

# MINI-DMX

**54 Channels DMX Controller**

**Notice d'utilisation**  
*Manual de instrucciones*



À lire avant toute première utilisation  
*Lea atentamente antes de utilizar el producto por primera vez*

## 1 INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir acheté un matériel Dune Lighting et vous souhaitons de l'utiliser avec beaucoup de plaisir. Cette notice a pour objectif de vous aider à mieux connaître les multiples facettes de l'appareil et à vous éviter toute mauvaise manipulation, nous vous conseillons de suivre scrupuleusement les indications ci-dessous.

Le «MINI-DMX» vous permettra de maîtriser au mieux vos appareils tout en autorisant une liberté de mouvement parfaite.

En effet, vous pourrez piloter toute ligne à la norme DMX512 grâce à ce boîtier compact.

De plus, sa pile 9V lui autorise une autonomie totale, et vous n'aurez plus à chercher une prise secteur avant de pouvoir commencer à piloter votre ligne DMX512.

## 2 AVERTISSEMENTS

L'appareil répond à toutes les directives nécessaires de l'Union européenne et porte donc le symbole CE.



### AVERTISSEMENT !

L'appareil est alimenté par une tension dangereuse. Ne touchez jamais l'intérieur de l'appareil, car, en cas de mauvaise manipulation, vous pouvez subir une décharge électrique.

Respectez scrupuleusement les points suivants :

- L'appareil doit être installé de manière professionnelle et sûre.
- Veillez à ce que l'appareil ne reçoive aucun choc.
- La mise en marche et l'arrêt fréquent de l'appareil peuvent endommager celui-ci.
- N'oubliez pas que des changements très rapides de couleurs ou des effets de flashes peuvent déclencher des crises d'épilepsie chez les personnes photosensibles et épileptiques.
- L'appareil n'est conçu que pour une utilisation en intérieur. Protégez-le des éclaboussures, de tout type de projections d'eau, d'une humidité d'air élevée et de la chaleur (température ambiante admissible -10 °C à 50 °C).
- En aucun cas, vous ne devez poser d'objet contenant du liquide ou un verre sur l'appareil.
- Ne manipulez pas l'appareil ou le cordon secteur de celui-ci si vous avez les mains humides.
- Ne faites pas fonctionner l'appareil et débranchez le cordon secteur immédiatement dans les cas suivants : 1. l'appareil ou le cordon secteur présentent des dommages visibles. 2. après une chute ou accident similaire, vous avez un doute sur l'état de l'appareil. 3. des dysfonctionnements apparaissent.
- Faites toujours appel à un technicien spécialisé pour effectuer les réparations.
- Seul le constructeur ou un technicien habilité peut remplacer le cordon secteur.
- Pour des raisons de sécurité, ne jamais modifier l'intérieur de l'appareil.
- Ne jamais réparer ou court-circuiter un fusible endommagé, mais le remplacer par un fusible de même type et caractéristiques.
- Ne débranchez jamais l'appareil en tirant sur le cordon secteur.
- Nous déclinons toute responsabilité en cas de dommages corporels ou matériels résultants si l'appareil est utilisé dans un but autre que celui pour lequel il a été conçu, s'il n'est pas correctement branché, utilisé ou réparé par une personne habilitée ; en outre, la garantie deviendrait caduque.
- Tenez l'appareil éloigné des enfants.
- Utilisez l'emballage d'origine pour transporter l'appareil.



Lorsque l'appareil est définitivement retiré du circuit de distribution, vous devez le déposer dans une usine de recyclage adaptée, afin de contribuer à son élimination non polluante.

