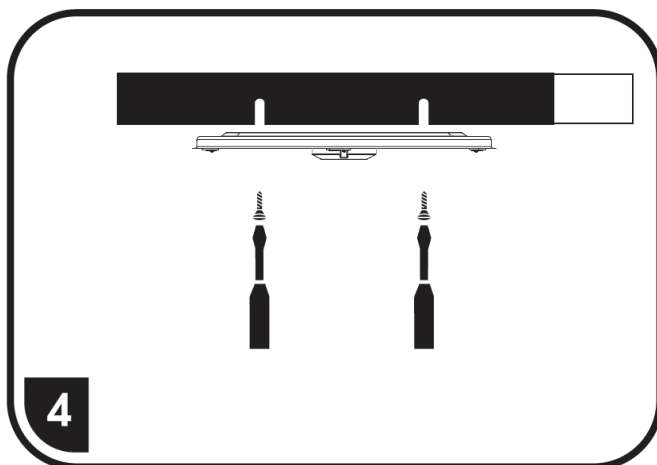
**Achten Sie darauf, dass an der gewählten Bohrstelle keine Leitungen oder Rohre verlaufen. Dies kann zu Verletzungen oder Umgebungs-schäden führen!**

3. Bohren Sie an den markierten Stellen Löcher. Setzen Sie Dübel in die Löcher ein.

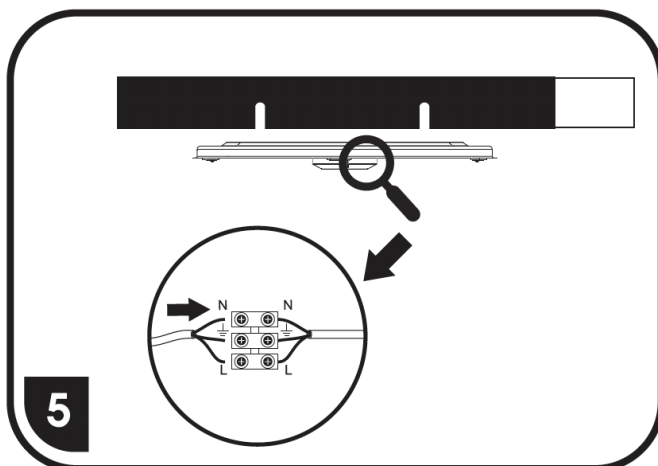




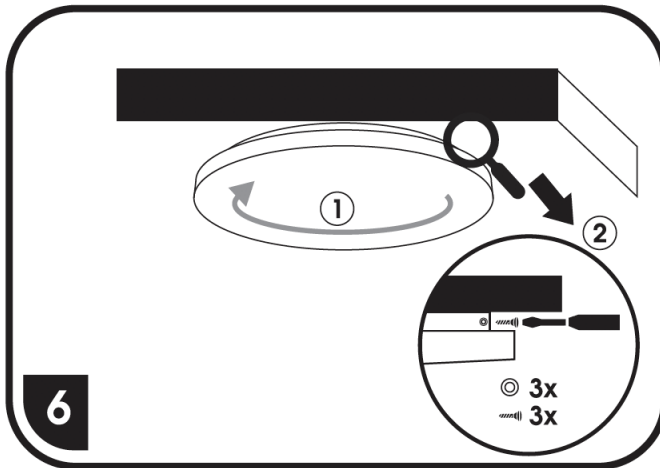
4. Führen Sie die Stromkabel durch die dafür vorgesehene Öffnung in der LED-Platte. Schrauben Sie die LED-Platte anschließend fest.



5. Schließen Sie die Kabel wie abgebildet an.



6. Setzen Sie die Lampenschale auf die LED-Platte auf. Achten Sie darauf, dass Sie dabei die Aussparungen in der Lampenschale nach den Zapfen am Innenrand der LED-Platte ausrichten. Nur so lässt sich die Schale in die Platte einsetzen. Drehen Sie dann die Lampenschale im Uhrzeigersinn fest. Schrauben Sie sie anschließend fest.



## 2. App installieren

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte 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



## 3. Registrierung

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

### Per Email-Adresse

1. Öffnen Sie die App **ELESION**. Gestatten Sie gegebenenfalls das Senden von Mitteilungen.
2. Tippen Sie auf **Erstellen eines neuen Kontos**.
3. Lesen Sie sich die Datenschutzrichtlinie gut durch. Tippen Sie dann auf **zustimmen**.
4. Stellen Sie im ersten Feld Ihr Land ein.
5. Geben Sie im zweiten Feld Ihre Email-Adresse ein.
6. Tippen Sie auf **Code bekommen**. Eine Bestätigungs-Email wird an Ihre Email-Adresse geschickt.
7. Suchen Sie in Ihrem Postfach nach einer Email von **ELESION**. Geben Sie innerhalb der nächsten Minuten den in der Email hinterlegten Bestätigungscode in der App ein.



#### **HINWEIS:**

*Sollte die Email nicht im Posteingang angezeigt werden, durchsuchen Sie den Junk-/Spam-Ordner.*

8. Legen Sie ein Konto-Passwort fest. Das Passwort sollte aus 6-20 Zeichen bestehen und mindestens einen Buchstaben und eine Zahl enthalten.
9. Tippen Sie auf **Fertigstellung**.
10. Gestatten Sie gegebenenfalls den Standort-Zugriff.

## 11. Tippen Sie auf **Erstellung Familie**.



### HINWEIS:

*Die Erstellung von „Familiengruppen“ dient der Standort-Zuteilung. Wenn Sie z.B. über mehrere Wohnsitze verfügen, sind die Geräte so immer noch eindeutig dem entsprechenden Wohnsitz zugeordnet. Zudem können Sie andere Haushaltsmitglieder in die Gruppe einladen und Ihnen Zugriffsrechte auf das Gerät gewähren.*

12. Geben Sie der Gruppe im ersten Feld (**Familienname**) einen Namen, z.B. Wohnung XXX.
13. Tippen Sie auf das zweite Feld. Warten Sie, bis Ihr Standort ermittelt wurde und tippen Sie dann auf **Bestätigen**.
14. Legen Sie fest, für welche Räume die Gruppe gelten soll. Fügen Sie gegebenenfalls einen eigenen Raum hinzu.
15. Tippen Sie oben rechts auf **Fertigst...**
16. Tippen Sie in der Erfolgsmeldung auf **Fertigstellung**. Sie gelangen zur Startseite der App (**Mein Zuhause**-Tab).

## Per Mobilfunknummer

1. Öffnen Sie die App **ELESION**. Gestatten Sie gegebenenfalls das Senden von Mitteilungen.
2. Tippen Sie auf **Erstellen eines neuen Kontos**.
3. Lesen Sie sich die Datenschutzrichtlinie gut durch. Tippen Sie dann auf **zustimmen**.
4. Stellen Sie im ersten Feld Ihr Land ein.
5. Geben Sie im zweiten Feld Ihre vollständige Mobilfunknummer ein.



### BEISPIEL:

Geben Sie Ihre Rufnummer im Format des folgenden Beispiels ein:  
0173XXXXXXXX (und nicht +49173 XXXXXXXX oder 173 XXXXXXXX).

6. Tippen Sie auf **Code bekommen**. Eine Bestätigungs-SMS wird an Ihre Rufnummer geschickt.
7. Geben Sie innerhalb der nächsten Minuten den in der SMS hinterlegten Bestätigungscod in der App ein.
8. Legen Sie ein Konto-Passwort fest. Das Passwort sollte aus 6-20 Zeichen bestehen und mindestens einen Buchstaben und eine Zahl enthalten.
9. Tippen Sie auf **Fertigstellung**.
10. Gestatten Sie gegebenenfalls den Standort-Zugriff.
11. Tippen Sie auf **Erstellung Familie**.



### HINWEIS:

*Die Erstellung von „Familiengruppen“ dient der Standort-Zuteilung. Wenn Sie z.B. über mehrere Wohnsitze verfügen, sind die Geräte so immer noch eindeutig zuordenbar. Zudem können Sie andere Haushaltsmitglieder in die Gruppe einladen und Ihnen Zugriffsrechte auf das Gerät gewähren.*

12. Geben Sie der Gruppe im ersten Feld (**Familienname**) einen Namen, z.B. Wohnung XXX.
13. Tippen Sie auf das zweite Feld. Warten Sie, bis Ihr Standort ermittelt wurde und tippen Sie dann auf **Bestätigen**.

14. Legen Sie fest, über welche Räume der Wohnsitz verfügt. Fügen Sie gegebenenfalls weitere Räume hinzu (z.B. Büro, Kinderzimmer, Gästezimmer, Schlafzimmer XXX, etc.).
15. Tippen Sie oben rechts auf **Fertigst...**
16. Tippen Sie in der Erfolgsmeldung auf **Fertigstellung**. Sie gelangen zur Startseite der App (**Mein Zuhause**-Tab).

#### 4. WLAN-LED-Deckenleuchte mit App verbinden



##### HINWEIS:

*Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte kann nur in ein 2,4-GHz-Netzwerk eingebunden werden.*

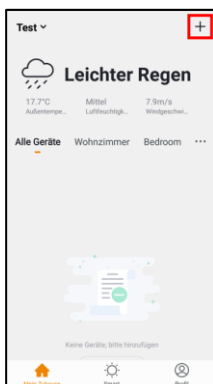
1. Verbinden Sie Ihr Mobilgerät mit dem 2,4-GHz-Netzwerk, in das Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte eingebunden werden soll.



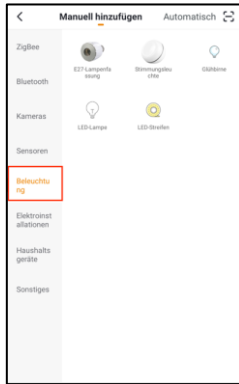
##### HINWEIS:

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

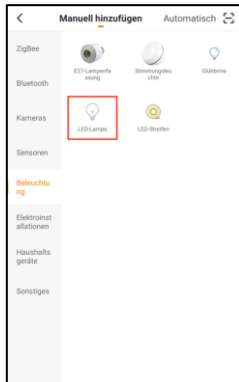
2. Öffnen Sie die App **ELESION**.
3. Melden Sie sich an. Sie gelangen zum **Mein-Zuhause**-Tab.
4. Tippen Sie auf **Gerät hinzufügen / Keine Geräte, bitte hinzufügen** oder oben rechts auf das Plus-Symbol.



5. Tippen Sie in der linken Leiste auf die Kategorie **Beleuchtung**.



6. Tippen Sie auf die Unterkategorie **LED-Lampe**.



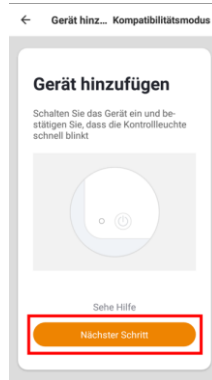
7. Setzen Sie die WLAN-LED-Deckenleuchte in den Verbindungsmodus, indem Sie sie zunächst für 10 Sekunden ausschalten. Danach schalten Sie die Leuchte möglichst rhythmisch dreimal ein und wieder aus. Schalten Sie sie danach wieder ein und warten Sie ca. 5 Sekunden bis die Leuchte blinkt.



