DE

Full-HD-IP-Überwachungskamera FLK-100.app

mit LED-Strahler, WLAN, App, kompatibel zu Echo Show

Bedienungsanleitung

ELESION®

VisorTech®

NX-4602-675

INHALTSVERZEICHNIS

Ihre neue Full-HD-IP-Überwachungskamera 4
Lieferumfang 4
Optionales Zubehör 4

Wichtige Hinweise zu Beginn 5
Sicherheitshinweise 5
Wichtige Hinweise zur Entsorgung 6
Konformitätserklärung 6

Produktdetails 7
Kamera 7
Halterung 7

Montage 8
Halterung anbringen 8
Kamera montieren 8
Kamera ausrichten 10

Inbetriebnahme 11
1. Speicherkarte einsetzen 11
2. App installieren 12
3. Registrierung 12
3.1 Per Email-Adresse 12
3.2 Per Mobilfunknummer 13
4. Kamera mit App verbinden 14

App 19
Übersicht 19
Live-Bild der Kamera 20
Aufnahmen bei eingesetzter Speicherkarte 21
Aufnahme-Modus einstellen 21
Aufnahmen auf das Mobilgerät übertragen 21
Kamera-Bewegungserkennung ein-/ausschalten 22
LED-Strahler 22
Licht manuell ein-/ausschalten 22
Licht nach Zeitplan 23
Neuen Zeitplan erstellen 23
Alarm-Licht 23
Nachtsicht-Funktion 24
Geräte-Einstellungen 24
Smart-Aktionen einstellen 25
Szenen 25
Neue Szene hinzufügen 25
Szene ausführen 28
Automation 28
Neue Automation hinzufügen 29
Automation ein-/ausschalten 34

Szene oder Automation bearbeiten 34
Szene oder Automation löschen 35
Kamera aus App entfernen 35
App-Konto löschen 36

Verknüpfung mit Amazon Show 36
Verbindung herstellen 36
Sprachbefehle 37

Kamera auf Werkseinstellung zurücksetzen 37

Datenschutz 38

Technische Daten 38

GPL-Lizenztext 39

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

www.visor-tech.com

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

IHRE NEUE FULL-HD-IP-ÜBERWACHUNGSKAMERA

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieser Full-HD-IP-Überwachungskamera. Bei Bewegung leuchten die LED-Strahler und eine Aufnahme beginnt. Per App haben Sie weltweit Zugriff auf die Kamera. Das Kamera-Bild kann auch auf dem Echo Show angezeigt werden.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neue Full-HD-IP-Überwachungskamera optimal einsetzen können.

Lieferumfang
- Full-HD-IP-Überwachungskamera FLK-100.app
- Montagematerial (3× Schrauben & Dübel)
- Sechskant-Schlüssel
- Bedienungsanleitung

Zusätzlich benötigt:
- Lüsterklemmen oder Steckklemmen zur Verbindung von drei Kabeln

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

Optionales Zubehör
Für das Aufrufen des Live-Bildes benötigen Sie kein Zubehör. Wenn Sie jedoch Aufnahmen speichern möchten, benötigen Sie eine microSD-Speicherkarte bis max. 128 GB (z. B. ZX-2560).

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

WICHTIGE HINWEISE ZU BEGINN

Sicherheitshinweise

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können. Geben Sie sie an Nachbenutzer weiter.
- Bitte beachten Sie beim Gebrauch die Sicherheitshinweise.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Öffnen Sie das Produkt nie eigenmächtig. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von extremer Hitze.
- Das Produkt ist gegen allseitiges Spritzwasser geschützt. Tauchen Sie es niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Installations-, Montagearbeiten und Arbeiten am elektrischen Anschluss dürfen nur von einer zugelassenen Elektrofachkraft durchgeführt werden.
- Hängen und befestigen Sie nichts am Produkt.
- Halten Sie Kinder vom Produkt fern.
- Das Produkt darf nur mit intaktem Schutzglas betrieben werden.
- Betreiben Sie das Gerät nur, wenn es einwandfrei funktioniert.
- Schalten Sie die Stromversorgung bzw. Anschlussleitung spannungsfrei, bevor Sie jegliche Arbeiten vornehmen! Es besteht die Gefahr eines elektrischen Schlags mit Todesfolge!
- Vermeiden Sie während und kurz nach Betrieb jeden Körperkontakt mit den Strahlern. Verbrennungsgefahr.
- Überprüfen Sie nach Wartungsarbeiten die Intaktheit der Siegel.
- Halten Sie das Produkt fern von entflammbaren Materialien.
- Blicken Sie nicht direkt in den Lichtstrahl des Produkts.
- Beachten Sie bei Ihren Aufnahmen in Ihrem Interesse das Recht am eigenen Bild und am gesprochenen Wort von anderen.
- Fassen Sie das Gerät oder die Kabel nie mit nassen oder feuchten Händen an.
- Transportieren Sie das Gerät niemals an den Kabeln.
- Überprüfen Sie das Gerät vor jeder Inbetriebnahme auf Beschädigungen. Wenn das Gerät oder die Kabel sichtbare Schäden aufweisen, darf das Gerät nicht benutzt werden. Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn es eine Fehlfunktion hatte oder heruntergefallen ist.
- Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht geknickt, eingeklemmt, überfahren werden oder mit Hitzequellen oder scharfen Kanten in Berührung kommen.
- Stellen Sie vor dem Anschließen an die Stromversorgung sicher, dass die auf dem Typenschild angegebene elektrische Spannung mit der Spannung der Stromquelle übereinstimmt.
- Bitte verwenden Sie das Produkt nur in seiner bestimmungsgemäßen Art und Weise. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.

- Das Gerät darf nur für den vorgesehenen Zweck, gemäß dieser Gebrauchsanweisung, verwendet werden.
- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!
- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

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

Konformitätserklärung
Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-4602-675 in Übereinstimmung mit der Ökodesignrichtlinie 2009/125/EG, der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU, der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU und der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU befindet.

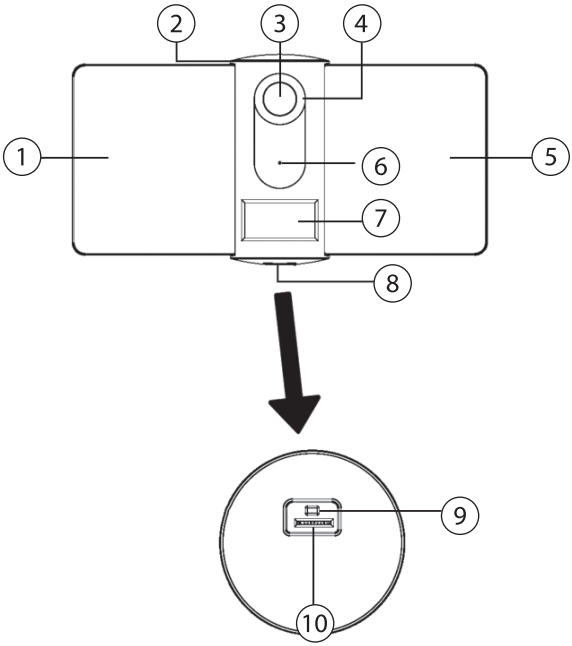
Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-4602 ein.

CE

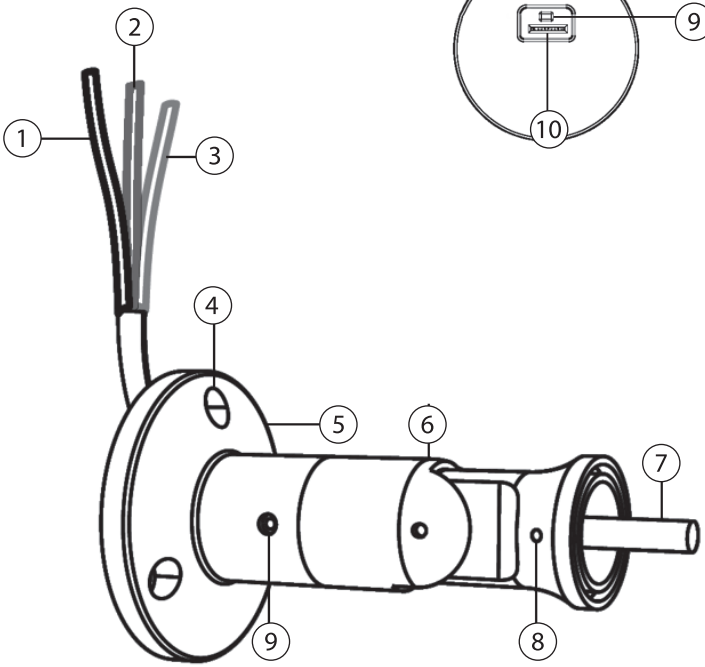
PRODUKTDETAILS

Kamera



1. LED-Strahler
2. Lautsprecher (Rückseite)
3. Kamera-Linse
4. IR-LEDs
5. LED-Strahler
6. Mikrofon
7. PIR-Sensor
8. Schutzabdeckung
9. Reset-Taste
10. microSD-Kartenschacht

Halterung

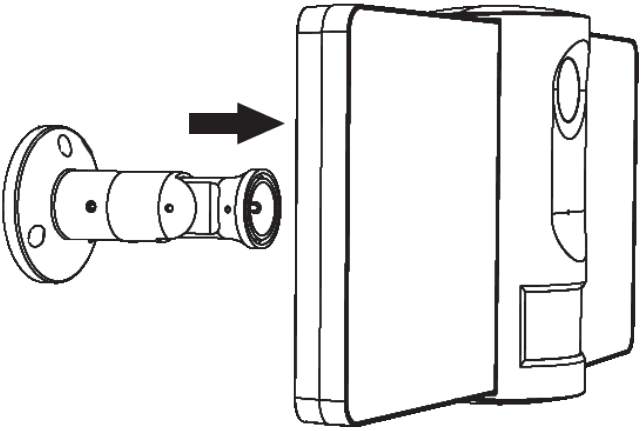


1. Schwarzes Kabel (L)
2. Weißes Kabel (N)
3. Grün/Gelbes Kabel (PE)
4. Schraubloch
5. Halterung
6. Gelenk mit Gelenkschraube
7. Stromkabel
8. Fixierschraube 1
9. Fixierschraube 2

MONTAGE

Halterung anbringen

1. Führen Sie das Stromkabel durch die Halterung.
2. Setzen Sie die Halterung passend an der Rückseite Ihrer Kamera an..



3. Drehen Sie die Fixierschrauben auf beiden Seiten fest an.

Kamera montieren

ACHTUNG!

Bitte beachten Sie vor der Montage folgende Sicherheitshinweise:

- ***Installations-, Montagearbeiten und Arbeiten am elektrischen Anschluss dürfen nur von einer zugelassenen Elektrofachkraft durchgeführt werden.***
- ***Schalten Sie die Stromversorgung bzw. die Anschlussleitung spannungsfrei, bevor Sie jegliche Arbeiten vornehmen! Es besteht die Gefahr eines elektrischen Schlags mit Todesfolge!***
- ***Die Kamera darf nur mit intaktem Schutzglas betrieben werden. Stellen Sie die Nutzung ein, wenn die Abdeckung beschädigt ist und ersetzen Sie diese.***

HINWEIS:

Bei der Wahl des Montageortes sollten Sie folgende Punkte beachten:

- *Die Kamera ist gegen allseitiges Spritzwasser geschützt. Sie ist für die Montage im geschützten Außenbereich geeignet.*
- *Es sollte sich ein Anschlusskabel in Reichweite der Kamera befinden.*
- *Die Kamera sollte sich in Reichweite eines 2,4-GHz-WLAN-Netzwerks befinden.*
- *Beton- und Stahlwände dämpfen das Funksignal.*
- *Die Kamera darf keinen Vibrationen ausgesetzt sein.*
- *Der Abstand zwischen Kamera und anderen Objekten muss mindestens 1 m betragen.*
- *Die LED-Strahler müssen nach unten gerichtet sein.*

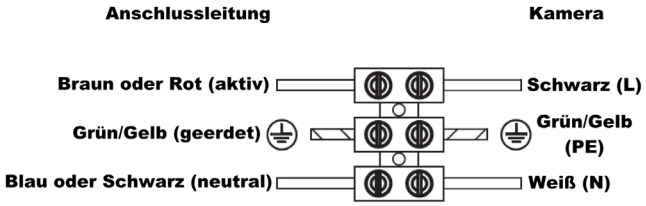
1. Nehmen Sie die Halterung als Schablone und zeichnen Sie an der gewünschten Stelle drei Bohrlöcher ein.