### 3 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

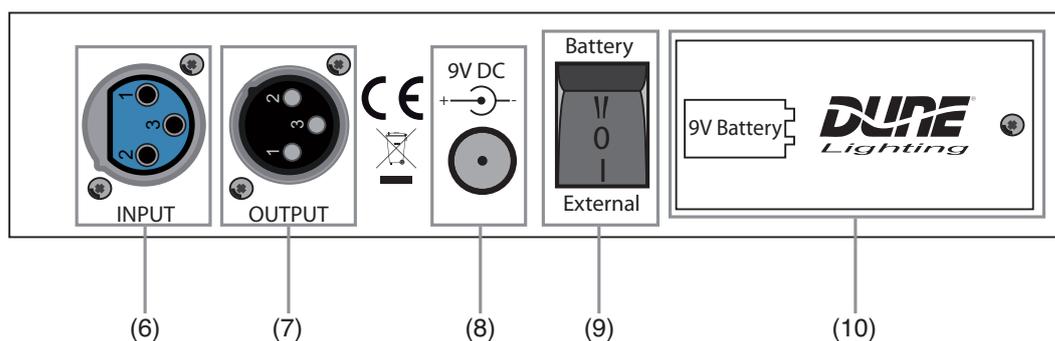
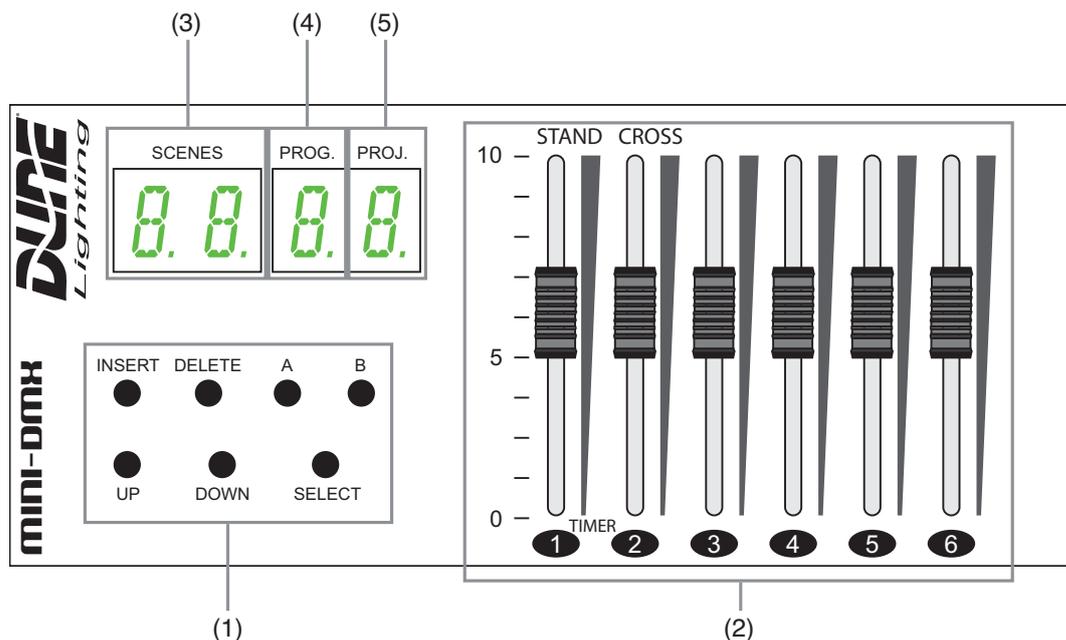
#### *Information générale*

Alimentation	Bloc secteur : 9 V= ; Pile : 9 V (Type 6LR61)
Consommation	0,7 W / 59 mA
Norme de contrôle	DMX 512
Nombre de canaux	54
Nombre de canaux par page	6
Dimensions (L x l x h)	200 x 125 x 45 mm
Poids	1 kg
Température de fonctionnement	-10 °C à 50 °C

### 4 CONTENU DU PACKAGING

- 1x MINI-DMX
- 1x Bloc secteur 9 V=
- 1x Manuel d'utilisation

5 PRÉSENTATION DU PRODUIT



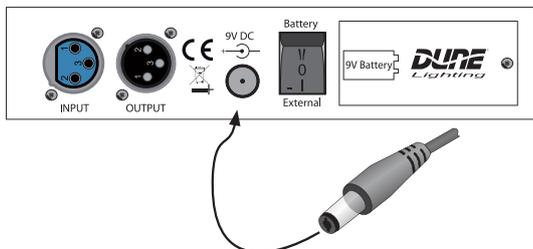
- |   |   |   |
|---|---|---|
| <p>(1) INSERT<br/>DELETE<br/>A<br/>B<br/>UP<br/>DOWN<br/>SELECT</p> <p>(2) 1, 2, 3, 4, 5, 6</p> <p>(3) SCENES</p> <p>(4) PROG.</p> <p>(5) PROJ.</p> <p>(6) INPUT</p> <p>(7) OUTPUT</p> <p>(8) 9V DC</p> <p>(9) Battery / External</p> <p>(10) 9 V Battery</p> | <p>Boutons de contrôle</p> <p>Sliders de contrôle</p> <p>Affichage de scène</p> <p>Affichage du programme</p> <p>Affichage du projecteur</p> <p>Connexion DMX d'entrée</p> <p>Connexion DMX de sortie</p> <p>Connexion alimentation</p> <p>Sélecteur d'alimentation</p> <p>Trappe de batterie</p> | <p><b>XLR 3 Broches Femelle</b></p> <p><b>XLR 3 Broches Mâle</b></p> <p><b>Type de batterie : 9 V 6LR61</b></p> |
|---|---|---|