**HINWEIS:**

*Sollte die Leuchte nicht blinken, wiederholen Sie diesen Schritt.*

8. Tippen Sie in der App auf **Nächster Schritt / Der nächste Schritt**.



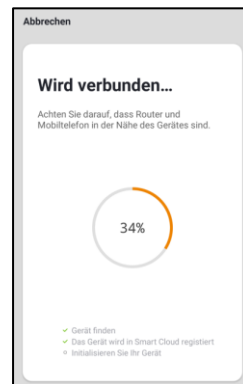
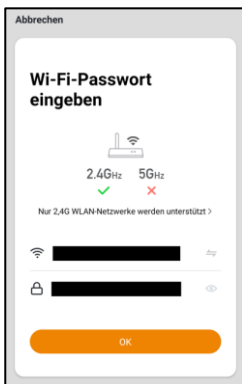
9. Geben Sie das WLAN-Passwort des 2,4-GHZ-Netzwerkes ein, in das Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte eingebunden werden soll. Tippen Sie auf das Augen-Symbol, um das eingegebene Passwort ein- oder auszublenden.

**HINWEIS:**

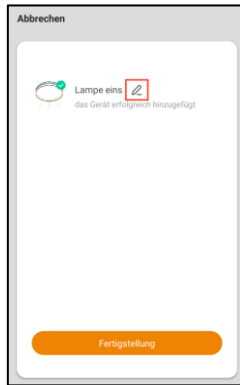


*Es wird automatisch das WLAN-Netzwerk übernommen, mit dem Ihr Mobilgerät aktuell verbunden ist. Soll Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte mit einem anderen WLAN-Netzwerk verbunden werden, tippen Sie auf **Netzwerk ändern**. Stellen Sie in den WLAN-Einstellungen Ihres Mobilgeräts die Verbindung zum gewünschten Netzwerk her. Kehren Sie dann zur App zurück und geben Sie das geforderte WLAN-Passwort ein.*

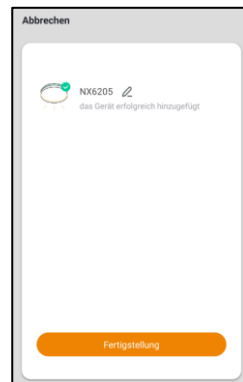
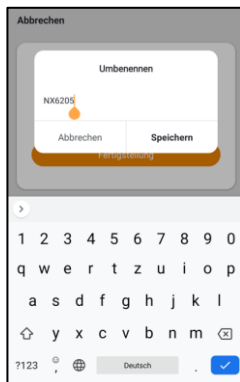
10. Tippen Sie auf **OK**. Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte wird nun mit dem WLAN-Netzwerk verbunden. Dies kann einige Augenblicke dauern. War die Verbindung erfolgreich, erlischt die LED.



11. Tippen Sie auf das Stift-Symbol neben Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte.



12. Geben Sie den gewünschten Gerätenamen ein. So ist Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte später eindeutig zuordenbar. Tippen Sie dann im Eingabe-Fenster auf **Speichern**.



13. Tippen Sie auf den Raum, in dem Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte in Gebrauch sein wird (z.B. Wohnzimmer).
14. Tippen Sie unten auf **Fertigstellung**. Das Gerät wird Ihrer Geräteliste hinzugefügt. Sie gelangen zur Steuerseite des Geräts.



## 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.

## Übersicht

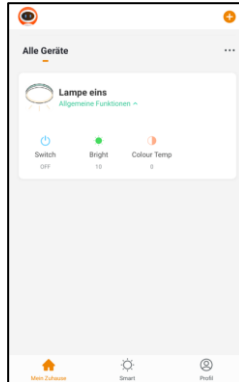
Die App ist in drei Tabs aufgeteilt: **Mein Zuhause**, **Smart-Szenen** und **Profil**.

	Mein-Zuhause-Tab	Geräteliste
		Zimmerliste
		Gerät hinzufügen
		Standortbasierte Wetterinformationen
	Smart-Szenen-Tab	Automatische Aktionen (Szenen) einstellen / ändern / aktivieren / deaktivieren
	Profil-Tab	Familienverwaltung
		Benutzerverwaltung
		App-Nachrichten zu Freigaben, ausgelösten Alarmen etc. ( <b>Nachrichtencenter</b> )
		Geräte-QR-Code scannen ( <b>Scannen</b> )
		Feedback geben ( <b>Rückmeldung</b> )
		Benachrichtigungs-Einstellungen vornehmen / Zugriff Dritter ( <b>Einstellungen</b> )

## Steuerung der WLAN-LED-Deckenleuchte

### Allgemein

1. Tippen Sie in der Geräteliste (Mein-Zuhause-Tab) auf Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte. Die Geräteseite wird aufgerufen.

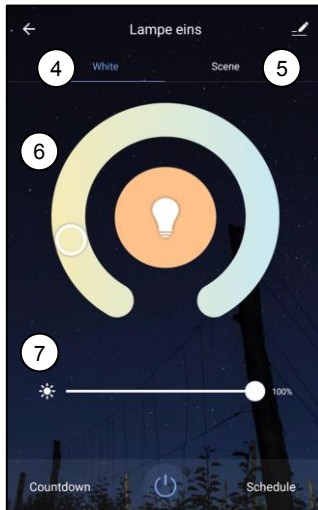


2. Steuern Sie Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte, indem Sie auf das entsprechende Symbol, die entsprechende Schaltfläche oder Tab tippen.



#### HINWEIS:

Bis auf den Ein/Aus-Schalter, dem Zeitplan und dem Countdown-Timer stehen die Symbole erst zur Verfügung, wenn Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte eingeschaltet ist.



- 1 Countdown
- 2 Ein/Aus-Schalter
- 3 Zeitplan
- 4 Weißlicht-Tab
- 5 Szene-Tab
- 6 Farbtemperatur
- 7 Helligkeit

## Farbtemperatur des Weißlichts einstellen

3. Rufen Sie die Geräteseite Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte auf (Mein-Zuhause-Tab → Geräteliste → WLAN-LED-Deckenleuchte).
4. Schalten Sie Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte ein.
5. Wählen Sie die gewünschte Farbtemperatur stufenlos von kaltweiß bis warmweiß aus, indem Sie auf die entsprechende Stelle des Farbtemperatur-Auswahl-Kreises tippen oder den Cursor auf dem Kreis bewegen.
6. Alle Einstellungen werden sofort übernommen.

## Helligkeit des Weißlichts einstellen

1. Rufen Sie die Geräteseite Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte auf (Mein-Zuhause-Tab → Geräteliste → WLAN-LED-Deckenleuchte).
2. Schalten Sie Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte ein.
3. Stellen Sie die gewünschte Helligkeit von 1 bis 100 % ein, indem Sie auf den Cursor des Balkens tippen und diesen in die entsprechende Richtung bewegen.
4. Alle Einstellungen werden sofort übernommen.

## Szenen auswählen und/oder erstellen

Wählen Sie für bestimmte Situationen entsprechende Lichtszenen Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte aus, bei denen jeweils eine optimale Farbtemperatur sowie Helligkeit vorab festgelegt sind. Sie wählen dabei aus voreingestellten und individuell erstellten Szenen. Über **Edit** können Sie sowohl voreingestellte als auch individuell erstellte Szenen verändern.

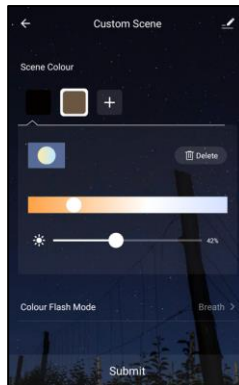
## Voreingestellte Szenen

1. Rufen Sie die Geräteseite Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte auf (Mein-Zuhause-Tab → Geräteliste → WLAN-LED-Deckenleuchte).
2. Schalten Sie Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte ein.
3. Tippen Sie auf den Tab **Szene**.
4. Wählen Sie aus den voreingestellten Szenen **Nacht**, **Lesen**, **Arbeiten** und **Freizeit**.

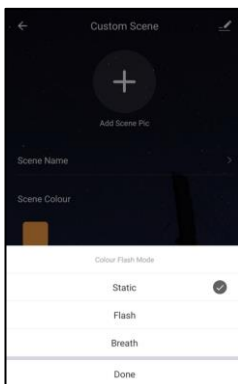


## Individuelle Szenen selbst erstellen

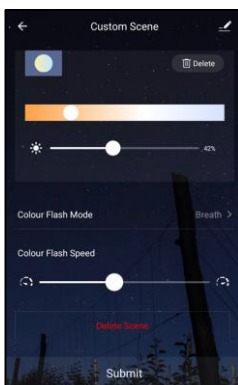
1. Rufen Sie die Geräteseite Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte auf (Mein-Zuhause-Tab → Geräteliste → WLAN-LED-Deckenleuchte).
2. Schalten Sie Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte ein.
3. Tippen Sie auf den Tab **Szene**.
4. Tippen Sie auf **Szene hinzufügen**.
5. Fügen Sie ein Vorschaubild hinzu, um die Szene zu personalisieren. Tippen Sie hierzu auf **Szenen-Bild hinzufügen**. Sie werden aufgefordert entweder ein Kamerabild oder ein Bild aus dem Bilderordner freizugeben.
6. Geben Sie der Szene einen Namen. Tippen Sie auf den Pfeil rechts neben **Szenen-Name**. Geben Sie einen Namen ein und tippen Sie auf **Speichern**.
7. Legen Sie für die Szene eine Farbtemperatur und eine Helligkeit fest. Tippen Sie auf **Szene Farbe**.
8. Für die gewünschte Farbtemperatur tippen Sie auf den Cursor des ersten Balkens und bewegen ihn in die entsprechende Richtung. Auf dem zweiten Balken stellen Sie analog die Helligkeit ein.
9. Dabei können Sie auch mehrere unterschiedliche Farb-Varianten erstellen. Eine neue Variante generieren Sie, indem Sie auf das Plus-Symbol tippen. Löschen Sie eine Farb-Variante wieder, indem Sie auf das Varianten-Symbol tippen und anschließend auf das Mülleimer-Symbol.



10. Die Farb-Varianten werden dann entweder im Farbwechsel oder per fließenden Farbübergang wiedergegeben. Hierzu tippen Sie auf **Leucht-Modus** und wählen **Blinken** oder **Übergang**. **Statisch** ist der voreingestellte Leucht-Modus bei nur einer Farb-Variante. Tippen dann auf **Fertig**.



11. Haben Sie **Übergang** oder **Blinken** ausgewählt, stellen Sie zusätzlich die Geschwindigkeit ein, mit der der Wechsel bzw. Übergang erfolgen soll. Tippen Sie hierzu unter **Farbwechsel-Geschwindigkeit** auf den Cursor des Balkens und bewegen ihn in die entsprechende Richtung.



12. Nun haben Sie alle Parameter Ihrer Szene festgelegt. Tippen Sie abschließend auf **Submit**.

### Individuelle Szene löschen

Sollten Sie eine komplette, individuell erstellte Szene wieder löschen wollen, wählen Sie das Tab **Szene**, tippen Sie auf die entsprechende Szene, dann auf **Edit** und schließlich unten auf **Szene löschen**.