ACHTUNG!
Achten Sie darauf, dass an der gewählten Bohrstelle keine Leitungen oder Rohre verlaufen. Dies kann zu Verletzungen oder Umgebungsschäden führen!

2. Bohren Sie an den markierten Stellen Löcher. Setzen Sie in jedes Loch einen Dübel ein.

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

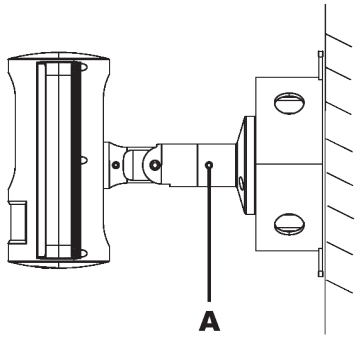
3. Verbinden Sie die Kabel Ihrer Kamera mit Hilfe von Lüster- oder Steckklemmen mit dem Anschlusskabel.



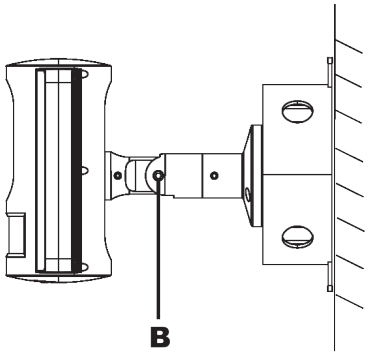
4. Schrauben Sie die Halterung an der Wand fest. Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht gequetscht oder eingeklemmt werden oder im Freien liegen.
5. Richten Sie die Kamera nun aus (siehe Abschnitt **Montage** / **Kamera ausrichten**).

Kamera ausrichten

1. Lösen Sie die Gelenkschraube A mit dem Sechskant-Schlüssel. Drehen Sie die Halterung dann so, dass Ihre Kamera in die gewünschte Richtung zeigt. Drehen Sie die Gelenkschraube dann wieder fest zu.



2. Lösen Sie die Gelenkschraube B mit dem Sechskant-Schlüssel. Neigen Sie die Kamera, bis der gewünschte Winkel eingestellt ist. Drehen Sie die Gelenkschraube dann wieder fest zu.



INBETRIEBNAHME

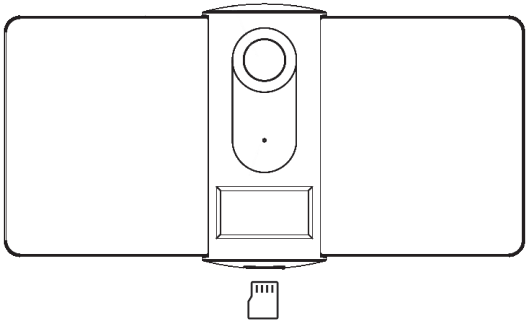
1. Speicherkarte einsetzen
Wenn Sie nicht nur das Live-Bild aufrufen, sondern auch Aufnahmen speichern möchten, setzen Sie bitte eine microSD-Karte bis 128 GB in Ihre Kamera ein.

HINWEIS:
Das Einsetzen und Entnehmen der Speicherkarte darf nur in ausgeschaltetem Gerätezustand erfolgen.

1. Formatieren Sie die Speicherkarte am Computer in FAT32.

HINWEIS:
Ab einer Kapazität von 64 GB wird für die Formatierung von Speichermedien auf Windows-Rechnern ein Formatierungsprogramm benötigt.

2. Unterbrechen Sie die Stromversorgung der Anschlussleitung.
3. Öffnen Sie die Schutzabdeckung an der Unterseite Ihrer Kamera.
4. Schieben Sie die microSD-Karte mit der abgerundeten Ecke voraus in den microSD-Kartenschacht Ihrer Kamera. Die goldenen Kontaktpunkte zeigen dabei zur Kamera-Linse.



5. Ein leichter Federwiderstand muss überwunden werden, damit die microSD-Karte einrastet.
6. Bringen Sie die Schutzabdeckung wieder dicht an.

HINWEIS:
Zum Entnehmen der Speicherkarte drücken Sie diese einfach ein kleines Stück tiefer in den Kartenschacht hinein und ziehen sie dann heraus.

2. App installieren
Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrer Kamera und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **ELESION**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät.

Oder scannen Sie den entsprechenden QR-Code.

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.

3.1 Per Email-Adresse
1. Öffnen Sie die App **ELESION**. Gestatten Sie gegebenenfalls das Senden von Mitteillungen.
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 **Fertigst…** . Sie gelangen zur Startseite der App (Mein Zuhause-Tab).

3.2 Per Mobilfunknummer

1. Öffnen Sie die App **ELESION**. Gestatten Sie gegebenenfalls das Senden von Mitteillungen.
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 Bestätigungscode 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 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, 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).

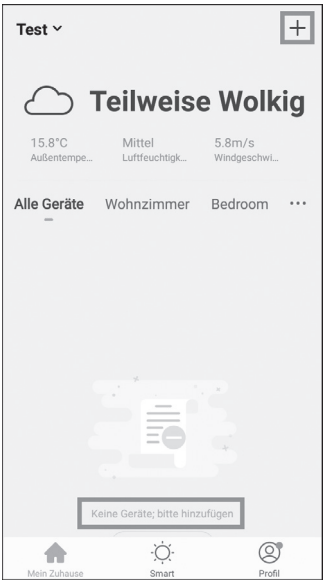
4. Kamera mit App verbinden

HINWEIS:
Ihre Kamera kann nur in ein 2,4-GHz-Netzwerk eingebunden werden.

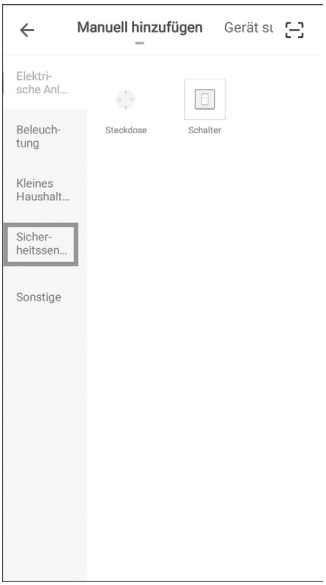
1. Verbinden Sie Ihr Mobilgerät mit dem 2,4-GHz-Netzwerk, in das Ihre Kamera eingebunden werden soll.

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

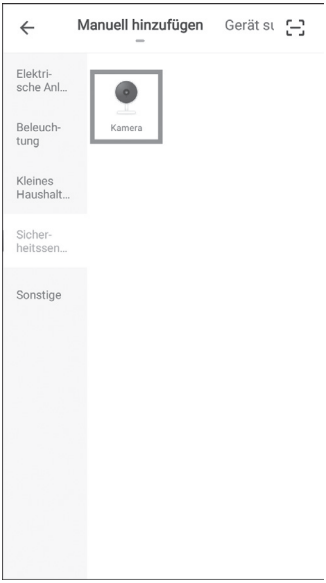
2. Öffnen Sie die App **ELESION**.
3. Melden Sie sich an. Sie gelangen zum **Mein-Zuhause**-Tab.
4. Tippen Sie auf **Keine Geräte, bitte hinzufügen** oder oben rechts auf das Plus-Symbol.



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



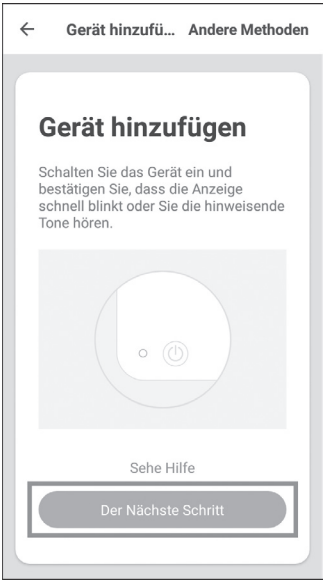
6. Tippen Sie auf die Unterkategorie **Kamera**.



7. Schalten Sie die Stromversorgung Ihrer Kamera ein. Die Betriebs-LED blinkt rot, nach kurzer Zeit erklingt ein Signalton.

HINWEIS:
Sollte die Betriebs-LED nicht rot blinken, drücken Sie mit einem langen, dünnen Gegenstand (z. B. einer aufgebogenen Büroklammer) auf die Reset-Taste bis drei Signaltöne erklingen (ca. 5 Sekunden). Warten Sie bis die Kamera neu gestartet ist und ein Signalton erklingt.

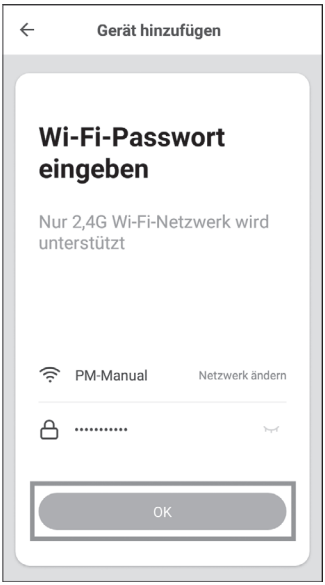
8. Tippen Sie in der App auf **Der nächste Schritt**.



9. Geben Sie das WLAN-Passwort des 2,4-GHZ-Netzwerkes ein, in das Ihre WLAN-Steckdose eingebunden werden soll.

HINWEIS:
Es wird automatisch das WLAN-Netzwerk übernommen, mit dem Ihr Mobilgerät aktuell verbunden ist. Soll Ihre Kamera 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.*

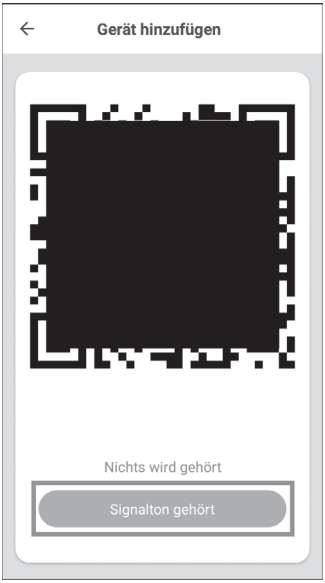
10. Tippen Sie auf **OK**.



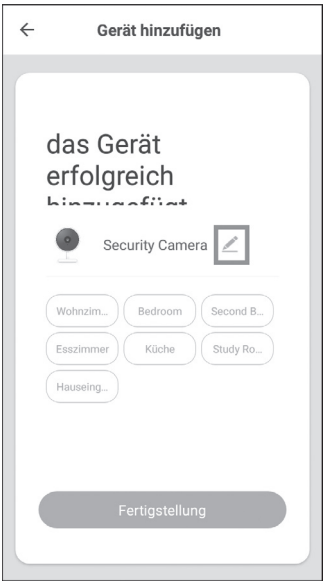
11. Lesen Sie sich die Erklärung zur Verbindungs-Methode gut durch. Erhöhen Sie die Display-Helligkeit Ihres Mobilgeräts auf 100 %. Tippen Sie dann auf **Fortfahren**.

12. Auf dem Display Ihres Mobilgeräts wird nun der QR-Code Ihrer Kamera

abgebildet. Halten Sie Ihr Mobilgerät 15-20 cm von der Kamera-Linse entfernt, damit diese den QR-Code scannen kann. Nach erfolgreichen Scan erklingen drei Signaltöne. Tippen Sie dann auf **Signalton gehört**.



13. Die Kamera wird mit dem WLAN-Netzwerk verbunden. Dies kann einige Augenblicke dauern.
14. Tippen Sie auf das Stift-Symbol neben Ihrer Kamera.



15. Geben Sie den gewünschten Gerätenamen ein. So ist Ihre Kamera später eindeutig zuordenbar. Tippen Sie dann auf **Speichern**.
16. Tippen Sie auf den Raum, in dem Ihre Kamera in Gebrauch sein wird (z. B. Hauseingang).
17. Tippen Sie unten auf **Fertigstellung**. Die Kamera wird Ihrer Geräteliste hinzugefügt. Sie gelangen zur Steuerseite der App.

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** und **Profil**.