## 6 - UTILISATION DU PRODUIT

### 6.1 Mise en route du produit

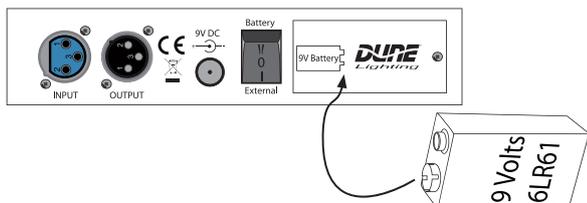
Dans le cas d'une utilisation sur cordon secteur :

- 1 - Branchez le bloc secteur au secteur ;
- 2 - Reliez le bloc secteur à l'appareil par l'entrée 9V DC ;
- 3 - Placez le bouton d'alimentation sur la position « External ».



Dans le cas d'une utilisation sur batterie :

- 1 - Insérez une batterie 9V (type 6LR61) dans l'emplacement prévu à cet effet ;
- 2 - Placez le bouton d'alimentation sur la position « Battery ».

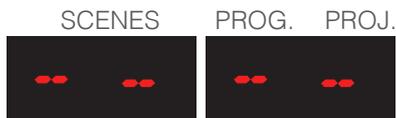


L'appareil devra ensuite être relié à une ligne à la norme DMX512 contenant des effets compatibles.

### 6.2 Utilisation du produit

#### 6.2.1 - Mise en route et paramétrage

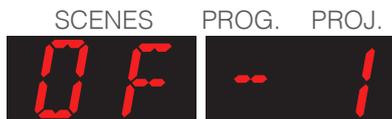
Une fois le contrôleur allumé, un auto-test va être effectué, ce qui va lui permettre de remettre toutes ses fonctions à zéro. Lorsque l'auto-test sera terminé, vous obtiendrez l'écran suivant :



Selon le type d'effet de lumière connecté au contrôleur DMX, vous pouvez choisir une relation d'un projecteur à un autre. Si vous avez par exemple plusieurs scanners de même type connectés en cascade, et vous voulez obtenir un effet de balayage en chaîne, un temps de passage « **CROSS** » sera actif (slider no. 2).

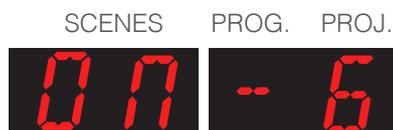
Pour activer l'inter-relation des projecteurs, appuyez sans relâcher sur le bouton « **SELECT** » (7) jusqu'à ce que l'affichage de la partie « PROJECTORS » indique un nombre tout en clignotant. L'affichage indiquera si l'inter-relation est active (« ON ») ou inactive (« OFF »).

Afin de faire passer cette valeur à « ON » ou à « OFF », appuyez sur la touche « **B** ».



## 6 - UTILISATION DU PRODUIT

Vous pouvez changer le numéro du projecteur actif entre 1 et 9 (chaque projecteur occupe 6 canaux à la fois) à l'aide des boutons « **UP** » et « **DOWN** ».

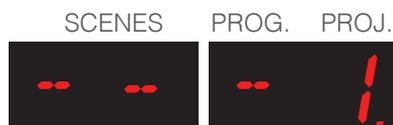


Appuyez de façon prolongée sur « **SELECT** » afin de sortir du menu d'inter-relation.

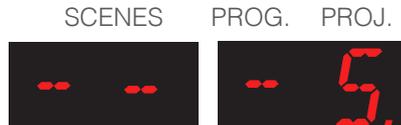
### 6.2.2 - Utilisation manuelle

Vous pouvez utiliser le contrôleur DMX afin de contrôler des effets de façon manuelle (utilisation des sliders). Ceci permet une totale liberté de mouvement et de fonctions et s'adaptera le mieux à une utilisation ponctuelle.