### Ein- / Ausschalten per Countdown-Timer

Stellen Sie einen Countdown ein, nach dem sich Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte automatisch ein- bzw. ausschaltet.

## Countdown einstellen

1. Rufen Sie die Geräteseite Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte auf (Mein-Zuhause-Tab → Geräteliste → WLAN-LED-Deckenleuchte).
2. Schalten Sie Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte ein.
3. Tippen Sie unten links auf **Countdown**.
4. Stellen Sie über das Scrollrad die gewünschten Stunden und Minuten ein.
5. Tippen Sie auf **OK**.

## Countdown aktivieren / deaktivieren

Tippen Sie auf die Schaltfläche neben **Countdown**, um diesen zu aktivieren (Cursor rechts) oder zu deaktivieren (Cursor links). Tippen Sie danach auf **OK**.

## Ein- / Ausschalten nach Zeitplan

Erstellen Sie einen Zeitplan zum automatischen Ein- oder Ausschalten Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte.

### Zeitplan erstellen

1. Rufen Sie die Geräteseite Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte auf (Mein-Zuhause-Tab → Geräteliste → WLAN-LED-Deckenleuchte).
2. Schalten Sie Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte ein.
3. Tippen Sie unten rechts auf **Zeitplan**.
4. Tippen Sie unten auf **Timing hinzufügen**.
5. Stellen Sie über das Scrollrad die gewünschte Uhrzeit ein.
6. Tippen Sie unten auf den Pfeil bei **wiederholen**.



#### HINWEIS:

*Handelt es sich um ein einmaliges Ereignis, lassen Sie Schritt 6 und 7 bitte aus. Fahren Sie direkt bei Schritt 8 fort.*

7. Tippen Sie auf die Wochentage, an denen das Ereignis (Ein- oder Ausschalten) erfolgen soll. Tippen Sie dann oben auf den Pfeil nach links.
8. Tippen Sie auf den Pfeil bei **LED**.
9. Tippen Sie auf das gewünschte Ereignis (**Ein / Aus**). Tippen Sie dann auf **OK**.
10. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**.
11. Der Zeitplan wird nun in der Zeitplan-Liste angezeigt. Er ist automatisch aktiviert.

### Zeitplan aktivieren / deaktivieren

Tippen Sie auf die Schaltfläche neben dem Zeitplan, um diesen zu aktivieren (Cursor rechts) oder zu deaktivieren (Cursor links).

### Zeitplan löschen

Zum Löschen eines Zeitplans gehen Sie bitte vor wie folgt:

1. Rufen Sie die Zeitplan-Liste auf (Geräteseite → Zeitplan).
2. Halten Sie den gewünschten Zeitplan angetippt, bis ein Hinweisenfenster erscheint.
3. Tippen Sie im Hinweisenfenster auf **Löschen**. Der Zeitplan wird gelöscht.

## Geräte-Einstellungen

Rufen Sie das Einstellungs-Menü auf, indem Sie in der Geräteseite rechts oben auf das Stift-Symbol tippen.



Folgende Optionen stehen Ihnen im Einstellungs-Menü zur Verfügung:

Name des Geräts	Name der WLAN-LED-Deckenleuchte bearbeiten sowie auswählen, in welchem Raum sich die WLAN-LED-Deckenleuchte befindet.
Information des Geräts	WLAN-LED-Deckenleuchten-Informationen einsehen
Sofortige Szene und Automatisierung	WLAN-LED-Deckenleuchten mit Smart-Funktionen verknüpfen
Kontrolle aus einem Drittanbieter unterstützen	Liste unterstützter Drittanbieter
Meldung Gerät offline	Aktivieren/Deaktivieren der Offline-Meldung
Gerät teilen	WLAN-LED-Leiste mit anderen App-Nutzern teilen
Gruppe erstellen	Stellen Sie ein, welche in der App angemeldeten Geräte gleichzeitig ausgelöst werden sollen.
FAQ & Rückmeldung	Feedback senden
Netzwerk überprüfen	Netzwerkstärke überprüfen
Überprüfen Sie das Upgrade der Firmware	Firmware aktualisieren
Das Gerät entfernen	WLAN-LED-Deckenleuchte aus der App löschen

## Smart-Aktionen einstellen

### Automation

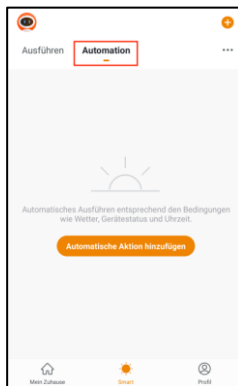
Stellen Sie individuell Ihren Bedürfnissen angepasste, automatische Geräte-Aktionen ein. Diese werden über andere mit der App verbundene Geräte an bestimmte Bedingungen geknüpft. Für das Erstellen von **Automationen** werden entweder sensorische Geräte (z.B. NX-4469) und Ausgabegeräte (z.B. Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte) oder vom Internet verwendete Informationen zu den Umweltbedingungen in Ihrer Stadt benötigt. Auch eine einfache Zeitsteuerung ist möglich.

### Neue Automation hinzufügen

1. Öffnen Sie den **Smart-Tab**.

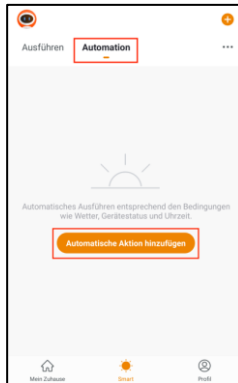


2. Tippen Sie oben auf den Tab **Automation**.

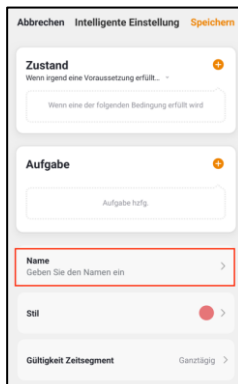


3. Tippen Sie auf die Schaltfläche **Automatische Aktion hinzufügen** oder oben rechts auf das Plus-Symbol.



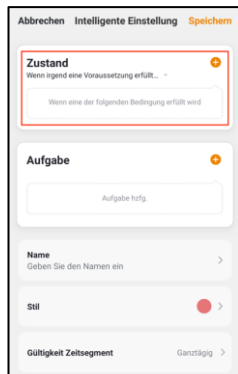


4. Tippen Sie auf das Pfeil-Symbol neben **Name**.

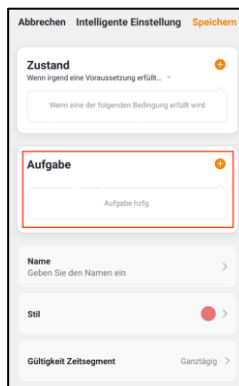


5. Geben Sie der Szene einen Namen und tippen Sie dann auf **Speichern**.

6. Legen Sie zuerst die Bedingungen fest, die die Automation auslösen. Tippen Sie hierzu auf die Schaltfläche **Wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird** oder auf das Plus-Symbol neben **Wenn irgend eine Voraussetzung erfüllt...**



7. Tippen Sie auf die gewünschte Umweltbedingung oder unten auf Gerät (wenn Sie einen Sensor verwenden).
  - **Temperatur:**  
Stellen Sie die Temperatur-Voraussetzung ein. Tippen Sie dann auf **Aktuelle Stadt**. Aktivieren Sie die Standort-Funktion Ihres Mobilgeräts.
  - **Feuchtigkeit:**  
Stellen Sie die Bedingungen für die Luftfeuchtigkeit ein. Tippen Sie dann auf **Aktuelle Stadt**. Aktivieren Sie die Standort-Funktion Ihres Mobilgeräts.
  - **Wetter:**  
Stellen Sie die Wetter-Voraussetzungen ein. Tippen Sie dann auf **Aktuelle Stadt**. Aktivieren Sie die Standort-Funktion Ihres Mobilgeräts.
  - **Sonnenaufgang/Sonnenuntergang:**  
Tippen Sie auf die entsprechende Option. Tippen Sie dann auf **Aktuelle Stadt**. Aktivieren Sie die Standort-Funktion Ihres Mobilgeräts.
  - **Zeitsteuerung:**  
Stellen Sie über das Scrollrad die Uhrzeit ein, zu der die Automation ausgeführt werden soll. Tippen Sie oben auf **wiederholen** und stellen Sie ein, an welchen Wochentagen die Automation ausgeführt werden soll.
  - **Gerät:**  
Tippen Sie in der Geräteliste auf den Sensor, der als Auslöser für die Automation dienen soll. Tippen Sie auf die gewünschte Option.
8. Tippen Sie gegebenenfalls oben rechts auf **Weiter**.
9. Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 6-8 bis alle gewünschten Voraussetzungen für die Automation vorliegen.
10. Tippen Sie auf die Schaltfläche **Aufgabe hzfg.** oder auf das Plus-Symbol neben **Aufgabe**.



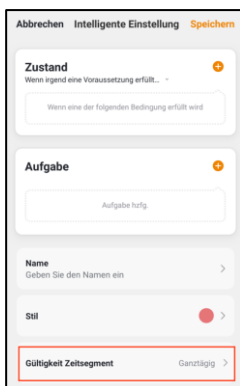
11. Wählen Sie die gewünschte Aktion aus.

- **Die Szene ausführen:**  
Eine von Ihnen erstellte Szene aus der Szeneliste auswählen, die bei Vorliegen aller Voraussetzungen automatisch ausgeführt wird.
- **Automatisierung auslösen:**  
Eine von Ihnen erstellte Automatisierung aus der Automations-Liste auswählen, die bei Vorliegen aller Voraussetzungen ebenfalls ausgeführt wird.
- **Erinnerung senden:**  
Es wird eine Erinnerungs-Nachricht an die Nachrichtenzentrale (**Profil-Tab → Nachrichtencenter**) geschickt.
- **Verzögerung:**  
Es wird eine Verzögerungszeit eingestellt, nach der die Aktion ausgelöst wird.
- **Geräteliste:**  
Tippen Sie auf den Gerätenamen und dann auf die gewünschte Option. Im Fall Ihrer WLAN-LED-Deckenleuchte sind dies: **Switch** (Ein-/Ausschalten), **Modus** (weiß, Farbe, Szene, Musik), **Helligkeit** (genaue Helligkeit in Prozent eingeben), **Farbtemperatur** (genauen Farbtemperatur-Wert eingeben) oder die **verbleibende Zeit** (genaue Zeit in Sekunden eingeben).

12. Tippen Sie gegebenenfalls oben rechts auf **Weiter**.

13. Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 10-12 bis alle gewünschten Aktionen für die Automation vorliegen.

14. Scrollen Sie nach unten. Tippen Sie auf **Gültigkeit Zeitsegment**.



15. Wählen Sie die gewünschte Option aus. Tippen Sie dann oben rechts auf **Weiter**.

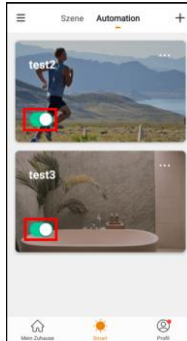
16. Schließen Sie das Einstellen der Automation ab, indem Sie oben rechts auf **Speichern** tippen.

## Automation ein-/ausschalten

1. Öffnen Sie den **Smart-Tab**.