	Mein-Zuhause-Tab	Geräteliste
		Zimmerliste
		Gerät hinzufügen
		Standortbasierte Wetterinformationen

	Smart-Tab	Automatische Aktionen (Szenen) einstellen / ändern / aktivieren / deaktivieren

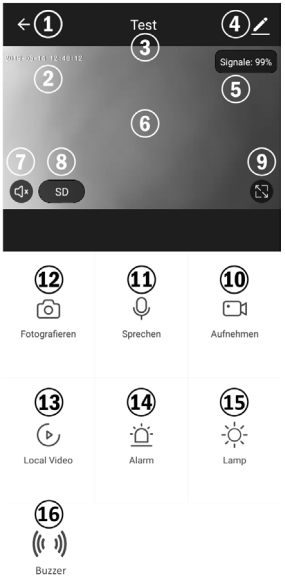
	Profil-Tab	Familienverwaltung
		Benutzerverwaltung
		App-Nachrichten zu Freigaben, ausgelösten Alarmen etc. (Nachrichtencenter)
		Hilfezentrum
		Benachrichtigungs-Einstellungen vornehmen / Zugriff Dritter (Einstellungen)

Live-Bild der Kamera

1. Tippen Sie in der Geräteliste (**Mein-Zuhause**-Tab) auf Ihre Kamera. Das Live-Bild Ihrer Kamera wird aufgerufen.

HINWEIS:
Je nach Geschwindigkeit und Empfangsstärke der WLAN-Verbindung kann es einige Augenblicke dauern, bis das Live-Bild angezeigt wird. Qualität und Echtzeit-Übertragung hängen ebenfalls von Geschwindigkeit und Empfangsstärke der WLAN-Verbindung ab.

2. Steuern Sie Ihre Kamera, indem Sie auf das entsprechende Symbol tippen.



1. Zurück zur Geräteliste
2. Zeitstempel
3. Gerätename
4. Geräte-Einstellungen
5. WLAN-Signalstärke
6. Live-Bild
7. Lautsprecher ein/aus
8. Bildqualität (SD/HD)
9. Ganzer Bildschirm
10. Video-Aufnahme starten/beenden
11. Gegensprech-Funktion (angetippt halten)
12. Foto-Aufnahme erstellen
13. Auf der microSD-Karte gespeicherte Aufnahmen
14. Alarm-Einstellungen
15. LED-Strahler steuern
16. Alarmton ein/aus (ganz nach unten scrollen)

HINWEIS:
Über das Live-Bild erstellte Video- und Foto-Aufnahmen werden auf Ihrem Mobilgerät gespeichert.

Aufnahmen bei eingesetzter Speicherkarte

Aufnahme-Modus einstellen

Wenn Sie eine Speicherkarte in Ihre Kamera eingesetzt haben, startet diese standardmäßig eine Daueraufnahme (**Kontinuierliche Aufnahme**). Um Speicherplatz zu sparen, können Sie aber auch einstellen, dass nur Alarm-Aufnahmen gespeichert werden (**Ereignisaufnahme**).

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie im Live-Bild oben rechts auf die Geräte-Einstellungen:

3. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Die Einstellung der Speicherkarte**.
4. Tippen Sie auf die gewünschte Aufnahme-Option (**Ereignisaufnahme** / **Kontinuierliche Aufnahme**). Diese wird mit einem Häkchen versehen.
5. Die Einstellung wird sofort übernommen. Tippen Sie wiederholt oben auf den Pfeil nach links, um zum Live-Bild zurückzukehren.

Aufnahmen auf das Mobilgerät übertragen

Um sich das umständliche Entnehmen und Einsetzen der microSD-Karte zu ersparen, können Sie die darauf gespeicherten Aufnahmen über die App auf Ihrem Mobilgerät speichern.

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie im Live-Bild auf das folgende Symbol:

3. Ziehen Sie den Zeitstrang zur Seite, bis die Markierung auf die gewünschte Uhrzeit zeigt. Oder tippen Sie unten auf das Kalender-Symbol und wählen Sie dann den gewünschten Tag aus.

4. Die Wiedergabe wird sofort gestartet. Erstellen Sie nun die gewünschte Aufnahme, indem Sie auf das entsprechende Symbol tippen:

Video-Mitschnitt starten/beenden	Screenshot erstellen

5. Die Aufnahmen werden auf Ihrem Mobilgerät gespeichert. Sie können mit Hilfe eines Media-Players abgespielt (Video-Mitschnitt) oder in einem Bildprogramm (Screenshot) geöffnet werden.

HINWEIS:
Die auf Ihrem Mobilgerät gespeicherten Aufnahmen können Sie auch wie gewohnt mit anderen teilen.

Kamera-Bewegungserkennung ein-/ausschalten
Ist die Bewegungserkennung aktiviert, erhalten Sie eine Alarm-Benachrichtigung über die App, wenn die Kamera eine Bewegung registriert. Gleichzeitig wird eine Video-Aufnahme gestartet, die auf der eingesetzten microSD-Karte gespeichert wird.

HINWEIS:
Die Alarm-Aufnahmen werden auf der eingesetzten microSD-Karte gespeichert und sind hier abrufbar: ***Mein-Zuhause****-Tab / Live-Bild /* ***Local Video****. Für Aufnahmen des aktuelle Tages ziehen Sie die Zeitleiste an die gewünschte Stelle (Aufnahmen sind im Zeitstrahl hellgrau markiert). Für ältere Aufnahmen verwenden Sie bitte die Kalender-Suchfunktion.*

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie im Live-Bild auf das Alarm-Symbol:

3. Tippen Sie auf den Schalter neben **Alarmschalter der Bewegungserkennung**, um die Funktion ein- (Schalter rechts) oder auszuschalten (Schalter links).

HINWEIS:
Ist die Bewegungserkennung aktiviert, können Sie anschließend die gewünschte Empfindlichkeit des PIR-Sensors einstellen. Tippen Sie einfach auf die gewünschte Option, diese wird mit einem Häkchen versehen.

4. Kehren Sie zum Live-Bild zurück, indem Sie oben auf den Pfeil nach links tippen. Die Einstellungen werden sofort übernommen.

LED-Strahler

Licht manuell ein-/ausschalten

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie im Live-Bild auf das Licht-Symbol:

3. Schalten Sie das Licht ein oder aus, indem Sie auf das Power-Symbol tippen.

ACHTUNG!
Blicken Sie auf keinen Fall direkt in den erzeugten Lichtstrahl! Das Licht ist extrem hell und kann Ihre Augenschädigen.

4. Tippen Sie auf den Pfeil nach unten, um zum Live-Bild zurückzukehren.

Licht nach Zeitplan
Sie haben die Möglichkeit Zeitpläne zu erstellen, in denen Sie festlegen um welche Uhrzeit sich die LED-Strahler automatisch ein- oder ausschalten.

Neuen Zeitplan erstellen
1. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie im Live-Bild auf das Licht-Symbol:

3. Tippen Sie unten links auf das Uhr-Symbol:

4. Tippen Sie auf **Timing hinzufügen**.
5. Stellen Sie über das Scrollrad die gewünschte Uhrzeit ein.
6. Tippen Sie unten auf **Lamp**.
7. Wählen Sie die gewünschte Aktion: **On** = Einschalten, **Off** = ausschalten.
8. Tippen Sie auf **OK**.
9. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**.
10. Der Zeitplan wird der Zeitplanliste hinzugefügt und ist automatisch aktiviert.

Alarm-Licht
Falls die Alarm-Licht-Funktion aktiviert ist, leuchten die LED-Strahler mit 100 % Helligkeit, wenn eine Bewegung registriert wird.

HINWEIS:
Ihre Kamera verfügt über einen Licht-Sensor. Dieser sorgt dafür, dass die LED-Strahler nur bei Dunkelheit eingeschaltet werden.

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie im Live-Bild auf das Licht-Symbol:

3. Tippen Sie auf das Zahnrad-Symbol:

4. Schalten Sie die Funktion ein (Schalter rechts) oder aus (Schalter links), indem Sie auf die Schaltfläche neben **PIR Lighting Warn** tippen.
5. Sollten Sie die Funktion aktiviert haben, stellen Sie unten ein, wie lange die LED-Strahler leuchten sollen. Tippen Sie einfach auf die gewünschte Option.
6. Kehren Sie zum Live-Bild zurück, indem Sie oben auf den Pfeil nach links tippen.

Nachtsicht-Funktion
Ihre Kamera verfügt über einen Licht-Sensor. Standardmäßig schaltet Ihre Kamera automatisch auf Nachtsicht um, sobald es dunkel wird. Sie haben jedoch die Möglichkeit die Nachtsicht-Funktion manuell ein- und auszuschalten.

1. Tippen Sie in der Geräteliste auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie oben rechts auf die Geräte-Einstellungen.

3. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Einstellung der Grundfunktion**.
4. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Infrarot-Nachtsichtfunktion**.
5. Tippen Sie auf die gewünschte Option. Die Einstellung wird sofort übernommen.
6. Kehren Sie zum Live-Bild zurück, indem Sie oben wiederholt auf den Pfeil nach links tippen.

Geräte-Einstellungen
Rufen Sie das Einstellungs-Menü auf, indem Sie auf im Live-Bild oben rechts auf das Einstellungs-Symbol tippen:

Folgende Optionen stehen Ihnen im Einstellungs-Menü zur Verfügung:

Name des Geräts ändern	Namen der Kamera bearbeiten
Gerät teilen	Kamera mit anderen App-Nutzern teilen
Information des Geräts	Kamera-Informationen
Einstellung der Grundfunktionen	Statusanzeige
	Bild-Flip
	Zeit-Wasserzeichen
	Infrarot-Nachtsichtfunktion
PIR-Schalter	Stellen Sie die Empfindlichkeit des PIR-Sensors für die LED-Strahler ein oder schalten Sie diesen aus.
Bewegungserkennungs-einstellungen	Stellen Sie die Empfindlichkeit der Kamera-Bewegungserkennung ein oder schalten Sie die Funktion aus.
Die Einstellung der Speicherkarte	Kapazitäts-Anzeige
	SD-Karten-Aufnahmeschalter (Aufnahme auf Speicherkarte ein/aus)
	Aufnahme-Modus einstellen
	Speicherkarte formatieren
Rückmeldung	Feedback senden
Firmware-Info	Firmware-Aktualisierung
Das Gerät entfernen	Kamera aus der App löschen

Smart-Aktionen einstellen

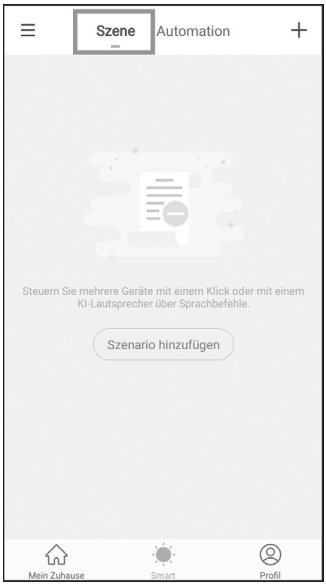
Szenen

In Szenen können Sie Abläufe eines oder mehrerer Geräte einstellen, die durch Aktivieren der Szene ausgeführt werden.

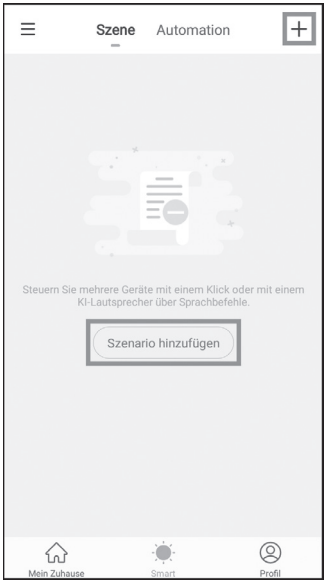
Neue Szene hinzufügen

1. Öffnen Sie den **Smart**-Tab.

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



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



4. Tippen Sie oben auf das Stift-Symbol neben **Szene benennen**.

5. Geben Sie der Szene einen Namen und tippen Sie dann auf **Speichern**.
6. Tippen Sie auf die Schaltfläche **Aktion zur Durchführung hinzufügen** oder das Plus-Symbol bei **Folgende Aktionen werden durchgeführt**.

7. Wählen Sie die gewünschte Aktion aus.

- **Automatisierung auslösen:**

Wählen Sie aus, welche der von Ihnen erstellten Automatisierungen ausgeführt werden soll.