Afin de sélectionner le mode manuel, appuyez sur la touche « **B** ». Le contrôleur DMX va alors afficher le numéro de la page sur lequel il est situé (entre 1 et 9, chaque page ayant 6 canaux, ce qui fait donc un total de 54 canaux contrôlables).



**Note :** Le point clignotant indique l'endroit sur lequel est situé l'édition lors de l'utilisation des touches « **UP** » et « **DOWN** ».



Vous pouvez alors utiliser les sliders afin de contrôler la ligne DMX512 qui a été reliée à l'appareil. Voici le tableau indiquant l'adresse du slider no.1 en fonction de la page :

Page	Canaux contrôlés
1	1 à 6
2	7 à 12
3	13 à 18
4	19 à 24
5	25 à 30
6	31 à 36
7	37 à 42
8	43 à 48
9	49 à 54

## 6 - UTILISATION DU PRODUIT

### 6.2.3 - Programmation d'une scène

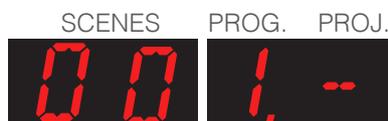
Pour programmer une scène veuillez suivre la procédure, ci-dessous.

- 1 - Appuyez pendant 3 secondes sur la touche « **A** ».



**Note :** Le point clignotant indique l'endroit sur lequel est situé l'édition lors de l'utilisation des touches «UP» et «DOWN».

- 2 - Lors d'une première configuration, appuyez sur la touche « **DELETE** » plusieurs fois de façon à obtenir un affichage clair, comme ci-dessous. La touche « **DELETE** » efface les programmes existants.



Vous pourrez enregistrer jusqu'à 9 programmes (de 1 à 9), contenant chacun 50 scènes (de 1 à 50).

L'afficheur « **SCENES** » va afficher la dernière scène présente (« 00 » veut dire qu'aucune scène n'a été enregistrée pour ce programme).

- 3 - Appuyez sur la touche « **B** » pour attribuer le programme à un projecteur.

L'afficheur « **PROJ.** » va alors afficher un point clignotant.

- 4 - Sélectionnez ensuite le numéro du projecteur cible à l'aide des touches « **UP** » ou « **DOWN** ».



- 5 - Une fois votre projecteur sélectionné, ajustez les valeurs DMX cibles à l'aide des sliders.

- 6 - Une fois les sliders ajustés, appuyez une fois sur la touche « **INSERT** ».

L'afficheur « **SCENES** » va clignoter.

- 7 - Appuyez de nouveau sur le bouton « **INSERT** » pour sauvegarder votre configuration.

La scène cible est alors sauvegardée. Le numéro de scène est alors incrémenté de 1 pour signaler que la scène est enregistrée en 1.

- 8 - Répétez les étapes précédentes pour programmer une nouvelle scène.

- 9 - Appuyez quelques secondes sur la touche « **A** » pour quitter le mode programmation.

## 6 - UTILISATION DU PRODUIT

### 6.2.4 - Modification d'une scène

Si vous voulez modifier une scène déjà créée, vous devez être en mode programmation.

- 1 - Appuyez pendant 3 secondes sur la touche « **A** ».
- 2 - Appuyez sur le bouton « **INSERT** », afin d'activer la sélection d'une scène.
- 3 - A l'aide des touches « **UP** » and « **DOWN** » sélectionnez la scène cible.
- 4 - Appuyez ensuite sur le bouton « **INSERT** » une fois la nouvelle scène créée, puis effacez l'ancienne en la sélectionnant, et en appuyant deux fois sur « **DELETE** ».

Appuyez sur le bouton « **PROG** » pendant 3 secondes afin de quitter le mode de programmation.

### 6.2.5 - Exécution d'un programme

Pour exécuter un programme veuillez suivre la procédure ci-dessous :

- 1 - Appuyez une fois sur la touche « **A** » pour passer en mode exécution.

*Utilisez les touches «UP» ou «DOWN» afin de sélectionner le programme voulu. Le programme sera exécuté de façon automatique et cyclique de la première scène à la dernière.*

 **ATTENTION : Si aucun programme correctement enregistré ne s'exécute pas, vérifiez qu'aucun projecteur ne soit sélectionné. C'est à dire que « ~ » apparaît dans « PROJ. »**

- 2 - Stoppez l'exécution en appuyant sur la touche « **A** ».

En utilisant les sliders « **cross** » et « **stand** », vous pourrez ajuster l'inter-relation entre les projecteurs ainsi que le temps de pause entre deux scènes.