2. Tippen Sie oben auf den Tab **Automation**.
3. Tippen Sie in der Automations-Liste auf den Schalter der Automation, die Sie ein- (Schalter rechts) oder ausschalten (Schalter links) möchten.



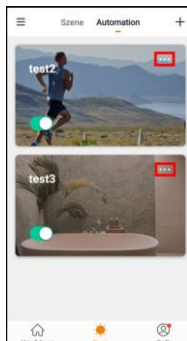
## Szene oder Automation bearbeiten

Wenn Sie eine bereits eingestellte Szene oder Automation ändern möchten (z.B. Voraussetzungen entfernen oder hinzufügen), gehen Sie bitte vor wie folgt:

4. Öffnen Sie den **Smart-Tab**.



5. Tippen Sie oben auf den entsprechenden Tab (**Szene / Automation**).
6. Tippen Sie in der Liste bei der gewünschten Szene / Automation auf das Einstellungs-Symbol (im Kasten oben rechts).



7. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.
8. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**.

## **Szene oder Automation löschen**

9. Öffnen Sie den **Smart**-Tab.



10. Tippen Sie auf den entsprechenden Tab (**Szene / Automation**).
11. Tippen Sie in der Liste auf die Szene / Automation, die Sie löschen möchten.
12. Scrollen Sie ganz nach unten.
13. Tippen Sie auf **Smart löschen**.
14. Bestätigen Sie den Vorgang. Die Szene / Automation wird gelöscht.

## WLAN-LED-Deckenleuchte aus App entfernen

15. Tippen Sie in der Geräteliste (Mein-Zuhause-Tab) auf Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte.
16. Tippen Sie oben rechts auf das Menü-Symbol:



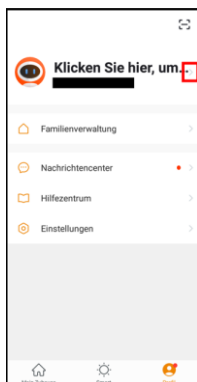
17. Scrollen Sie ganz nach unten und tippen Sie auf **Das Gerät entfernen**.
18. Bestätigen Sie den Vorgang. Ihre WLAN-LED-Deckenleuchte wird aus der App entfernt.

## App-Konto löschen

19. Öffnen Sie den **Profil-Tab**.



20. Tippen Sie ganz oben rechts auf den Pfeil neben Ihrer Email-Adresse.



21. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Konto und Sicherheit**.
22. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Konto deaktivieren**.
23. Bestätigen Sie den Vorgang.
24. Lesen Sie sich die Informations-Anzeige gut durch. Tippen Sie dann auf **OK**.
25. Ihr Konto wird sofort gelöscht.

# Sprachsteuerung

## Alexa Voice Service



### 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.



### HINWEIS:

Wenn Sie bereits auf Grund eines anderen **ELESION**-Gerätes **ELESION** als Skill in der **Amazon Alexa**-App aktiviert haben, so müssen die unteren Schritte in der Regel nicht durchgeführt werden. Das Gerät wird automatisch erkannt, sobald es mit der **ELESION**-App verbunden wurde. Es kann sofort per Sprachbefehl gesteuert werden. Sollte dies nicht der Fall sein, deaktivieren Sie bitte in der **Amazon Alexa**-App zuerst die **ELESION**-Skill und aktivieren Sie sie dann erneut (siehe unten Schritt 7-14).

1. Installieren Sie die **Amazon Alexa**-App von Amazon.
2. Öffnen Sie die **Amazon Alexa**-App.
3. Melden Sie sich mit Ihrem Amazon-Konto an.
4. Rufen Sie das Menü auf und tippen Sie auf den Menüpunkt **Skills und Spiele**.
5. Geben Sie in der Suchleiste **ELESION** ein. Tippen Sie dann auf das Lupen-Symbol.
6. Tippen Sie in der Liste der Suchergebnisse auf **ELESION**.
7. Tippen Sie auf **AKTIVIEREN**.
8. Stellen Sie im vorderen Teil des ersten Eingabefeldes Ihr Land ein.



### HINWEIS:

Die Länderliste ist nicht alphabetisch, sondern nach Vorwahl sortiert. Die Länder sind unter ihren englischen Namen gelistet (z.B. Germany +49).

9. Geben Sie neben der Länder-Vorwahl die E-Mail-Adresse bzw. Mobilfunknummer ein, mit der Sie sich auf **ELESION** registriert haben.
10. Geben Sie im zweiten Feld das Passwort Ihres **ELESION**-Kontos ein.
11. Tippen Sie auf **Sofort verbinden**.
12. Das **ELESION**-Symbol und Ihre Email-Adresse bzw. Mobilfunknummer werden oben angezeigt. Tippen Sie unten auf **Autorisieren**. Ihr **ELESION**-Konto wird mit der **Amazon Alexa**-App verknüpft. Dies kann einige Augenblicke dauern.
13. Warten Sie, bis die Erfolgsmeldung **ELESION** wurde erfolgreich verknüpft angezeigt wird. Tippen Sie dann oben links auf **Fertig**. Sie gelangen zum **ELESION**-Tab der App.
14. Tippen auf **GERÄTE ERKENNEN**.

## Google Home-App



### HINWEIS:

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. Stellen Sie sicher, dass Ihr Google Home-Lautsprecher eingerichtet oder Google Assistant auf dem Mobilgerät installiert ist. Nehmen Sie hierzu gegebenenfalls die Bedienungsanleitung des Google Home-Lautsprechers zu Hilfe.
2. Installieren Sie die **Google Home-App** von Google LLC.
3. Öffnen Sie die **Google Home-App**.
4. Tippen Sie unten links auf das Haus-Symbol.
5. Tippen Sie oben auf das Plus-Symbol (**Hinzufügen**).
6. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Gerät einrichten**.
7. Tippen Sie unten in der Kategorie **Funktioniert mit Google** auf **Du hast bereits Geräte eingerichtet?**
8. Tippen Sie in der Kontoverwaltung oben auf das Lupen-Symbol.
9. Geben Sie in der Suchleiste **ELESION** ein. Tippen Sie dann auf das Suchsymbol der eingeblendeten Tastatur.
10. Tippen Sie in der Liste der Suchergebnisse auf **ELESION**.
11. Stellen Sie im vorderen Teil des ersten Eingabefeldes Ihr Land ein.



### HINWEIS:

Die Länderliste ist nicht alphabetisch, sondern nach Vorwahl sortiert. Die Länder sind unter ihren englischen Namen gelistet (z.B. Germany +49).

12. Geben Sie neben der Länder-Vorwahl die E-Mail-Adresse bzw. Mobilfunknummer ein, mit der Sie sich auf **ELESION** registriert haben.
13. Geben Sie im zweiten Feld das Passwort Ihres ELESION-Kontos ein.
14. Tippen Sie auf **Sofort verbinden**.
15. Das **ELESION**-Symbol und Ihre Email-Adresse bzw. Mobilfunknummer werden oben angezeigt. Tippen Sie unten auf **Autorisieren**. Ihr **ELESION**-Konto wird mit der **Google Home-App** verknüpft. Dies kann einige Augenblicke dauern.
16. Wählen Sie durch Tippen das gewünschte Gerät Ihrer **ELESION-App** aus.
17. Tippen Sie unten auf **EINEM RAUM HINZUFÜGEN**.
18. Wählen Sie einen Raum durch Tippen aus.
19. Bestätigen Sie die Raumzuordnung, indem Sie unten auf **FERTIG** tippen.
20. Sie gelangen zur **ELESION**-Geräte-Übersicht der **Google Home-App**.



## Liste der 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. Bei den Prozentangaben handelt es sich um Beispiel-Werte, die mit Ihren gewünschten Werten ersetzt werden können.

Aktion	Befehl
Einschalten	Alexa, XXX an!
	OK, Google, XXX an!
Ausschalten	Alexa, XXX aus!
	OK, Google, XXX aus
Helligkeit verringern	Alexa, dimme XXX!
	OK, Google, dimme XXX!
Helligkeit erhöhen	Alexa, erhelle XXX!
	OK, Google, erhelle XXX!
Helligkeit in Prozent ändern	Alexa, XXX auf 50 %!
	OK, Google, XXX auf 50 %!
Farbtemperaturwahl	Alexa, schalte XXX warmweiß!
	Alexa, schalte XXX kaltweiß!
	OK, Google, schalte XXX warmweiß!
	OK, Google, schalte XXX kaltweiß!

## Technische Daten

Stromversorgung		230 Volt AC, 50 Hz
Leistungsaufnahme	NX-6204-675	18 Watt
	NX-6205-675	24 Watt
	NX-6206-675	36 Watt
Energieeffizienzklasse		A
Helligkeit	NX-6204-675	1.350 lm
	NX-6205-675	1.920 lm
	NX-6206-675	2.800 lm
Dimmbar		✓
Farbtemperatur		2700 – 6500 K
WLAN	Standard	IEEE 802.11 a/b/g/n
	Funkfrequenz	2.412 – 2.472 MHz
	Sendeleistung	18 dBm
Schutzklasse I		Schutzleiter
Maße (Ø x H)	NX-6204-675	34 x 6,5 cm
	NX-6205-675	39 x 6,5 cm
	NX-6206-675	48 x 7 cm
Gewicht	NX-6204-675	570 g
	NX-6205-675	720 g
	NX-6206-675	1.320 g

## GPL-Lizenztext

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

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

### Preamble

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

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

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

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

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

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

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

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

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

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

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

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

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

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

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

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

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

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

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the

corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

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

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

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

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

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

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

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

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

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

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or

among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

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

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

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

#### NO WARRANTY

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

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

#### END OF TERMS AND CONDITIONS

##### How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kundenservice: 07631 / 360 – 350

Importiert von:

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

© REV1 – 17.01.2020 – MR//GH



# Plafonnier connecté CCT

compatible Amazon Alexa & Google Assistant

## Mode d'emploi



## Table des matières

<b>Votre nouveau plafonnier connecté .....</b>	<b>4</b>
Contenu .....	4
<b>Consignes préalables .....</b>	<b>5</b>
Consignes de sécurité .....	5
Consignes importantes pour le traitement des déchets .....	6
Déclaration de conformité .....	6
<b>Mise en marche .....</b>	<b>7</b>
1. Montage .....	7
2. Installer l'application .....	10
3. Inscription .....	10
Adresse e-mail .....	10
Numéro de téléphone mobile .....	11
4. Connecter le plafonnier connecté à l'application .....	12
<b>Application .....</b>	<b>15</b>
Vue d'ensemble .....	15
Utiliser la télécommande du plafonnier connecté .....	16
Général .....	16
Régler la couleur de température de la lumière blanche .....	17
Régler la luminosité de la lumière blanche .....	17
Choisir et / ou créer des scènes .....	17
Scènes prédéfinies .....	18
Créer ses propres scènes .....	18
Supprimer la scène .....	20
Allumer / Éteindre par minuteur .....	20
Régler un compte à rebours .....	20
Activer / désactiver le compte à rebours .....	20
Allumer / Éteindre selon un planning .....	20
Créer un planning .....	20
Activer / Désactiver le planning .....	21
Effacer un planning .....	21
Réglages de l'appareil .....	21
Régler des actions connectées .....	22
Automatisation .....	22
Ajouter une nouvelle automatisation .....	22

Activer / désactiver automatisation.....	26
Modifier la scène ou l'automatisation.....	26
Supprimer la scène ou l'automatisation .....	27
Supprimer le plafonnier connecté .....	27
Effacer le compte de l'application .....	27
<b>Commande vocale .....</b>	<b>28</b>
Amazon Alexa.....	28
Application Google Home .....	29
Liste de commandes vocales.....	30
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>31</b>
<b>Contrat de licence logiciel libre .....</b>	<b>31</b>

## Votre nouveau plafonnier connecté

### Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce plafonnier. Contrôlez-le par application ou par commande vocale Amazon Alexa ou Google Assistant.