- **Verzögerung:**

Stellen Sie ein wie lange nach auslösen des Sensors

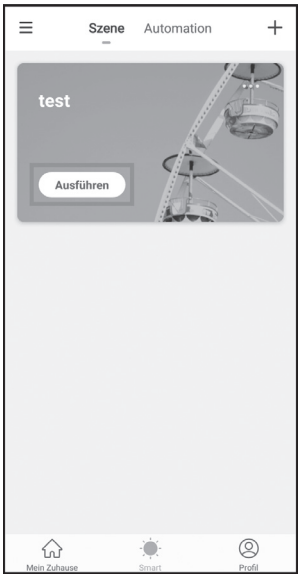
- **Geräteliste:**

Tippen Sie auf den Gerätenamen und dann auf die gewünschte Option

8. Tippen Sie gegebenenfalls oben rechts auf **Weiter**.
9. Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 6 – 8 bis alle gewünschten Aktionen bzw. Optionen hinzugefügt wurden.
10. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**.
11. Die Szene wird nun in der Szeneliste angezeigt.

Szene ausführen

Tippen Sie auf die Schaltfläche **Ausführen**, wenn Sie die Szene abgespielt werden soll. Ein Aktionsfenster wird eingeblendet. Ausgeführte Aktionen werden mit einem grünen Häkchen markiert.



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. Ihre Kamera) und Ausgabegeräte (z.B. NX-4491) oder vom Internet verwendete Informationen zu den Umweltbedingungen in Ihrer Stadt benötigt. Auch eine einfache Zeitsteuerung ist möglich.

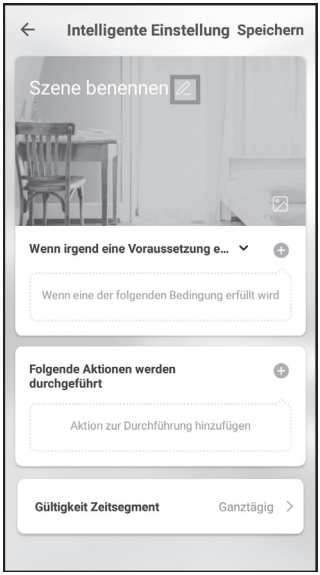
Neue Automation hinzufügen

1. Öffnen Sie den **Smart**-Tab.

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

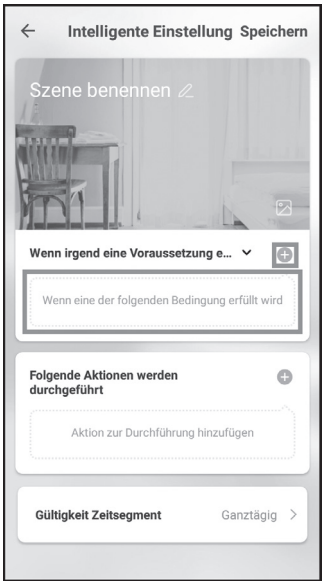
3. Tippen Sie auf die Schaltfläche **Automatische Aktion hinzufügen** oder oben rechts auf das Plus-Symbol.

4. Tippen Sie auf das Stift-Symbol neben **Szene benennen**.



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 e…** .



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.

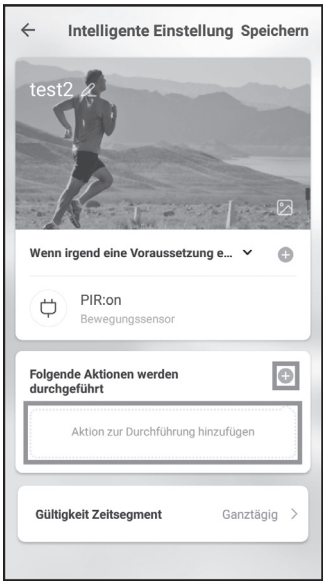
- **Zeitsteuerung:**

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 **Aktion zur Durchführung hinzufügen** oder auf das Plus-Symbol neben **Folgende Aktionen werden durchgeführt**.



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:**

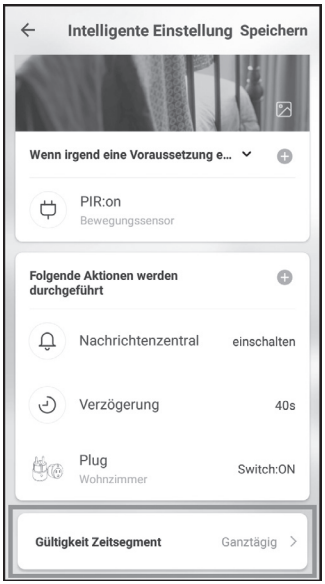
Es wird eine Erinnerungs-Nachricht an die Nachrichtenzentrale (**Profil**-Tab / **Nachrichtencenter**) geschickt.

- **Geräteliste:**

Tippen Sie auf den Gerätenamen und dann auf die gewünschte Option.

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.

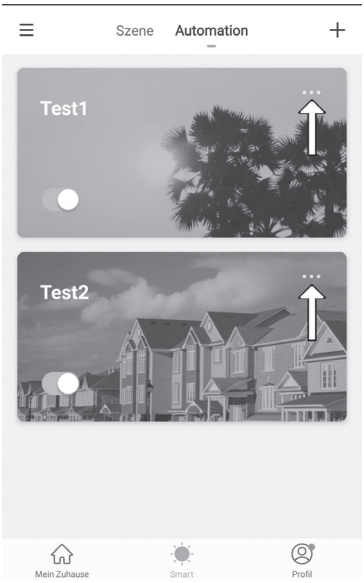
Szene oder Automation bearbeiten

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

1. Öffnen Sie den **Smart**-Tab.

2. Tippen Sie auf den entsprechenden Tab (**Szene / Automation**).

3. Tippen Sie in der Szene-/ Automations-Liste bei der gewünschten Szene / Automation auf das Einstellungs-Symbol.



4. Nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.
5. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**.

Szene oder Automation löschen

1. Öffnen Sie den **Smart**-Tab.

2. Tippen Sie auf den entsprechenden Tab (**Szene / Automation**).
3. Tippen Sie in der Liste auf die Szene / Automation, die Sie löschen möchten.
4. Scrollen Sie ganz nach unten.
5. Tippen Sie auf **Smart löschen**.
6. Bestätigen Sie den Vorgang. Die Szene / Automation wird gelöscht.

Kamera aus App entfernen

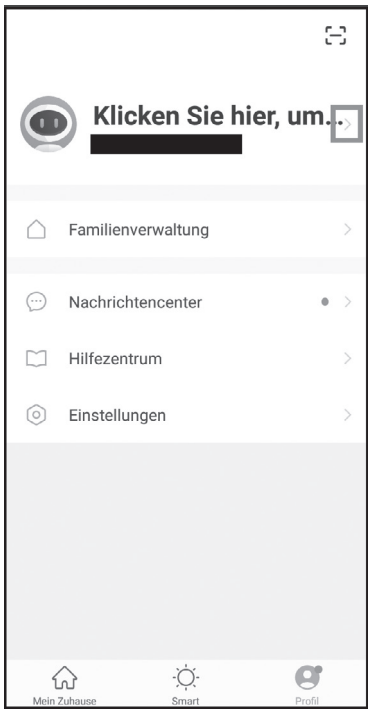
1. Tippen Sie in der Geräteliste (**Mein-Zuhause**-Tab) auf Ihre Kamera.
2. Tippen Sie im Live-Bild oben rechts auf das Menü-Symbol:

3. Scrollen Sie ganz nach unten und tippen Sie auf **Das Gerät entfernen**.
4. Bestätigen Sie den Vorgang. Ihre Kamera wird aus der App entfernt.

App-Konto löschen

1. Öffnen Sie den **Profil**-Tab.

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



3. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Konto und Sicherheit**.
4. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Konto deaktivieren**.
5. Bestätigen Sie den Vorgang.
6. Lesen Sie sich die Informations-Anzeige gut durch. Tippen Sie dann auf **Confirm**.
7. Sie werden automatisch ausgeloggt. Ihr Konto wird zum auf der Informations-Anzeige angegeben Zeitpunkt endgültig gelöscht.

VERKNÜPFUNG MIT AMAZON SHOW

Verbindung herstellen

HINWEIS:
*Für die Übertragung von Bild und Ton außerhalb der **ELESION**-App benötigen Sie Alexa Echo Show sowie ein Amazon-Konto.*

HINWEIS:
*Wenn Sie bereits auf Grund eines anderen **ELESION**-Geräts **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 Email-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 Sie auf **GERÄTE ERKENNEN**.

Sprachbefehle
Nach der Verknüpfung mit Ihrem Alexa Echo Show können Sie die Kamera auf diesem mit den folgenden Sprachbefehlen steuern. Der Platzhalter **XXX** steht für den in der **ELESION**-App vergebenen Kameranamen.

Aktion	Sprachbefehl
Live-Bild auf Echo Show anzeigen	Alexa, blende **XXX** ein.
Live-Bild auf Echo Show ausblenden	Alexa, blende **XXX** aus.

KAMERA AUF WERKSEINSTELLUNG ZURÜCKSETZEN

1. Entfernen Sie die Schutzabdeckung.
2. Drücken Sie mit einem langen, dünnen Gegenstand (z. B. einer aufgebogenen Büroklammer) auf die Reset-Taste bis drei Signaltöne erklingen (ca. 5 Sekunden).
3. Die Kamera wird auf Werkszustand zurückgesetzt. Dabei werden alle persönlichen Einstellungen auf Standard zurückgesetzt.
4. Die Kamera führt einen Neustart aus.

DATENSCHUTZ

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

- Entfernen Sie das Gerät aus der App.
- Setzen Sie das Gerät auf Werkseinstellungen zurück.
- Entfernen Sie die Speicherkarte.

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

TECHNISCHE DATEN

Stromversorgung		100 – 240 V AC, 50/60 Hz
Leistungsaufnahme		32 W
WLAN	Standard	802.11 b/g/n
	Funk-Frequenz	2.400 – 2.483,5 MHz
	Sendeleistung	18,5 dBm
LED-Strahler	LEDs	50
	Leistungsaufnahme	25 W
	Lichtfarbe	2.100 lm
Nachtsicht	IR-LED	1
	Reichweite	bis zu 10 m
Video-Auflösung		1920 × 1080 Pixel
Video-Kompression		H-264
Bilder pro Sekunde		25
Blende		f/2,0
Brennweite		4 mm
Bildwinkel		140° (horizontal)
Speicherkarte		microSD bis 128 GB
Schutzart IP54		Spritzwassergeschützt
Maße (ohne Wandhalterung)		26 × 13,2 × 6,2 cm
Gewicht		674 g

GPL-LIZENZTEXT

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.,

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies

of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your

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

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

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

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

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

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

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that

redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

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

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

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

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

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

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

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

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

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance

on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

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

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

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

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

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kundenservice: 07631 / 360 - 350
Importiert von: PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen

© REV2 / 26. 07. 2019 – EB/BS//MF

FR

FLK-100.app
Caméra de surveillance connectée IP Full HD

compatible Amazon Echo Show

avec projecteur LED

Mode d'emploi

ELESION®

VisorTech®

NX-4602-675

TABLE DES MATIÈRES

Votre nouvelle caméra de surveillance IP Full HD 4
Contenu 4
Accessoires en option 4

Consignes préalables 4
Consignes de sécurité 4
Consignes importantes pour le traitement des déchets 6
Déclaration de conformité 6

Description du produit 7
Caméra 7
Attache 7

Montage 8
Fixer le support 8
Installer la caméra 8
Orienter la caméra 9

Mise en marche 10
Insérer une carte mémoire 10
Installer l'application 11
Inscription 11
Par adresse e-mail 11
Par numéro de téléphone mobile 12
Connexion à l'application 13

Application 18
Vue d'ensemble 18
Image en direct de la caméra 18
Enregistrements sur carte mémoire insérée 19
Régler le mode Enregistrement 19
Transférer les enregistrements vers l'appareil mobile 20
Activer / désactiver la détection de mouvement 20
Projecteur LED 21
Allumer / Éteindre l'éclairage manuellement 21
Éclairage planifié 21
Créer un nouveau planning 21
Lumière d'alarme 22
Fonction vision nocturne 22
Réglages de l'appareil 22
Régler des actions connectées 23
Scènes 23
Ajouter nouvelle scène 23
Effectuer des scènes 26
Automatisation : 26
Ajouter nouvelle scène 26
Activer / désactiver automatisation 30

Modifier la scène ou l'automatisation 31
Supprimer la scène ou l'automatisation 32
Retirer la caméra de l'application 32
Effacer le compte de l'application 32

Connexion avec Amazon Echo Show 33
Établir une connexion 33
Commande vocale 34

Restaurer les paramètres par défaut de la caméra 34

Protection des données 34

Caractéristiques techniques 35

Contrat de licence logiciel libre 35

VOTRE NOUVELLE CAMÉRA DE SURVEILLANCE IP FULL HD

Chère cliente, cher client,
Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra IP Full HD. Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu
- Caméra de surveillance IP Full HD Full FLK-100.app
- Matériel de montage (3× vis et chevilles)
- Clé à six pans
- Mode d'emploi

Accessoires requis
(disponibles séparément sur www.pearl.fr)
- Dominos ou borne enfichable pour connexion des trois câbles

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

Accessoires en option
(disponibles séparément sur www.pearl.fr)
Vous n'avez besoin d'aucun accessoire pour accéder à l'image en direct. Toutefois, si vous souhaitez enregistrer des enregistrements, vous aurez besoin d'une carte mémoire MicroSD d'une capacité maximale de 128 Go.