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

### Contenu

- Plafonnier connecté
- Matériel de montage
- Mode d'emploi

### Accessoires requis, non fournis :

- Appareil mobile avec Android à partir de 4.1 / iOS à partir de 9
- Réseau 2,4 GHz

### Variantes du produit

NX6204 : Plafonnier connecté CCT / 18 W / Ø 34 cm compatible Amazon Alexa & Google Assistant

NX6205 : Plafonnier connecté CCT / 24 W / Ø 39 cm compatible Amazon Alexa & Google Assistant

NX6206 : Plafonnier connecté CCT / 36 W / Ø 49 cm compatible Amazon Alexa & Google Assistant

### Application recommandée

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre plafonnier connecté et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **Smart Life**.

# Consignes préalables

## Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Lisez-le attentivement et conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin. Le cas échéant, transmettez-le avec le produit 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.
- N'utilisez pas l'appareil à d'autres fins que celle pour laquelle il est conçu.
- 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.
- N'utilisez pas l'appareil s'il présente des traces visibles d'endommagement.
- Vérifiez que la tension secteur indiquée sur la plaque signalétique correspond à celle de votre alimentation secteur.
- 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.
- 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.
- Conservez le produit hors de la portée et de la vue des enfants.
- 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.
- 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.
- Les commandes Alexa ne sont données qu'à titre indicatif et sont susceptibles d'évoluer.
- La Skill ELESION n'est pas disponible en français à la date de rédaction du présent mode d'emploi.
- 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.
- 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 ces produits NX-6204, NX-6205 et NX-6206 conformes 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, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/35/UE, concernant la mise à disposition sur le marché du matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques. La société PEARL.GmbH déclare également les produits NX-6205 et NX-6206 conformes à la directive 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, du Parlement Européen.



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).



## Mise en marche



**NOTE :**

*Le plafonnier ne doit pas être utilisé en extérieur.*

### 1. Montage



**NOTE :**

*Veillez noter que le matériel fourni pour le montage mural peut ne pas correspondre au matériau de l'endroit où vous souhaitez fixer le support. Vous trouverez un matériel de fixation approprié dans une quincaillerie ou un magasin d'outillage, par exemple.*



**ATTENTION !**

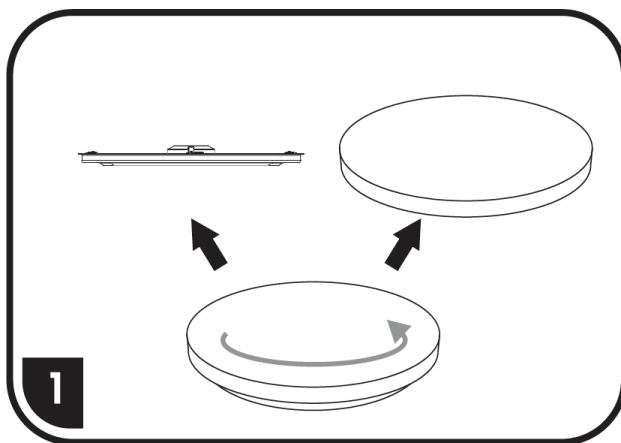
**Coupez le courant avant de procéder au montage !**



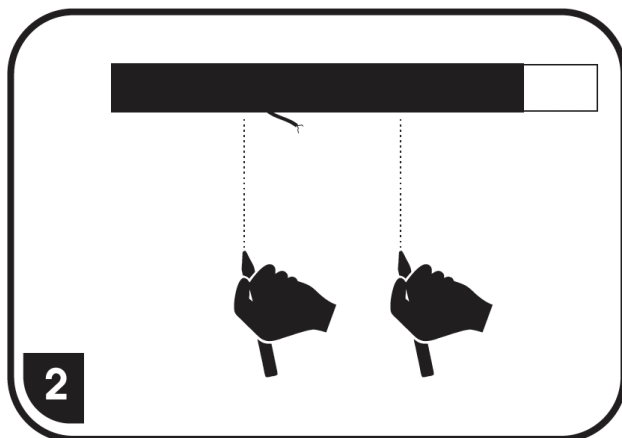
**NOTE :**

*Si vous n'avez aucune expérience dans les travaux de montage, faites effectuer le montage par un spécialiste.*

1. Tournez le culot de la lampe dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et retirez-le de la plaque LED.

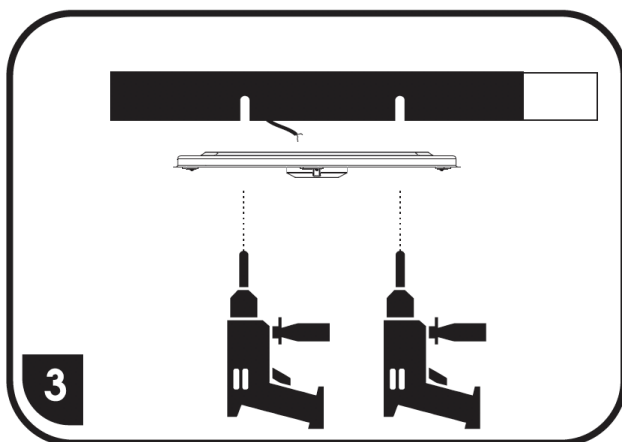


2. Marquez la position des trois trous à percer à l'endroit de votre choix. Utilisez le support mural comme gabarit.

**ATTENTION !**

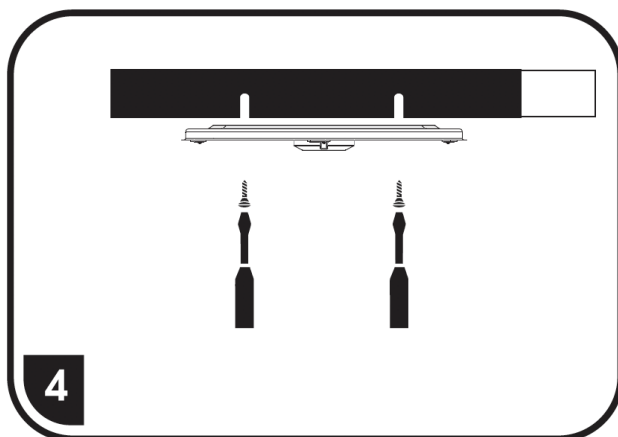
**Assurez-vous qu'aucun câble ou conduit ne passe à l'endroit où vous avez choisi de percer. Cela pourrait causer des blessures physiques et / ou des dommages matériels.**

3. Percez des trous aux endroits marqués. Enfoncez ensuite les chevilles dans les trous percés.



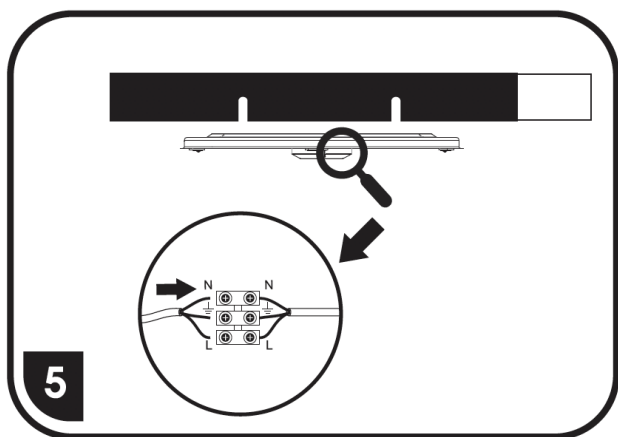
4. Faites passer les câbles d'alimentation par l'ouverture appropriée dans la plaque LED. Visser ensuite fermement la plaque LED.





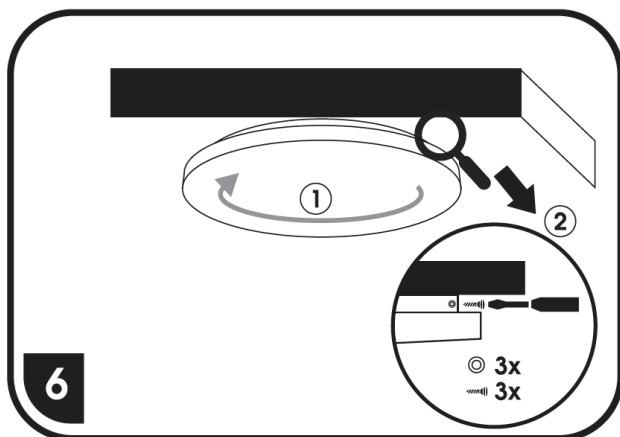
4

5. Branchez les câbles comme indiqué sur l'illustration.



5

6. Placez la coque de la lampe sur la plaque LED. Veillez à aligner les ouvertures de la coque de la lampe avec les chevilles sur le bord intérieur du panneau LED. Ainsi, vous pouvez placer la coque dans la plaque. Vissez ensuite la coque dans le sens des aiguilles d'horloge. Vissez-la fermement.



## 2. Installer l'application

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre plafonnier connecté et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **Smart Life**. 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.



## 3. Inscription

Si vous ne disposez pas d'un compte **Smart Life**, vous devrez vous en créer un. Votre inscription sur l'application peut se faire avec votre adresse e-mail ou votre numéro de téléphone portable.

### Adresse e-mail

1. Ouvrez l'application **Smart Life**. Si besoin, autorisez l'envoi de notifications.
2. Appuyez sur **Créer un nouveau compte**.
3. Lisez bien la politique de confidentialité. Appuyez ensuite sur **Accepter**.
4. Dans le premier champ, saisissez votre pays.
5. Dans le deuxième champ, saisissez votre adresse e-mail.
6. Appuyez sur **Obtenir un code**. Un e-mail de confirmation est envoyé à l'adresse e-mail saisie.

7. Cherchez dans votre boîte de réception un e-mail d'**Smart Life**. Dans les minutes qui suivent, entrez le code de confirmation de l'e-mail dans l'application.



**NOTE :**

*Si le courriel n'apparaît pas dans votre boîte de réception, cherchez dans le dossier Indésirables.*

8. Saisissez un mot de passe pour votre compte. Le mot de passe doit contenir 6 à 20 caractères, dont au moins une lettre et un chiffre.
9. Appuyez sur **Terminer**.
10. Si besoin, autorisez l'accès à la localisation.
11. Appuyez sur **Création famille**.



**NOTE :**

*La création de "groupes familiaux" permet de répartir les emplacements. Par exemple, si vous disposez de plusieurs résidences, les appareils sont toujours affectés de façon claire à la résidence correspondante. Vous pouvez également inviter d'autres membres de la famille dans le groupe et leur accorder des droits d'accès à l'appareil.*

12. Saisissez un nom pour le groupe dans le premier champ (**Nom de famille**), par exemple Habitat XXX.
13. Appuyez sur le deuxième champ. Attendez que votre emplacement ait été trouvé, puis appuyez sur **Confirmer**.
14. Précisez les salles pour lesquelles le groupe doit servir. Si nécessaire, ajoutez une pièce bien définie.
15. Appuyez en haut à droite sur **Terminer**.
16. Dans le message de succès, appuyez sur **Terminer**. Vous accédez à la page d'accueil de l'application (onglet **Ma famille**).

## Numéro de téléphone mobile

1. Ouvrez l'application **Smart Life**. Si besoin, autorisez l'envoi de notifications.
2. Appuyez sur **Créer un nouveau compte**.
3. Lisez bien la politique de confidentialité. Appuyez ensuite sur **Accepter**.
4. Dans le premier champ, saisissez votre pays.
5. Dans le deuxième champ, saisissez votre numéro de téléphone mobile complet.



**EXEMPLE :**

Saisissez votre numéro de téléphone au format de l'exemple suivant : 0673XXXXXXXX (et non +33 673 XXXXXXXX ou 673 XXXXXXXX).

6. Appuyez sur **Obtenir un code**. Un SMS de confirmation est envoyé à votre numéro de téléphone.
7. Dans les minutes qui suivent, entrez le code de confirmation du SMS dans l'application.
8. Saisissez un mot de passe pour votre compte. Le mot de passe doit contenir 6 à 20 caractères, dont au moins une lettre et un chiffre.
9. Appuyez sur **Terminer**.
10. Si besoin, autorisez l'accès à la localisation.
11. Appuyez sur **Création famille**.

**NOTE :**

*La création de "groupes familiaux" permet de répartir les emplacements. Si, par exemple, vous disposez de plusieurs lieux de résidence, les appareils peuvent être classés de manière univoque. Vous pouvez également inviter d'autres membres de la famille dans le groupe et leur accorder des droits d'accès à l'appareil.*

12. Saisissez un nom pour le groupe dans le premier champ (**Nom de famille**), par exemple Habitat XXX.
13. Appuyez sur le deuxième champ. Attendez que votre emplacement ait été trouvé, puis appuyez sur **Confirmer**.
14. Déterminez le nombre de salle dans la résidence. Si nécessaire, ajoutez d'autres pièces (p. ex. bureau, chambre d'enfant, chambre d'amis, chambre XXX, etc.).
15. Appuyez en haut à droite sur **Terminer**.
16. Dans le message de succès, appuyez sur **Terminer**. Vous accédez à la page d'accueil de l'application (onglet **Ma famille**).

#### 4. Connecter le plafonnier connecté à l'application

**NOTE :**

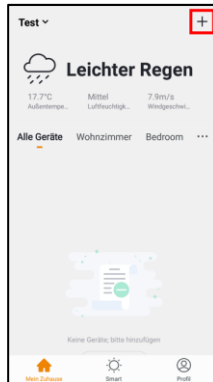
*Votre plafonnier ne peut être intégré qu'à un réseau à 2,4 GHz.*

1. Connectez votre appareil mobile au même réseau Internet sans fil 2,4 GHz que celui auquel votre plafonnier est connecté.

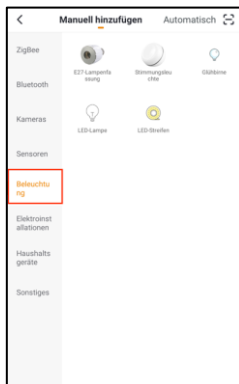
**NOTE :**

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

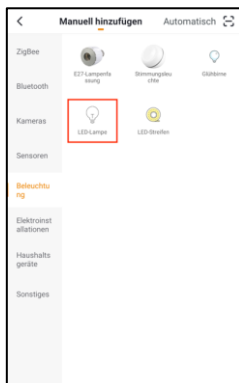
2. Ouvrez l'application **Smart Life**.
3. Connectez-vous. Vous accédez alors à l'onglet Ma page d'accueil.
4. Appuyez sur **Ajouter un appareil/Pas d'appareil, veuillez en ajouter** ou en haut à droite sur le **symbole Plus**.



5. Appuyez sur la catégorie **Luminaire** dans la barre de gauche.



6. Appuyez sur la sous-catégorie **Ampoule LED**.



7. Pour passer le plafonnier en mode de connexion, éteignez-le d'abord pendant 10 secondes. Puis, allumez-le et éteignez-le trois fois de suite, si possible à un rythme

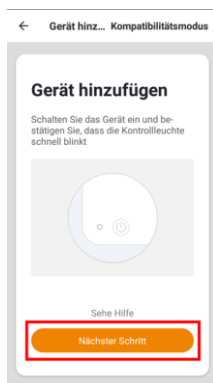
régulier et rapide. Enfin, allumez-le et attendez 5 secondes jusqu'à ce que le plafonnier brille.



**NOTE :**

*Si le plafonnier ne clignote pas, répétez le processus.*

8. Dans l'application, cliquez sur **Étape suivante**.



9. Entrez le mot de passe wifi du réseau Internet sans fil 2,4 GHz auquel votre plafonnier doit être connecté. Touchez l'icône de l'œil pour afficher ou masquer le mot de passe saisi :

**NOTE :**

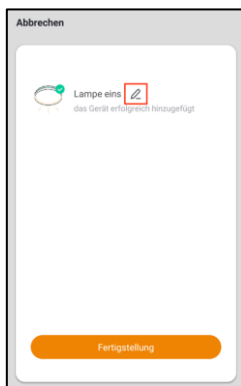


*Par défaut, le réseau wifi choisi correspond à celui auquel votre appareil mobile est connecté. Si vous souhaitez connecter le plafonnier à un autre réseau sans fil, appuyez sur **Modifier réseau**. Sélectionnez le réseau souhaité dans les paramètres wifi de votre appareil mobile. Revenez ensuite à l'application et entrez le mot de passe wifi requis.*

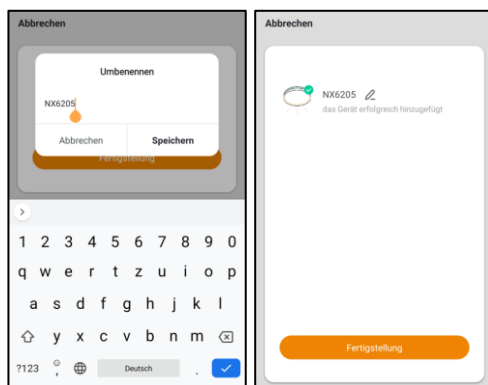
10. Appuyez sur **OK**. Votre plafonnier se connecte alors au réseau en wifi. Cela peut nécessiter un peu de temps. Lorsque la connexion est établie, la LED s'éteint.



11. Appuyez sur le symbole de crayon à côté de votre plafonnier.



12. Saisissez le nom pour votre appareil. De cette manière, votre plafonnier sera clairement identifiable par la suite. Appuyez ensuite sur **Enregistrer**.



13. Appuyez sur la pièce dans laquelle votre plafonnier doit être utilisé (salon, etc.).
14. Appuyez en bas sur **Terminé**. Le plafonnier est ajouté à votre liste d'appareils. Vous accédez à la page des appareils.

## Application





**NOTE :**


*L'application est continuellement améliorée. Par conséquent, il est possible que la description de l'application de ce mode d'emploi ne corresponde pas à la version de l'application la plus récente.*

## Vue d'ensemble

L'application est divisée en trois onglets : **Ma famille**, **Scénario** et **Profil**.

	Ma famille	Liste des appareils
		Liste de pièces
		Ajouter un appareil
		Informations météo basées sur le lieu

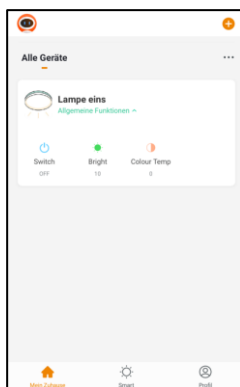
	Scènes	Créer / modifier / activer / désactiver les actions automatique (scènes)
---	--------	--

	Profil	Gestion des familles
		Commandes utilisateur
		Messages d'application pour déclenchements, alarmes déclenchées, etc. ( <b>Centre de messagerie</b> )
		Scanner le code QR ( <b>Scanner</b> )
		Donner un feedback ( <b>Retour d'information</b> )
		Régler les notifications / accès de tiers ( <b>Réglages</b> )

## Utiliser la télécommande du plafonnier connecté

### Général

1. Dans la liste des appareils (Ma famille), appuyez sur votre plafonnier connecté. La liste des appareils s'ouvre.

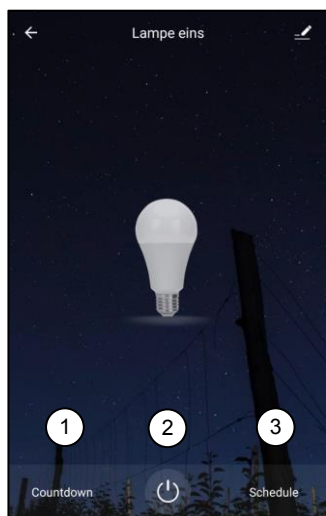


2. Pour commander le plafonnier connecté, appuyez sur le symbole ou l'onglet correspondant.



**NOTE :**

Les symboles ne sont pas disponibles tant que le plafonnier connecté est éteint ; vous n'avez accès qu'aux symboles Marche/Arrêt, calendrier et minuteur.



- 1 Compte à rebours
- 2 Interrupteur Marche/Arrêt
- 3 Planning
- 4 Onglet Lumière blanche
- 5 Onglet des scènes
- 6 Température de couleur
- 7 Luminosité

## Régler la couleur de température de la lumière blanche

1. Affichez la page du plafonnier connecté (onglet Ma famille → Liste d'appareils → Plafonnier connecté).
2. Allumez le plafonnier connecté.
3. Sélectionnez la température de couleur (blanc froid à blanc chaud), soit en appuyant sur le point correspondant sur le cercle de sélection, soit en faisant glisser le curseur sur le cercle avec votre doigt.
4. Les réglages sont pris en compte immédiatement.

## Régler la luminosité de la lumière blanche

1. Affichez la page du plafonnier connecté (onglet Ma famille → Liste d'appareils → Plafonnier connecté).
2. Allumez le plafonnier connecté.
3. Réglez la luminosité souhaitée de 1 à 100 % en appuyant sur le curseur de la barre et en le déplaçant dans la direction appropriée.
4. Les réglages sont pris en compte immédiatement.

## Choisir et / ou créer des scènes

Sélectionnez les scènes d'éclairage de votre plafonnier LED selon des situations spécifiques. Chaque scène a sa propre température de couleur et sa luminosité pré-réglées. Vous choisissez parmi des scènes prédéfinies ou créées individuellement. Avec **Modifier**, vous pouvez modifier à la fois les scènes prédéfinies et les scènes créées individuellement.