ELESION :
Le code QR permet d'afficher une vue d'ensemble des autres produits ELESION.

CONSIGNES PRÉALABLES

Consignes de sécurité
- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez précieusement ce mode d'emploi afin de pouvoir le consulter en cas de besoin. Transmettez-le le cas échéant à l'utilisateur suivant.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Respectez les consignes de sécurité pendant l'utilisation.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention : risque de 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.
- N'ouvrez jamais l'appareil, sous peine de perdre toute garantie. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de

faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à une chaleur extrême.
- L'appareil n'est protégé que contre les projections d'eau de tous sens. Ne le plongez jamais dans l'eau ni dans un autre liquide.
- Les travaux d'installation, de montage et de branchement au système électrique ne doivent être effectués que par des électriciens qualifiés.
- Ne suspendez et ne fixez aucun objet au produit.
- 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.
- Si le câble d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par le fabricant, son service après-vente ou des personnes de qualification similaire afin d'éviter tout danger. N'utilisez pas l'appareil tant que la réparation n'a pas été effectuée.
- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo. Avant d'installer une caméra de surveillance (notamment une caméra discrète) à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL et à en informer le(s) salarié(s) par écrit. Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).
- Le produit ne doit être utilisé que lorsque la vitre de protection est intacte.
- Utilisez le produit uniquement s'il fonctionne parfaitement.
- Avant d'effectuer des travaux, coupez l'alimentation électrique en mettant le circuit hors tension ! Risque de choc électrique ! Danger de mort !
- Pendant et juste après l'utilisation, évitez tout contact corporel avec le projecteur. Risque de brûlures !
- Après des travaux de maintenance, vérifiez que le scellage est intact.
- Maintenez le produit à distance de tous matériaux inflammables.
- Ne regardez jamais directement dans le faisceau lumineux.
- Il est dans votre intérêt de respecter l'aspect privé ainsi que le droit à l'image et à la parole des personnes que vous enregistrez.
- Ne manipulez jamais l'appareil et les câbles avec des mains mouillées.
- Ne transportez jamais l'appareil en le tenant par le câble.
- Vérifiez le bon état de l'appareil avant chaque utilisation. Si l'appareil ou le câble présente des dommages visibles, l'appareil ne doit pas être utilisé. N'utilisez pas l'appareil s'il est tombé ou s'il présente un dysfonctionnement.
- Veillez à ne pas plier, écraser ou pincer les câbles, ni à les exposer à des sources de chaleur ou des objets pointus ou tranchants.
- Avant de le brancher à l'alimentation, assurez-vous que l'indication de tension électrique inscrite sur l'appareil correspond bien à celle délivrée par votre source d'alimentation électrique.
- 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 celles pour lesquelles il est conçu.
- Cet appareil est conçu pour un usage domestique ou autre usage similaire

uniquement. Il ne doit pas être employé à des fins publicitaires.
- Les commandes Alexa ne sont données qu'à titre indicatif et sont susceptibles d'évoluer.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur.

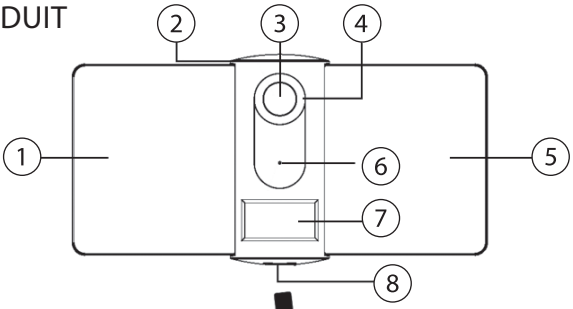
Consignes importantes pour le traitement des déchets
Cet appareil électronique ne doit **PAS** être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité. Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.

Déclaration de conformité
La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-4602 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2009/125/CE (du Parlement européen et du Conseil), établissant un cadre pour la fixation d'exigences en matière d'écoconception applicables aux produits liés à l'énergie, 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, 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.

Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz
La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse https://www.pearl.fr/support/notices ou sur simple demande par courriel à qualite@pearl.fr.

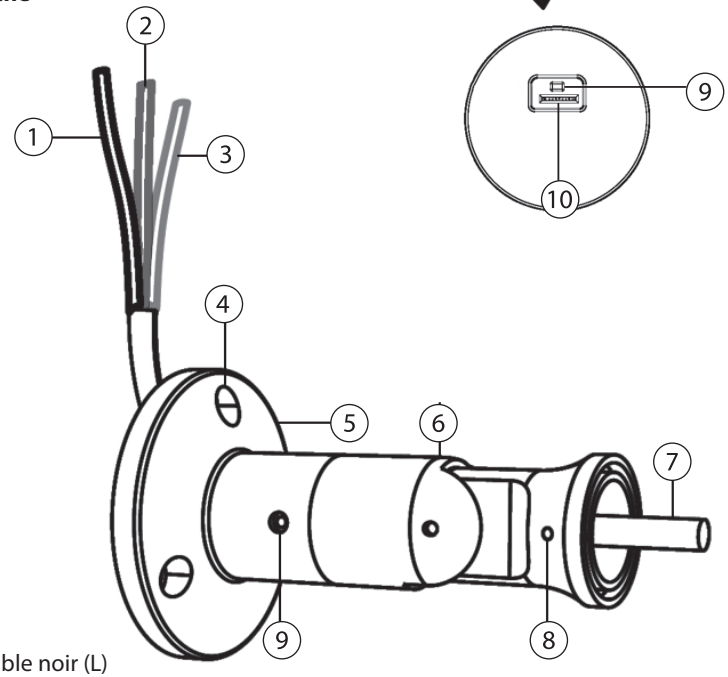
DESCRIPTION DU PRODUIT

Caméra



1. Projecteur LED
2. Haut-parleurs (face arrière)
3. Lentille de la caméra
4. LED IR
5. Projecteur LED
6. Microphone
7. Capteur PIR
8. Cache de protection
9. Touche Reset
10. Fente pour carte MicroSD

Attache

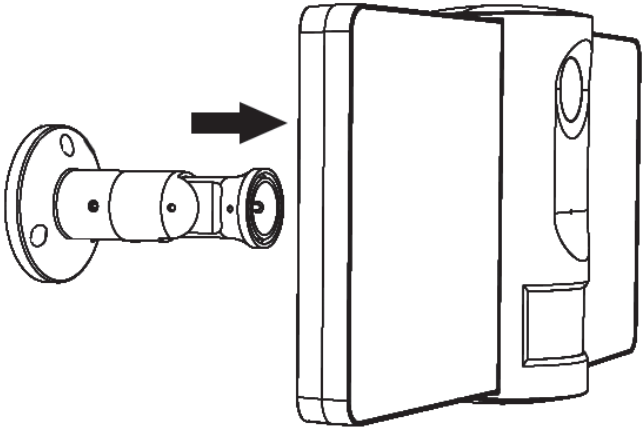


1. Câble noir (L)
2. Câble blanc (N)
3. Câble vert/jaune (PE)
4. Trou pour vissage
5. Support
6. Articulation avec vis pour articulation
7. Câble d'alimentation
8. Vis de fixation 1
9. Vis de fixation 2

MONTAGE

Fixer le support

1. Faites passer le câble d'alimentation au travers du support.
2. Fixez comme il convient le support sur la face arrière de votre caméra.



3. Serrez fermement les vis de fixation des deux côtés.

Installer la caméra

ATTENTION !
Respectez les consignes de sécurité suivantes pour l'installation :

- ***Les travaux d'installation, de montage et de branchement au système électrique ne doivent être effectués que par des électriciens qualifiés.***
- ***Avant d'effectuer des travaux, coupez l'alimentation électrique en mettant le circuit hors tension ! Risque de choc électrique ! Danger de mort !***
- ***Le produit ne doit être utilisé que lorsque la vitre de protection est intacte. Arrêtez d'utiliser cet appareil si le cache est endommagé, et remplacez-le.***

NOTE :
Lors du choix du lieu de montage, soyez attentif aux points suivants :

- *L'appareil n'est protégé que contre les projections d'eau de tous sens. Elle peut être installée en extérieur.*
- *Un câble de connexion doit se trouver à portée de la caméra.*
- *La caméra doit se trouver dans la portée d'un réseau 2,4 GHz.*
- *Les murs de béton ou d'acier amoindrissent le signal.*
- *La caméra ne doit pas pouvoir subir des vibrations.*
- *La distance entre la caméra et tout autre objet doit être d'au moins 1 m.*
- *Le flux du projecteur ne doit pas être orienté vers le bas.*

1. Tenez le support verticalement et utilisez-le comme patron pour marquer trois trous à percer à l'endroit de votre choix.

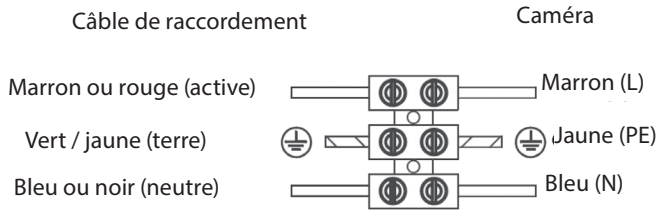
ATTENTION !
Avant de percer, assurez-vous qu'aucun câble ni conduit ne passe

derrière l'endroit que vous avez choisi. Cela pourrait causer des blessures physiques et/ou des dommages matériels !

2. Percez des trous aux endroits marqués. Insérez une cheville dans chaque trou.

NOTE :
Il est possible que le matériel de montage fourni ne soit pas adapté à l'emplacement de fixation choisi. Vous trouverez un matériel de fixation approprié dans une quincaillerie ou un magasin d'outillage, par exemple.

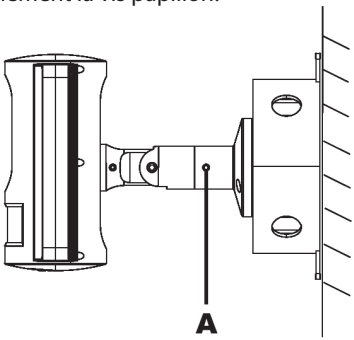
3. Connectez le câble de votre caméra au câble de connexion à l'aide de dominos ou de bornes enfichables.



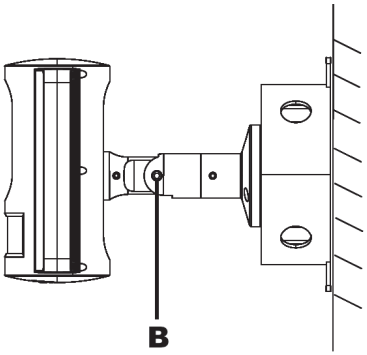
4. Vissez le support fermement au mur. Veillez à ce que les câbles ne soient pas coincés, tordus ou placés à l'air libre.
5. Orientez alors la caméra (voir paragraphe **Montage** / **Caméra Orienter**).

Orienter la caméra

1. Desserrez la vis A de l'articulation à l'aide de la clé à six pans. Tournez ensuite le support de façon à ce que votre caméra soit orientée dans la direction souhaitée. Resserrez ensuite fermement la vis papillon.



2. Desserrez la vis B de l'articulation à l'aide de la clé à six pans. Penchez la caméra selon l'angle de votre choix. Resserrez ensuite fermement la vis papillon.



MISE EN MARCHE

Insérer une carte mémoire

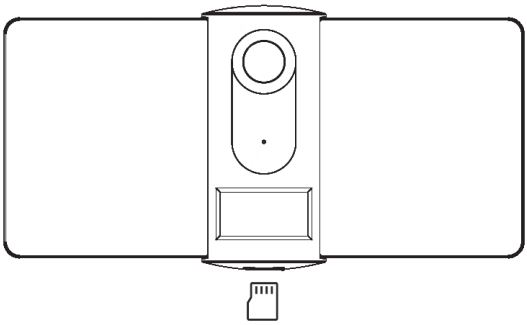
Si vous souhaitez non seulement voir l'image en direct, mais aussi enregistrer des enregistrements, insérez une carte MicroSD jusqu'à 128 Go dans la caméra.