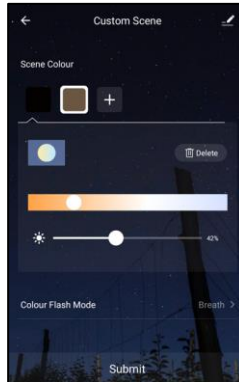
## Scènes prédéfinies

1. Affichez la page du plafonnier connecté (onglet Ma famille → Liste d'appareils → Plafonnier connecté).
2. Allumez le plafonnier connecté.
3. Appuyez sur l'onglet **Scènes**.
4. Choisissez une scène prédéfinie entre : **Nuit, Lecture, Travail et Loisir**.

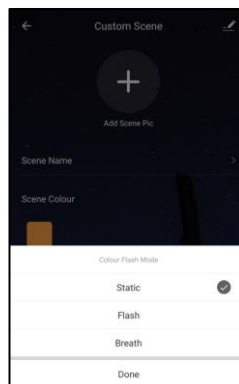


## Créer ses propres scènes

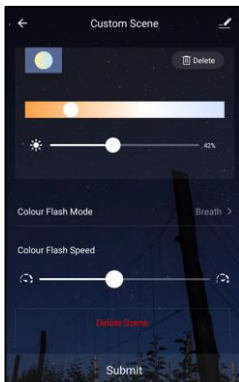
1. Affichez la page du plafonnier connecté (onglet Ma famille → Liste d'appareils → Plafonnier connecté).
2. Allumez le plafonnier connecté.
3. Appuyez sur l'onglet **Scènes**.
4. Appuyez sur **Ajouter scène**.
5. Ajoutez une miniature pour personnaliser la scène. Pour ce faire appuyez sur **Ajouter une image de scène**. Vous serez invité à partager soit une image prise avec l'appareil photo, soit une image tirée du dossier d'images.
6. Nommez la scène. Appuyez sur la flèche à droite à côté de **Nom de la scène**. Saisissez un nom et appuyez sur **Sauvegarder**.
7. Choisissez une température de couleur et une luminosité pour la scène. Appuyez sur **Couleur de scène**.
8. Réglez la température de couleur en appuyant sur le curseur de la première barre et en le déplaçant dans la direction correspondante. Réglez la luminosité sur la deuxième barre de la même manière.
9. Vous pouvez également créer plusieurs variantes d'une même couleur. Pour créer une variante, appuyez sur le symbole Plus. Supprimez une variante de couleur en appuyant sur le symbole de la variante, puis sur le symbole de la poubelle.



10. Les variantes de couleur sont ensuite ajoutées soit sous forme de changement de couleur brusque, soit sous forme de changement de couleur doux. Pour ce faire, choisissez **Clignotement** ou **Transition** dans le **Mode lumineux**. Le mode lumineux réglé par défaut lorsqu'il n'y a qu'une seule variante est **Statique**. Appuyez ensuite sur **Terminé**.



11. Si vous avez sélectionné **Transition** ou **Clignotement**, vous devez également définir la vitesse à laquelle le changement ou la transition doit avoir lieu. Pour ce faire, appuyez sur le curseur de la barre sous **Vitesse de changement de couleur** et déplacez-le dans la direction appropriée.



12. Vous avez alors défini tous les paramètres de la scène. Appuyez ensuite sur **Soumettre**.

### Supprimer la scène

Si vous souhaitez supprimer totalement une scène que vous avez créée, allez dans l'onglet **Scène**, appuyez sur la scène en question, puis sur **Modifier** et enfin sur **Supprimer la scène**.

### Allumer / Éteindre par minuteur

Réglez un compte à rebours au bout duquel le plafonnier connecté doit s'allumer ou s'éteindre.

#### Régler un compte à rebours

1. Affichez la page du plafonnier connecté (onglet Ma famille → Liste d'appareils → Plafonnier connecté).
2. Allumez le plafonnier connecté.
3. Appuyez en bas sur **Compte à rebours**.
4. Utilisez la molette pour régler l'heure et la minute.
5. Appuyez sur **OK**.

#### Activer / désactiver le compte à rebours

Appuyez sur la surface à côté de **Compte à rebours** pour l'activer ( curseur à droite) ou le désactiver ( curseur à gauche). Appuyez ensuite sur **OK**.

### Allumer / Éteindre selon un planning

Créez un planning d'activation ou d'extinction automatique pour votre plafonnier connecté.

#### Créer un planning

1. Affichez la page du plafonnier connecté (onglet Ma famille → Liste d'appareils → Plafonnier connecté).
2. Allumez le plafonnier connecté.
3. Appuyez en bas à droite sur **Planning**.
4. Appuyez en bas sur **Ajouter un Timing**.

5. Utilisez la molette de défilement pour régler l'heure.
6. Appuyez en bas sur la flèche à côté de **Répéter**.



**NOTE :**

*Si vous souhaitez créer un événement unique sans répétition, ignorez les étapes 6 et 7. Procédez directement comme décrit à l'étape 8.*

7. Appuyez sur le jour de la semaine pendant lequel l'événement doit avoir lieu (s'allumer / s'éteindre). Appuyez en haut sur la flèche orientée vers la gauche.
8. Appuyez sur la flèche à côté de **LED**.
9. Appuyez sur l'événement de votre choix (**ON / OFF**). Appuyez ensuite sur **OK**.
10. Appuyez en haut à droite sur **Sauvegarder**.
11. Le planning est ajouté à la liste des plannings. Il est automatiquement actif.

### Activer / Désactiver le planning

Appuyez sur la surface à côté de **Planning** pour l'activer (curseur à droite) ou le désactiver (curseur à gauche).

### Effacer un planning

Pour supprimer le planning, procédez de la manière suivante :

1. Affichez la liste des plannings (Page des appareils → Planning).
2. Maintenez votre doigt sur le planning en question jusqu'à ce qu'une fenêtre s'affiche.
3. Dans la fenêtre, appuyez sur **Supprimer**. Le planning est supprimé.

### Réglages de l'appareil

Affichez le menu des réglages en appuyant sur le symbole du stylo dans le coin supérieur droit de la page de l'appareil.



Vous avez accès aux options suivantes dans le menu de réglage :

Nom de l'appareil	Modifiez le nom du plafonnier et sélectionnez la pièce dans laquelle il se trouve.
Informations sur l'appareil	Affichez les informations sur le plafonnier connecté
Scènes et automatisations	Connectez le plafonnier à l'aide des fonctionnalités connectées
Contrôle du fournisseur tiers	Affichez la liste des fournisseurs tiers
Notification d'appareil déconnecté	Activez / désactivez la notification si l'appareil est mis hors ligne

Partager un appareil	Partagez l'appareil connecté avec d'autres utilisateurs de l'application
Créer un groupe	Définissez quels appareils enregistrés dans l'application doivent être déclenchés en même temps.
FAQ & Retour d'information	Envoyer un feedback
Vérifier réseau	Vérifier la puissance du réseau
Vérifier la mise à jour du firmware	Mettre à jour le firmware
Supprimer l'appareil	Supprimer le plafonnier connecté de l'application

## Régler des actions connectées

### Automatisation

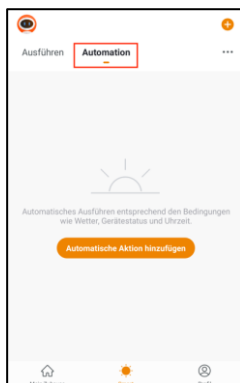
Réglez une action personnalisée automatique pour chaque appareil en fonction de vos besoins. Ces dernières répondent à certaines conditions pour les appareils liés à l'application. Pour créer des automatisations, il faut : soit des dispositifs sensoriels (p. ex. une caméra, un capteur de mouvement, NX4469) et des dispositifs de sortie (p. ex. votre plafonnier connecté), soit les informations utilisées par Internet sur les conditions environnementales dans votre ville. Vous pouvez également utiliser un simple contrôle.

### Ajouter une nouvelle automatisation

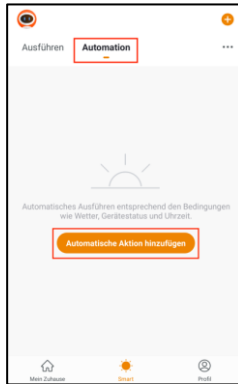
1. Ouvrez l'onglet **Scénario**.



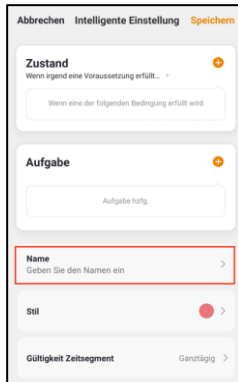
2. Appuyez en haut sur l'onglet **Automatisation**.



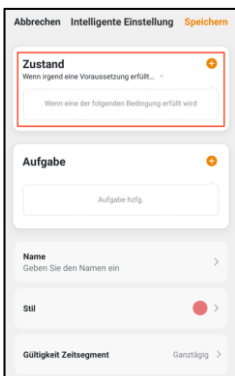
3. Appuyez sur **Ajouter un scénario** ou en haut à droite sur le symbole Plus.



4. Appuyez sur le symbole de flèche à côté de **Nom**.

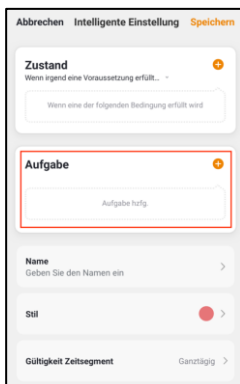


5. Nommez la scène et appuyez ensuite sur **Enregistrer**.
6. Tout d'abord, définissez les conditions permettant le déclenchement de l'automatisation. Appuyez sur le bouton **Lorsque les conditions suivantes sont remplies** ou sur le symbole + à côté de **Si une condition est remplie**.



7. Appuyez sur les conditions environnementales ou sur **Appareil** (si vous utilisez un capteur).
  - **Température :**  
Définissez les conditions de températures. Appuyez ensuite sur **Ville actuelle**. Activez la fonction localisation de votre appareil mobile.
  - **Humidité :**  
Définissez les conditions d'humidité de l'air. Appuyez ensuite sur **Ville actuelle**. Activez la fonction localisation de votre appareil mobile.
  - **Temps :**  
Définissez les conditions de temps. Appuyez ensuite sur **Ville actuelle**. Activez la fonction localisation de votre appareil mobile.
  - **Lever / coucher du soleil :**  
Appuyez sur l'option correspondante. Appuyez ensuite sur **Ville actuelle**. Activez la fonction localisation de votre appareil mobile.
  - **Gestion du temps :**  
Utilisez la molette de défilement pour régler l'heure à laquelle l'automatisation doit être effectuée. Appuyez en haut sur **Répéter** et définissez les jours de la semaine où l'automatisation doit s'exécuter.
  - **Appareil :**  
Dans la liste des appareils, appuyez sur le capteur qui doit servir de déclencheur de l'automatisation. Appuyez sur l'option souhaitée.
8. Appuyez en haut à droite sur **Suivant**.
9. Si nécessaire, répétez les étapes 6 à 8 jusqu'à ce que toutes les conditions pour l'automatisation soient réunies.
10. Appuyez sur le bouton **Ajouter tâche** ou sur le symbole Plus à côté de **Tâche**.





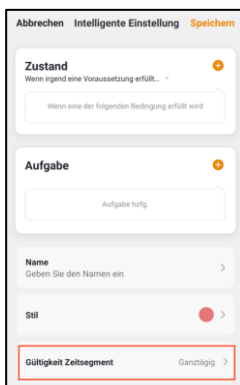
11. Choisissez l'action.