NOTE :
Lors de l'insertion et du retrait de la carte mémoire, l'appareil doit toujours être éteint.

1. Formatez la carte au format FAT32 sur votre ordinateur.

NOTE :
À partir d'une capacité de 64 Go, un programme de formatage est nécessaire pour formater le support de stockage.

2. Coupez l'alimentation électrique du câble de raccordement.
3. Ouvrez le cache de protection sur le dessous de votre caméra.
4. Insérez la carte MicroSD dans la fente correspondante de la caméra en plaçant le coin arrondi vers l'avant. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers la lentille de la caméra.



5. Vous devez sentir une légère pression sur le ressort d'éjection avant d'enclencher la carte MicroSD.
6. Refermez le cache de manière hermétique.

NOTE :
Pour retirer la carte MicroSD, enfoncez-la légèrement vers l'intérieur de la fente, puis tirez-la vers l'extérieur.

Installer l'application
L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre caméra et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**. Recherchez cette dernière dans Google Play Store (Android) ou dans l'App Store (iOS) et installez-la sur votre appareil mobile.

Vous pouvez également scanner le code QR correspondant :

Android

iOS

Inscription
Si vous n'avez pas encore de compte **ELESION**, veuillez en créer un. Votre inscription sur l'application peut se faire avec votre adresse e-mail ou votre numéro de téléphone portable.

Par adresse e-mail

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

NOTE :
Si vous ne trouvez pas l'e-mail dans votre boîte de réception, essayez de chercher dans vos spams.

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" sert à l'attribution des lieux. 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. Dans le premier champ (**Nom de famille**), donnez un nom au groupe, p. ex. Maison 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).

Par numéro de téléphone mobile

1. Ouvrez l'application **ELESION**. 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: 06 73 XX XX XX XX (et non +336 73 XX XX XX XX ou 6 73 XX XX XX XX).

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" sert à l'attribution des lieux. 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. Dans le premier champ (**Nom de famille**), donnez un nom au groupe, p. ex. Maison 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. Ajoutez si besoin d'autres pièces (p. ex. un bureau, une salle de jeu, une chambre d'amis, une 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).

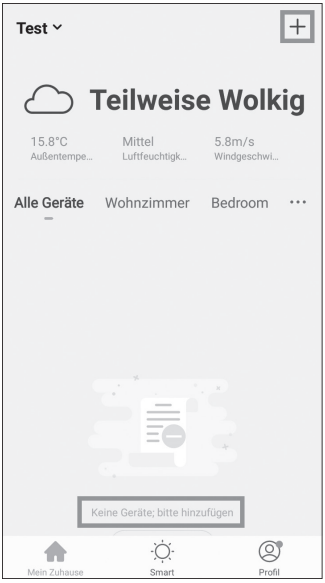
Connexion à l'application

NOTE :
LA caméra ne peut être connectée qu'à un réseau 2,4 GHz.

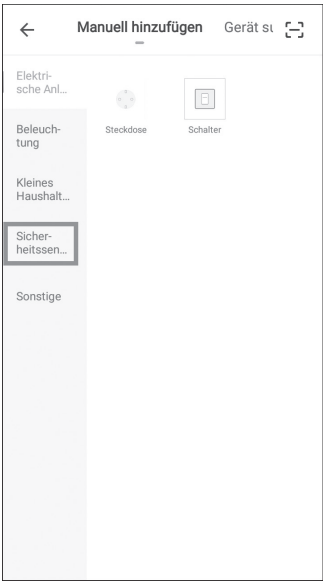
1. Connectez votre appareil mobile au même réseau Internet sans fil 2,4 GHz que celui auquel votre caméra est connectée.

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

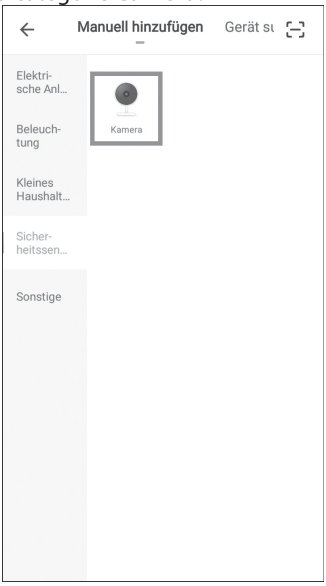
2. Ouvrez l'application **ELESION**.
3. Connectez-vous. Vous accédez alors à l'onglet **Page d'accueil**.
4. Appuyez sur **Pas d'appareil, veuillez ajouter** un appareil ou en haut à droite sur le symbole Plus.



5. Appuyez sur la catégorie **Capteurs de sécurité** dans la barre de gauche.



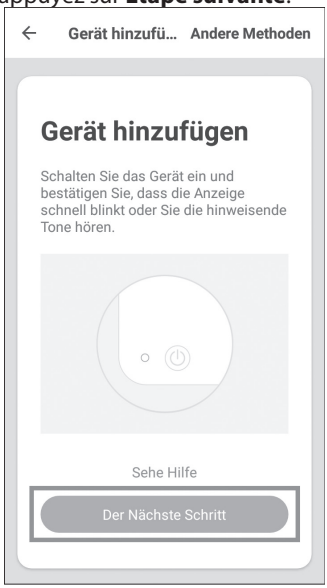
6. Appuyez sur la sous-catégorie **Caméra**.



7. Allumez la caméra. La LED de fonctionnement clignote en rouge et un bref signal sonore retentit.

NOTE :
Si la LED ne clignote pas en rouge, appuyez sur le bouton de réinitialisation avec un objet long et fin (par ex. un trombone plié) jusqu'à ce que trois tonalités retentissent (environ 5 secondes). Attendez que la caméra redémarre et qu'un signal sonore retentisse.

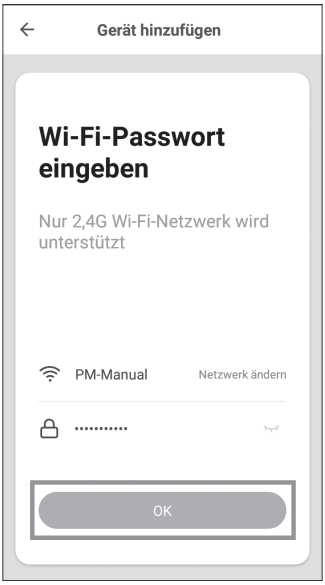
8. Dans l'application, appuyez sur **Étape suivante**.



9. Entrez le mot de passe wifi du réseau 2,4 GHz auquel vous souhaitez connecter votre prise connectée.

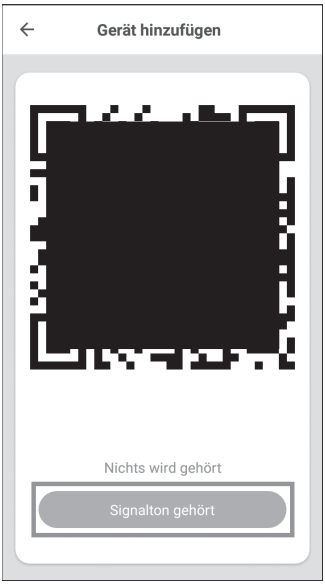
NOTE :
Par défaut, le réseau wifi choisi automatiquement est celui auquel votre appareil mobile est actuellement connecté. Si votre caméra est connectée à un autre réseau sans fil, appuyez sur ***Modifier réseau****. Sélectionnez le réseau souhaité dans les paramètres wifi de votre appareil mobile. Revenez ensuite à l'application et entrez le mot de passe wifi requis.*

10. Appuyez sur **OK**.

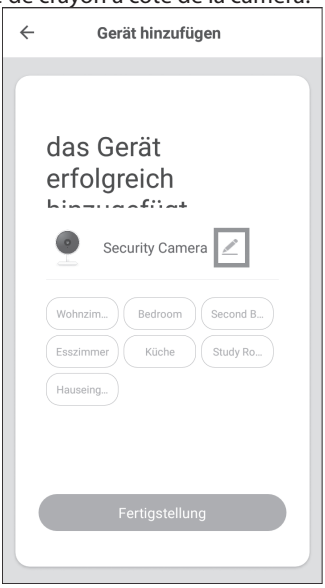


11. Lisez attentivement l'explication de la méthode de connexion. Augmentez la luminosité de l'écran de votre appareil mobile à 100 %. Appuyez ensuite sur **Continuer**.

12. Le code QR de la caméra s'affiche sur l'écran de votre appareil mobile. Tenez votre appareil mobile à 15 – 20 cm de l'objectif de la caméra afin qu'il puisse scanner le code QR. Une fois la numérisation terminée, trois signaux sonores retentissent. Appuyez ensuite sur **Signal entendu**.



13. La caméra est connectée au réseau Internet sans fil. Cela peut nécessiter un peu de temps.
14. Appuyez sur l'icône de crayon à côté de la caméra.



15. Saisissez le nom pour votre appareil. De cette manière, votre caméra sera facilement identifiable. Appuyez ensuite sur **Enregistrer**.
16. Appuyez sur la pièce dans laquelle votre caméra doit être utilisée (par ex. l'entrée de la maison).
17. Appuyez en bas sur **Terminer**. La caméra est ajoutée à votre liste d'appareils. Vous accédez à la page principale de l'application.

APPLICATION

NOTE :
Les applications mobiles sont constamment développées et améliorées. 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** - **Profil**

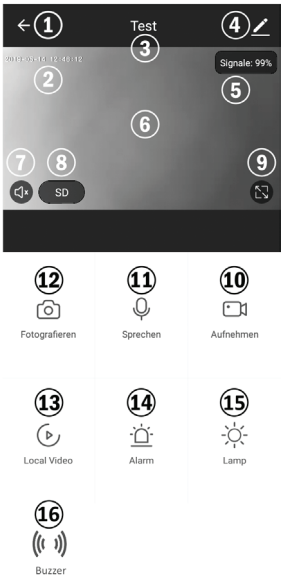
	Ma page d'accueil	Liste des appareils
		Liste de pièces
		Ajouter un appareil
		Informations météo basées sur le lieu
	Onglet Smart	Créer / modifier / activer / désactiver les actions automatique (scènes)
	Onglet Profil	Gestion des familles
		Commande utilisateur
		Messages d'application pour déclenchements, alarmes déclenchées, etc. (Centre de messagerie)
		Centre d'aide
		Régler les notifications / accès de tiers (Réglages)

Image en direct de la caméra

1. Dans la liste des appareils, appuyez sur votre caméra. L'image en direct de votre caméra s'ouvre.

NOTE :
Selon la vitesse et la puissance de réception de la connexion WLAN, l'affichage de l'image en direct peut prendre quelques instants. La qualité et la transmission en temps réel dépendent également de la vitesse et de la puissance de réception de la connexion WLAN.

2. Pour commander la caméra, appuyez sur le symbole correspondant.



1.	Retour à la liste des appareils	9.	Plein écran
2.	Horodatage	10.	Démarrer/Arrêter l'enregistrement vidéo
3.	Nom de l'appareil	11.	Fonction interphone (maintenir)
4.	Réglages de l'appareil	12.	Prendre une photo
5.	LED de signal wifi	13.	Enregistrements effectués sur carte MicroSD
6.	Image en direct	14.	Réglage de l'alarme
7.	Activer / désactiver le haut-parleur	15.	Contrôler le projecteur LED
8.	Qualité de l'image (SD/HC)	16.	Signal d'alarme Marche/Arrêt (défiler vers le bas)

NOTE :
Les enregistrements vidéo et photo de l'image en direct sont stockés sur votre appareil mobile.

Enregistrements sur carte mémoire insérée

Régler le mode Enregistrement

Si vous avez inséré une carte mémoire dans votre caméra, l'enregistrement continu démarre par défaut (**Enregistrement continu**). Pour économiser de l'espace de stockage, vous pouvez également choisir de ne stocker que les enregistrements d'alarmes (**Enregistrement d'événements**).

1. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils.
2. Dans l'image en direct, appuyez en haut à droite sur les réglages de l'appareil :

3. Appuyez sur l'élément de menu **Réglages de la carte mémoire**.
4. Appuyez sur l'option d'enregistrement souhaitée (**Enregistrement d'événements** / **Enregistrement continu**). Ils sont alors marqués d'une coche.
5. Le réglage est immédiatement enregistré. Pour revenir à l'image en direct, appuyez en haut sur la flèche orientée vers la gauche.