- **Effectuer des scènes :**  
Dans la liste des scènes, sélectionnez une scène à exécuter automatiquement si toutes les conditions préalables sont remplies.
- **Déclencher l'automatisme :**  
Sélectionnez une automatisation que vous avez créée dans la liste des automatisations. Elle sera exécutée si toutes les conditions préalables sont remplies.
- **Envoyer rappel :**  
Un message de rappel est envoyé au centre de messages (**onglet profil → Centre de messagerie**).
- **Temporisation :**  
Vous pouvez régler un délai au bout duquel l'action est déclenchée.
- **Liste des appareils :**  
Appuyez sur le nom de l'appareil, puis sur l'option souhaitée. Dans le cas du plafonnier, vous disposez des options suivantes : **Interrupteur** (marche / arrêt), **Mode** (blanc, couleur, scène, musique), **Luminosité** (saisir le pourcentage de luminosité), **Couleur de température** (saisir la température de couleur exacte) ou le temps restant **Temps restant** (saisir le temps en secondes).

12. Appuyez en haut à droite sur **Suivant**.

13. Si nécessaire, répétez les étapes 10 à 12 jusqu'à ce que toutes les actions pour l'automatisation soient définies.

14. Faites défiler vers le bas. Appuyez sur **Validité de la période de temps**.



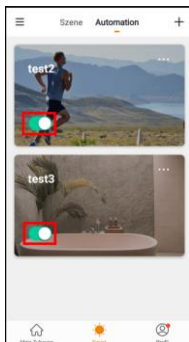
15. Choisissez l'option souhaitée. Appuyez ensuite en haut à droite sur **Suivant**.
16. Terminez les réglages d'automatisation en appuyant en haut à droite sur **Enregistrer**.

## Activer / désactiver automatisation

1. Ouvrez l'onglet **Scénario**.



2. Appuyez en haut sur l'onglet **Automatisation**.
3. Dans la liste des automatisations, appuyez sur l'interrupteur de l'automatisation que vous souhaitez activer (interrupteur à droite) ou désactiver (interrupteur à gauche).



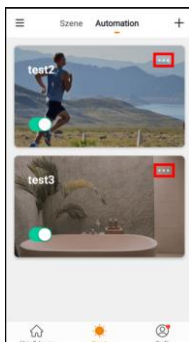
## Modifier la scène ou l'automatisation

Si vous souhaitez modifier une automatisation déjà définie (supprimer ou ajouter des conditions préalables, etc.), procédez comme suit :

1. Ouvrez l'onglet **Scénario**.



- Appuyez en haut sur l'onglet correspondant (**Scène / Automatisation**).
- Dans la liste, appuyez sur le symbole de réglage situé à côté de la scène / de l'automatisation de votre choix (dans la boîte en haut à droite).



- Procédez aux modifications de votre choix.
- Appuyez en haut à droite sur **Sauvegarder**.

## Supprimer la scène ou l'automatisation

- Ouvrez l'onglet **Scénario**.



- Appuyez sur l'onglet correspondant (**Scène / Automatisation**).
- Dans la liste, appuyez sur la scène / l'automatisation que vous souhaitez supprimer.
- Faites défiler complètement vers le bas.
- Appuyez sur **Supprimer scénario**.
- Confirmez le processus. La scène / l'automatisation est supprimée.

## Supprimer le plafonnier connecté

- Dans la liste des appareils (Ma famille), appuyez sur votre plafonnier connecté.
- Appuyez en haut à droite sur le symbole Menu :



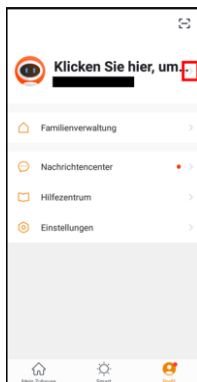
- Faites défiler tout en bas et appuyez sur **Retirer l'appareil**.
- Confirmez le processus. L'appareil est supprimé de l'application.

## Effacer le compte de l'application

- Ouvrez l'onglet **Profil**.



- Appuyez sur la flèche en haut à droite, à côté de votre adresse e-mail.



- Appuyez sur l'élément de menu **Compte et sécurité**.
- Appuyez sur l'élément de menu **Désactiver compte**.
- Confirmez le processus.
- Lisez bien l'écran d'informations. Appuyez ensuite sur **OK**.
- Le compte est aussitôt supprimé.

## Commande vocale

### Amazon Alexa



**NOTE :**

*Un appareil compatible Amazon Alexa (p. ex. ZX1660, Echo Dot ou Echo) ainsi qu'un compte Amazon sont nécessaires pour utiliser les commandes vocales.*



**NOTE :**

*Si vous avez déjà activé la Skill **Smart Life** dans l'application **Amazon Alexa** pour un autre appareil **Smart Life**, il n'est généralement pas nécessaire d'effectuer les étapes ci-dessous. L'appareil est automatiquement reconnu dès qu'il est connecté à l'application **Smart Life**. Il peut être contrôlé immédiatement par commande vocale. Si ce n'est pas le cas, désactivez d'abord la compétence **Smart Life** dans l'application **Amazon Alexa** puis activez-la à nouveau (voir étapes 7 à 14 ci-dessous).*

- Installez l'application **Amazon Alexa** depuis Amazon.
- Ouvrez l'application **Amazon Alexa**.
- Connectez-vous avec votre compte Amazon.
- Ouvrez le menu et appuyez sur le sous-menu **Skills et jeux**.

5. Saisissez **Smart Life** dans la barre de recherche. Appuyez ensuite sur le symbole Loupe.
6. Dans la liste de recherche, appuyez sur **Smart Life**.
7. Appuyez sur **ACTIVER**.
8. Définissez votre pays dans la partie avant du premier champ de saisie.



**NOTE :**

*La liste des pays n'est pas triée par ordre alphabétique, mais par indicatif régional. Le nom des pays est affiché en anglais (ex : Germany +49, France +33, etc.).*

9. En plus de l'indicatif du pays, entrez l'adresse e-mail ou le numéro de téléphone portable avec lequel vous vous êtes inscrit sur **Smart Life**.
10. Entrez le mot de passe de  votre compte **Smart Life** dans le deuxième champ.
11. Appuyez sur **Connexion immédiate**.
12. Le symbole **Smart Life**, votre adresse e-mail ou votre numéro de téléphone portable sont affichés au-dessus. Appuyez en bas sur **Autoriser**. Votre compte **Smart Life** est alors connecté au compte **Amazon Alexa**. Cela peut nécessiter un peu de temps.
13. Attendez que le message de réussite s'affiche. Puis appuyez sur **Terminé** dans le coin supérieur gauche. Vous accédez à l'onglet **Smart Life** de l'application.
14. Appuyez sur **RECONNAÎTRE L'APPAREIL**.

## Application Google Home



**NOTE :**

*L'application **Google Home** requiert un haut-parleur approprié (p. ex. Google Home, Google Home Max ou Google Home Mini) ou le service mobile **Google Assistant**, ainsi qu'un compte Google.*

1. Assurez-vous que votre haut-parleur Google Home est configuré ou que Google Assistant est installé sur votre appareil mobile. Si nécessaire, reportez-vous au mode d'emploi du haut-parleur Google Home pour obtenir de l'aide.
2. Installez l'application **Google Home** depuis Google LLC.
3. Ouvrez l'application **Google Home**.
4. Appuyez sur le symbole de maison en bas à gauche.
5. Appuyez en haut sur le symbole + (**Ajouter**).
6. Appuyez sur le point de menu **Configurer l'appareil**.
7. Dans la catégorie **Fonctionne avec Google**, appuyez sur **Votre appareil est déjà configuré ?**.
8. Appuyez sur l'icône loupe en haut de la gestion des comptes.
9. Saisissez **Smart Life** dans la barre de recherche. Appuyez ensuite sur l'icône de recherche sur le clavier qui apparaît.
10. Dans la liste de recherche, appuyez sur **Smart Life**.
11. Définissez votre pays dans la partie avant du premier champ de saisie.

**NOTE :**

*La liste des pays n'est pas triée par ordre alphabétique, mais par indicatif régional. Le nom des pays est affiché en anglais (ex : Germany +49, France +33, etc.).*

12. En plus de l'indicatif du pays, entrez l'adresse e-mail ou le numéro de téléphone portable avec lequel vous vous êtes inscrit sur **Smart Life**.
13. Entrez le mot de passe de votre compte Smart Life dans le deuxième champ.
14. Appuyez sur **Connexion immédiate**.
15. Le symbole **Smart Life**, votre adresse e-mail ou votre numéro de téléphone portable sont affichés au-dessus. Appuyez en bas sur **Autoriser**. Votre compte **Smart Life** est alors connecté au compte **Google Home**. Cela peut nécessiter un peu de temps.
16. Sélectionnez l'appareil dans votre application **Smart Life** en appuyant dessus.
17. Appuyez en bas sur **AJOUTER UNE PIÈCE**.
18. Choisissez une pièce en appuyant dessus.
19. Confirmez l'affectation de la salle en appuyant en dessous sur **Terminé**.
20. Vous accédez à la vue des appareils **Smart Life** de l'application **Google Home**.


## Liste de commandes vocales

**NOTE :**

*Dans la liste, l'appareil a été nommé XXX dans l'application Smart Life. Remplacez-le par le nom d'appareil que vous avez saisi dans l'application Smart Life. Les couleurs et pourcentages sont donnés à titre d'exemple ; vous pouvez les remplacer par les valeurs de votre choix.*

Action	Commande
Allumer	Alexa, allume XXX.
	OK, Google allume XXX.
Éteindre	Alexa, éteint XXX.
	OK, Google, éteint XXX.
Diminuer la luminosité	Alexa, varie l'intensité de XXX.
	OK, Google, varie l'intensité de XXX.
Augmenter la luminosité	Alexa, augmente la luminosité de XXX.
	OK, Google, augmente la luminosité de XXX.
Modifier la luminosité par pourcentages	Alexa, XXX à 50 %.
	OK, Google, XXX à 50 %.
Température de couleur	Alexa, passe XXX en blanc chaud.
	Alexa, passe XXX en blanc froid.
	OK, Google, passe XXX en blanc chaud.
	OK, Google, passe XXX en blanc froid.

## Caractéristiques techniques

Alimentation		230 V AC / 50 Hz
Puissance absorbée	NX6204	18 W
	NX6205	24 W
	NX6206	36 W
Classe d'efficacité énergétique		A
Luminosité	NX6204	1350 lm
	NX6205	1920 lm
	NX6206	2800 lm
Luminosité variable		✓
Température de couleur		2700 – 6500 K
Réseau Internet sans fil	Norme	IEEE 802.11 a/b/g/n
	Fréquence radio	2412 – 2472 MHz
	Puissance d'émission	18 dBm
Classe de protection I		Câble relié à la terre
Dimensions (Ø x H)	NX6204	34 x 6,5 cm
	NX6205	39 x 6,5 cm
	NX6206	48 x 7 cm
Poids	NX6204	570 g
	NX6205	720 g
	NX6206	1320 g

## Contrat de licence logiciel libre

### 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 – 17.01.2020 – MR//GH