Transférer les enregistrements vers l'appareil mobile

Pour vous éviter d'avoir à insérer et sortir une carte MicroSD, vous pouvez transférer les enregistrements stockés vers votre appareil mobile en utilisant l'application.

1. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils.
2. Dans l'image en direct, appuyez sur le symbole suivant :

3. Faites glisser la barre de temps sur le côté jusqu'à ce que le marqueur indique l'heure souhaitée. Vous pouvez également appuyer sur le symbole de calendrier et sélectionner le jour de votre choix.

4. La lecture commence immédiatement. Créez alors l'enregistrement souhaité en appuyant sur l'icône correspondante :

Démarrer/Arrêter un enregistrement vidéo	Faire une capture d'écran

5. Les enregistrements sont stockés sur votre appareil mobile. Ils peuvent être lus à l'aide d'un lecteur multimédia (enregistrement vidéo) ou ouverts dans une visionneuse d'image (capture d'écran).

NOTE :
Vous pouvez également partager les enregistrements stockés sur votre appareil mobile comme d'habitude.

Activer / désactiver la détection de mouvement

Si la détection de mouvement est activée, vous recevez une notification d'alarme via l'application lorsque la caméra détecte un mouvement. En parallèle, un enregistrement vidéo est lancé, et est stocké sur la carte MicroSD insérée.

NOTE :
*Les enregistrements d'alarme sont enregistrés sur la carte MicroSD utilisée et peuvent être visionnés ici : **Page d'accueil** / Image en direct / **Vidéo locale**. Pour les enregistrements du jour-même, faites glisser la barre de temps à la position souhaitée (les enregistrements sont marqués en gris clair sur la barre de temps). Pour les enregistrements plus anciens, utilisez la fonction Recherche*

par calendrier.

1. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils.
2. Dans l'image en direct, appuyez sur le symbole d'alarme :

3. Appuyez sur l'interrupteur à côté d'**Interrupteur d'alarme de détection de mouvement** pour activer (interrupteur à droite) ou désactiver (interrupteur à gauche) la fonction.

NOTE :
Si la détection de mouvement est activée, vous pouvez alors régler la sensibilité du capteur IRP. Appuyez simplement sur l'option souhaitée. Elle est alors marquée d'une coche.

4. Revenez à l'image en direct en appuyant en haut sur la flèche orientée vers la gauche. Les réglages sont pris en compte immédiatement.

Projecteur LED

Allumer / Éteindre l'éclairage manuellement

1. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils.
2. Dans l'image en direct, appuyez sur le symbole de lumière :

3. Appuyez sur le symbole Power pour allumer ou éteindre la lumière.

ATTENTION !
Ne regardez jamais directement dans le faisceau lumineux généré ! La lumière est extrêmement brillante et peut endommager vos yeux.

4. Appuyez sur la flèche vers le bas pour revenir à l'Image en direct.

Éclairage planifié

Vous pouvez établir des horaires auxquels le projecteur doit s'allumer ou s'éteindre.

Créer un nouveau planning

1. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils.
2. Dans l'image en direct, appuyez sur le symbole lumière :

3. Appuyez sur le symbole d'horloge en bas à gauche :

4. Appuyez sur **Ajouter un rendez-vous**.
5. Utilisez la molette de défilement pour régler l'heure.

6. Appuyez en bas sur **Lampe**.
7. Choisissez l'option : **On** = allumer, **Off** = éteindre
8. Appuyez sur **OK**.
9. Appuyez en haut à droite sur **Sauvegarder**.
10. L'horaire est ajouté à la liste des horaires et est automatiquement activé.

Lumière d'alarme
Si la fonction Lumière d'alarme est activée, le projecteur LED s'allume à 100 % de luminosité lorsqu'un mouvement est détecté.

NOTE :
VOtre caméra dispose d'un capteur de luminosité. Ainsi, le projecteur LED ne s'allume que dans l'obscurité.

1. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils.
2. Dans l'image en direct, appuyez sur le symbole lumière :

3. Appuyez sur le symbole de roue dentée :

4. Activez (à droite) ou désactivez (à gauche) la fonction en appuyant sur le bouton situé à côté de **PIR Lighting Warn**.
5. Si vous avez activé la fonction, réglez la durée d'allumage du projecteur LED en dessous. Appuyez sur l'option souhaitée.
6. Revenez à l'image en direct en appuyant en haut sur la flèche orientée vers la gauche.

Fonction vision nocturne
Votre caméra dispose d'un capteur de luminosité. La caméra bascule automatiquement en mode vision nocturne lorsqu'il fait sombre. Toutefois, vous pouvez activer et désactiver manuellement la vision nocturne.
1. Appuyez sur votre caméra dans la liste des appareils.
2. Appuyez en haut à droite sur Réglages de l'appareil.

3. Appuyez sur l'élément de menu **Réglage des fonctions principales**.
4. Appuyez sur l'élément de menu **Vision nocturne infrarouge**.
5. Appuyez sur l'option souhaitée. Le réglage est immédiatement enregistré.
6. Revenez à l'image en direct en appuyant de façon répétée en haut sur la flèche orientée vers la gauche.

Réglages de l'appareil
Ouvrez le menu des réglages en appuyant sur le symbole de réglages en haut à droite dans l'image en direct :

Vous disposez des options suivantes dans le menu de réglage :

Modifier le nom de l'appareil	Modifier le nom de la caméra
Partager un appareil	Utiliser la caméra avec d'autres utilisateurs de l'application
Informations sur l'appareil	Informations sur la caméra
Réglage des fonctions de base	Voyant d'état
	Retourner l'image
	Filigranes
	Vision nocturne infrarouge
Commutateur PIR	Réglez ou désactivez la sensibilité du capteur PIR.
Réglages de la détection de mouvement	Réglez la sensibilité de la détection de mouvement de la caméra ou éteignez la fonction.
Réglage de la carte mémoire	Affichage de la capacité
	Enregistrement sur carte SD
	Régler le mode Enregistrement
	Formater la carte mémoire
Retour d'information	Envoyer un feedback
Firmware	Actualisation du firmware
Supprimer l'appareil	Supprimer la caméra de l'application

Régler des actions connectées

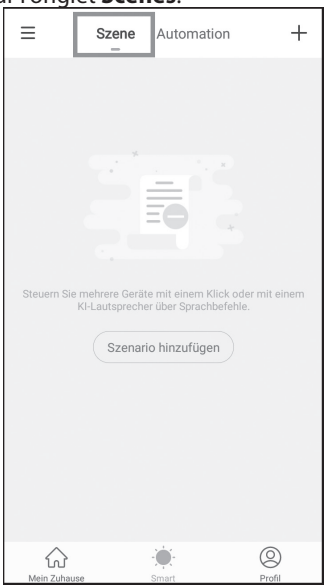
Scènes

Dans les scènes, vous pouvez définir des séquences pour un ou plusieurs périphériques, lesquelles seront exécutées lorsque vous activez la scène.

Ajouter nouvelle scène

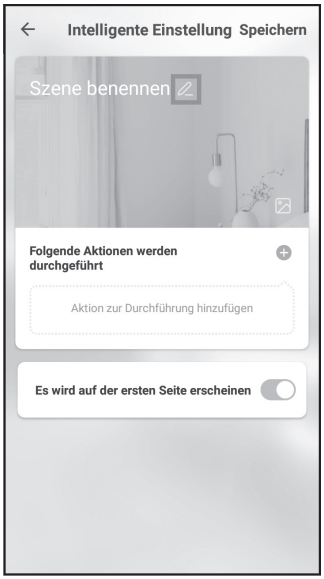
1. Ouvrez l'onglet **Smart**.

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



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

4. Appuyez en haut sur le symbole de crayon à côté de **Renommer la scène**.



5. Nommez la scène et appuyez ensuite sur **Enregistrer**.
6. Appuyez sur **Ajouter une action**, ou sur l'icône Plus à côté de **Les actions suivantes seront effectuées**.

7. Choisissez l'action.

- **Déclencher l'automatisme :**

Sélectionnez parmi les automatismes que vous avez créés celle qui doit être exécutée.

- **Temporisation :**

Réglez la durée après le déclenchement du capteur.

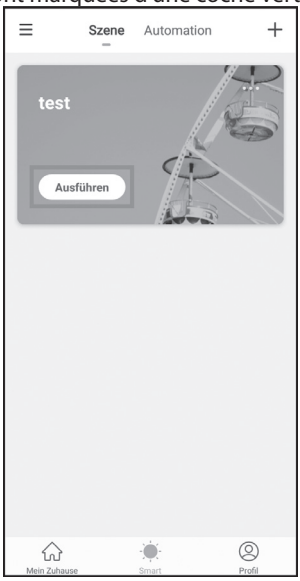
- **Liste des appareils :**

Appuyez sur le nom de l'appareil, puis 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 actions ou options souhaitées aient été ajoutées.
10. Appuyez en haut à droite sur **Sauvegarder**.
11. La scène est affichée dans la liste des scènes.

Effectuer des scènes

Appuyez sur le bouton **Exécuter** pour lire la scène. Une fenêtre d'action s'affiche. Les actions effectuées sont marquées d'une coche verte.



Automatisation :

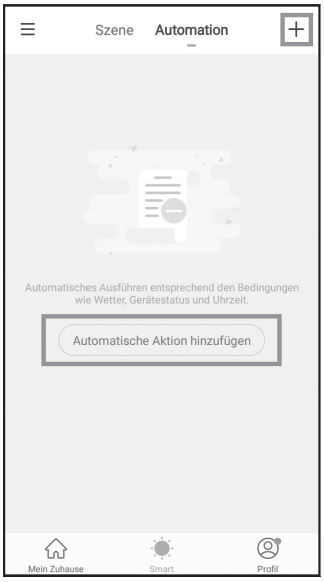
Réglez une action personnalisée automatique pour chaque appareil en fonction de vos besoins. Ces dernières répondent à certaines conditions pour les appareils liés à l'application. Pour créer des automatismes, il faut : soit des dispositifs sensoriels (p. ex. votre caméra) et des dispositifs de sortie (p. ex. NX4491), soit les informations utilisées par Internet sur les conditions environnementales dans votre ville. Vous pouvez aussi mettre en place un simple contrôle avec gestion du temps.

Ajouter nouvelle scène

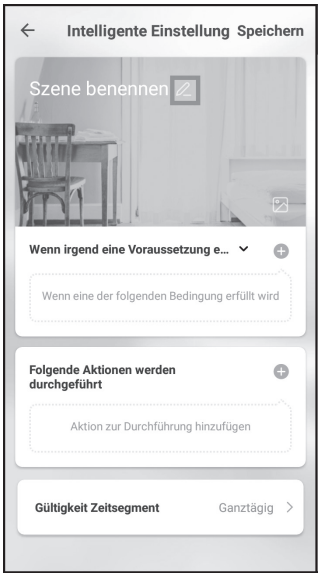
1. Ouvrez l'onglet **Smart**.

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

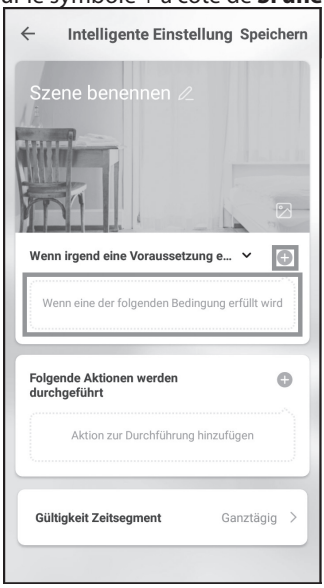
3. Appuyez sur **Ajouter une action automatique** ou en haut à droite sur le symbole Plus.



4. Appuyez sur le symbole de crayon à côté de **Renommer la scène**.



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 **État actuel**.
Activez la fonction localisation de votre appareil mobile.

- **Humidité de l'air :**

Définissez les conditions d'humidité de l'air. Appuyez ensuite sur **État actuel**. Activez la fonction localisation de votre appareil mobile.

- **Temps :**

Définissez les conditions de temps. Appuyez ensuite sur **État actuel**. Activez la fonction localisation de votre appareil mobile.

- **Lever / coucher du soleil :**

Appuyez sur l'option correspondante. Appuyez ensuite sur **État actuel**. 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 soient mises en place.
10. Appuyez sur **Ajouter une action**, ou sur l'icône Plus à côté de **Les actions suivantes seront effectuées**.

11. Choisissez l'action.

- **Effectuer la scène :**

Dans la liste des scènes, sélectionnez une scène à exécuter automatiquement si toutes les conditions préalables sont remplies.

- **Déclencher l'automatisme :**

Dans la liste des automatisations, sélectionnez l'automatisation à exécuter automatiquement si toutes les conditions préalables sont remplies.

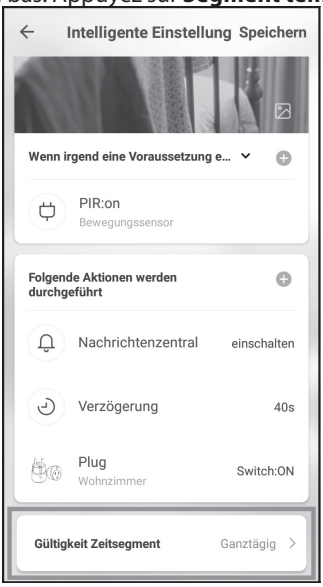
- **Envoyer rappel :**

Un message de rappel est envoyé au centre de messages (**onglet Profil** / **Centre de messages**).

- **Liste des appareils :**

Appuyez sur le nom de l'appareil, puis sur l'option souhaitée.

12. Appuyez en haut à droite sur **Suivant**.
13. Si nécessaire, répétez les étapes 10 – 12 jusqu'à ce que toutes les actions souhaitées pour l'automatisation soient réglées.
14. Faites défiler vers le bas. Appuyez sur **Segment temporel valide**.



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**.

<u>Activer / désactiver automatisation</u>

1. Ouvrez l'onglet **Smart**.

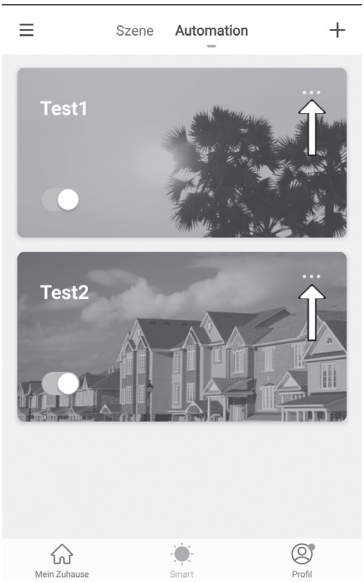
2. Appuyez en haut sur l'onglet **Automatisation**.
3. Dans la liste des automatisation, appuyez sur l'interrupteur de l'automatisation que vous souhaitez activer (interrupteur à droite) ou désactiver (interrupteur à gauche).

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 **Smart**.

2. Appuyez sur l'onglet correspondant (**Scène / Automatisation**).
3. Dans la liste Scène/Automatisation, appuyez sur l'icône de réglage de la scène/automatisation souhaitée.



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

Supprimer la scène ou l'automatisation

1. Ouvrez l'onglet **Smart**.

2. Appuyez sur l'onglet correspondant (**Scène / Automatisation**).
3. Dans la liste, appuyez sur la scène / l'automatisation que vous souhaitez supprimer.
4. Faites défiler complètement vers le bas.
5. Appuyez sur **Effacer Smart**.
6. Confirmez le processus. La scène / l'automatisation est supprimée.

Retirer la caméra de l'application

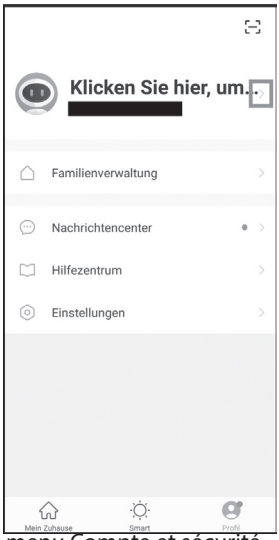
1. Dans la liste des appareils, appuyez sur votre caméra.
2. Dans l'image en direct, appuyez en haut à droite sur le symbole du menu :

3. Faites défiler l'écran vers le bas puis appuyez sur Supprimer l'appareil.
4. Confirmez le processus. L'appareil est supprimé de l'application.

Effacer le compte de l'application

1. Ouvrez l'onglet **Profil**.

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



3. Appuyez sur l'élément de menu Compte et sécurité**.**
4. **Appuyez sur l'élément de menu** Désactiver compte**.**
5. **Confirmez le processus.**
6. **Lisez bien l'écran d'informations. Appuyez ensuite sur Confirm**.
7. Vous êtes alors automatiquement déconnecté. Votre compte est définitivement supprimé à l'heure indiquée sur l'écran d'information.

CONNEXION AVEC AMAZON ECHO SHOW

Établir une connexion

NOTE :
*POur transmettre des images et des sons en dehors de l'application **ELESION**, vous avez besoin d'Alexa Amazon Echo Show et d'un compte Amazon.*

NOTE :
*Si vous avez déjà activé la Skill **ELESION** dans l'application **Amazon Alexa** pour un autre appareil, il n'est pas nécessaire d'effectuer les étapes ci-après. L'appareil est reconnu automatiquement dès qu''il est connecté à l'application **ELESION**. Il peut être contrôlé immédiatement par commande vocale. Dans le cas contraire, commencez par désactiver la Skill **ELESION** dans l'application **Amazon Alexa**, puis activez-la à nouveau (voir les étapes 7 à 14 ci-après).*

1. Installez l'application **Amazon Alexa** d'Amazon.
2. Ouvrez l'application **Amazon Alexa**.
3. Connectez-vous avec votre compte Amazon.
4. Ouvrez le menu et appuyez sur le sous-menu **Skills et jeux**.
5. Saisissez **ELESION** dans la barre de recherche. Appuyez ensuite sur le symbole Loupe.
6. Dans la liste de recherche, appuyez sur **ELESION**.

7. Appuyez sur **ACTIVER**.
8. Définissez votre pays dans la partie avant du premier champ de saisie.

NOTE :
Les pays ne sont pas triés par ordre alphabétique mais par indicatif. Le nom des pays est affiché en anglais (ex : Germany +49, France +33).

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 **ELESION**.
10. Entrez le mot de passe de **votre compte ELESION** dans le deuxième champ.
11. Appuyez sur **Connexion immédiate**.
12. Le symbole **ELESION** et votre adresse e-mail ou numéro de téléphone mobile sont affichés en haut. Appuyez en bas sur **Autoriser**. Votre compte **ELESION** se connecte alors avec l'application **Amazon Alexa**. Cela peut nécessiter un peu de temps.
13. Attendez que le message indiquant qu'**ELESION a été correctement connecté** s'affiche. Puis appuyez sur **Terminé** dans le coin supérieur gauche. Vous accédez à l'onglet **ELESION** de l'application.
14. Appuyez sur **Reconnaître des appareils**.

Commande vocale
Une fois le lien créé avec Alexa Amazon Echo Show, vous pouvez contrôler la caméra à l'aide des commandes vocales suivantes. **XXX** désigne le nom attribué à la caméra dans l'application **ELESION**.

Action	Commande vocale
Afficher l'image en direct sur Amazon Echo Show	Alexa, affiche **XXX**.
Masquer l'image en direct sur Amazon Echo Show	Alexa, arrête **XXX**.

RESTAURER LES PARAMÈTRES PAR DÉFAUT DE LA CAMÉRA

1. Ouvrez le cache.
2. Appuyez sur la touche Reset avec un objet long et fin (par exemple un trombone plié) jusqu'à ce que trois signaux sonores retentissent (environ 5 secondes).
3. La caméra est réinitialisée. Cela efface tous les réglages personnels.
4. Configuration terminée, votre caméra redémarre.

PROTECTION DES DONNÉES

Avant de transférer l'appareil à un tiers, de le faire réparer ou même de le renvoyer, veuillez respecter les étapes suivantes :

- Supprimez l'appareil de l'application.
- Restaurez les réglages par défaut de l'appareil.
- Retirez la carte mémoire.

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

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation		100 – 240 V AC, 50/60 Hz
Puissance absorbée		28 W
Réseau Internet sans fil	Norme	802.11 b/g/n
	Fréquence sans fil	2400 – 2483,5 MHz
	Puissance d'émission	18,5 dBm
Projecteur LED	LED	50
	Puissance absorbée	50 W
	Couleur de la lumière	2100 lm
Vision nocturne	LED infrarouge	1
	Portée	jusqu'à 10 m
Résolution vidéo		1920 × 1080 px
Compression vidéo		H-264
Images par seconde		25
Diaphragme		f/2,0
Distance focale		4 mm
Angle de champ		140° (horizontal)
Carte mémoire		MicroSD jusqu'à 128 Go
Indice de protection IP54		Protection contre les projections d'eau
Dimensions (sans support)		26 × 13,2 × 6,2 cm
Poids		674 g

CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE

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

Avertissement

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

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

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

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] I[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont :
Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.
Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé 3 rue Michel-Ange, 75794 Paris cedex 16.
Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique - INRIA, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé Domaine de Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay cedex.

Préambule

Ce contrat est une licence de logiciel libre dont l'objectif est de conférer aux utilisateurs la liberté de modification et de redistribution du logiciel régi par cette licence dans le cadre d'un modèle de diffusion en logiciel libre.
L'exercice de ces libertés est assorti de certains devoirs à la charge des utilisateurs afin de préserver ce statut au cours des redistributions ultérieures.
L'accessibilité au code source et les droits de copie, de modification et de redistribution qui en découlent ont pour contrepartie de n'offrir aux utilisateurs qu'une garantie limitée et de ne faire peser sur l'auteur du logiciel, le titulaire des droits patrimoniaux et les concédants successifs qu'une responsabilité restreinte.
A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité. Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses.
Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

Article 1 - DÉFINITIONS

Dans ce contrat, les termes suivants, lorsqu'ils seront écrits avec une lettre capitale, auront la signification suivante :
Contrat : désigne le présent contrat de licence, ses éventuelles versions postérieures et annexes.
Logiciel : désigne le logiciel sous sa forme de Code Objet et/ou de Code Source et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de l'acceptation du Contrat par le Licencié.
Logiciel Initial : désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de leur première diffusion sous les termes du Contrat.
Logiciel Modifié : désigne le Logiciel modifié par au moins une Contribution.
Code Source : désigne l'ensemble des instructions et des lignes de programme du Logiciel et auquel l'accès est nécessaire en vue de modifier le Logiciel.
Code Objet : désigne les fichiers binaires issus de la compilation du Code Source.
Titulaire : désigne le ou les détenteurs des droits patrimoniaux d'auteur sur le

Logiciel Initial.
Licencié : désigne le ou les utilisateurs du Logiciel ayant accepté le Contrat.
Contributeur : désigne le Licencié auteur d'au moins une Contribution.
Concédant : désigne le Titulaire ou toute personne physique ou morale distribuant le Logiciel sous le Contrat.
Contribution : désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.
Module : désigne un ensemble de fichiers sources y compris leur documentation qui permet de réaliser des fonctionnalités ou services supplémentaires à ceux fournis par le Logiciel.
Module Externe : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.
Module Interne : désigne tout Module lié au Logiciel de telle sorte qu'ils s'exécutent dans le même espace d'adressage.
GNU GPL : désigne la GNU General Public License dans sa version 2 ou toute version ultérieure, telle que publiée par Free Software Foundation Inc.
Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.
Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

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

Article 3 - ACCEPTATION

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

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

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

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

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

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

4.2 DURÉE

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

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées.
Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses

composants, il s'engage à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

5.1 DROIT D'UTILISATION

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

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

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

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

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

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

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

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

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

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

1. d'un exemplaire du Contrat,

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

5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

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

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le code objet du Logiciel Modifié est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés

d'accéder facilement au code source complet du Logiciel Modifié en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du code source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

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

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

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

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

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

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

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

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

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

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

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

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

2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

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

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

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

7.2 De même, tout Concédant est libre de proposer, sous sa seule responsabilité, à ses licenciés une garantie, qui n'engagera que lui, lors de la redistribution du Logiciel et/ou du Logiciel Modifié et ce, dans les conditions qu'il souhaite. Cette

garantie et les modalités financières de son application feront l'objet d'un acte séparé entre le Concédant et le Licencié.

Article 8 - RESPONSABILITÉ

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

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

(i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié, (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

Article 9 - GARANTIE

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

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

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

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

Article 10 - RÉSILIATION

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

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

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

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

11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

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

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

11.5 LANGUE

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

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

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

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

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

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

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

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

Version 2.0 du 2006-09-05

Table des matières

Importé par :
PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen
Service commercial PEARL France : 0033 (0) 3 88 58 02 02

© REV2 / 26.07.2019 – EB/BS//MF