Lors de l'exécution du programme, vous pouvez continuer à contrôler vos projecteurs manuellement, même si ces projecteurs sont contrôlés dans le programme.

Pour cela, une fois le programme lancé, appuyez sur la touche « **B** » et sélectionnez le projecteur souhaité à l'aide des touches « **UP** » ou « **DOWN** ».

Dès que vous modifierez la valeur d'un slider, vous prendrez le contrôle du projecteur qui ne sera alors plus dépendant du programme.

- 3 - Appuyez sur la touche « **A** » afin de pouvoir sélectionner un autre programme.

Afin d'annuler le contrôle manuel des projecteurs, appuyez sur la touche « **B** » deux fois, afin d'afficher un «-» dans partie « **PROJ.** ».

Appuyez sur les touches « **UP** » ou « **DOWN** » afin de vérifier si d'autres projecteurs sont encore en contrôle manuel.

### 6.2.5 - Effacement d'un programme

Si vous voulez effacer entièrement un programme (toutes les scènes qu'il contient) :

- 1 - Appuyez pendant 3 secondes sur la touche « **A** ».
- 2 - Sélectionnez ensuite le programme à l'aide des touches « **UP** » ou « **DOWN** ».



- 3 - Appuyez sur le bouton « DELETE » plusieurs fois de façon à effacer les scènes du programme cible.
- 4 - Appuyez sur le bouton « A » pour sortir du mode de programmation.

## 1 INTRODUCTION

Le agradecemos que haya elegido un aparato Dune Lighting y esperamos que el producto sea de su agrado.

Este manual de instrucciones tiene como objetivo ayudarle a entender las diferentes características del aparato y evitar que se utilice inadecuadamente, le aconsejamos que haga caso de las explicaciones expuestas a continuación.

El «MINI-DMX» le permitirá dominar al máximo sus aparatos mientras disfruta de una libertad de movimiento perfecta. En efecto, con este aparato puede controlar cualquier efecto que cumpla con la normativa DMX512.

Además su batería de 9V le permite una autonomía total y no tendrá que buscar una toma de corriente antes de poder empezar a controlar su instalación DMX512.

## 2 ADVERTENCIAS

**El aparato cumple con todas las directivas necesarias de la unión Europea y lleva el símbolo CE.**



### ¡ADVERTENCIA!

El aparato está alimentado con un voltaje peligroso. No manipule nunca el interior del aparato y no deje caer nada en las rejillas de ventilación, podría sufrir una descarga eléctrica.

Preste atención a los puntos siguientes:

- Instale el aparato de manera profesional y segura.
- Procure que el aparato no reciba ningún golpe
- La puesta en marcha y el paro frecuente del aparato pueden deteriorarlo.
- No olvide que los cambios rápidos de los colores o de los efectos flash pueden provocar crisis de epilepsia en personas fotosensibles e epilépticas.
- El aparato está fabricado para una utilización en interiores. Protéjalo de salpicaduras, de todo tipo de proyecciones de agua, de una humedad y elevada y del calor (temperatura de funcionamiento admisible -10 , +50 °C).
- No ponga ningún objeto que contenga líquido encima del aparato.
- No manipule el aparato o el cable de alimentación con las manos húmedas
- No utilice el aparato y desconecte inmediatamente el cable de la toma de corriente: 1. Si existe algún daño visible en el aparato o en el cable de conexión. 2. Si aparece algún defecto por caída o accidente similar. 3. Si no funciona correctamente.
- Acuda siempre a un técnico especializado para efectuar las reparaciones.
- El cable de red solo puede ser reemplazado por el fabricante o un técnico habilitado.
- Por razones de seguridad, no modifique nunca el interior del aparato
- No repare y no efectué nunca un corto circuito en un fusible dañado, sustitúyalo por un fusible de mismas características.
- No desenchufe nunca el aparato tirando directamente del cable
- No podrá reclamarse garantía o responsabilidades alguna por cualquier daño personal o material si se utiliza el aparato para fines diferentes a los originalmente concebidos, si no se conecta correctamente, utiliza o repara por una persona habilitada.
- Mantenga el aparato alejado de los niños.
- Utilice el embalaje de origen para transportar el aparato.
- Cuando el aparato este fuera de servicio definitivamente, llévalo a la planta de reciclaje más cercana para que su eliminación no sea perjudicial para el medioambiente

### 3 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

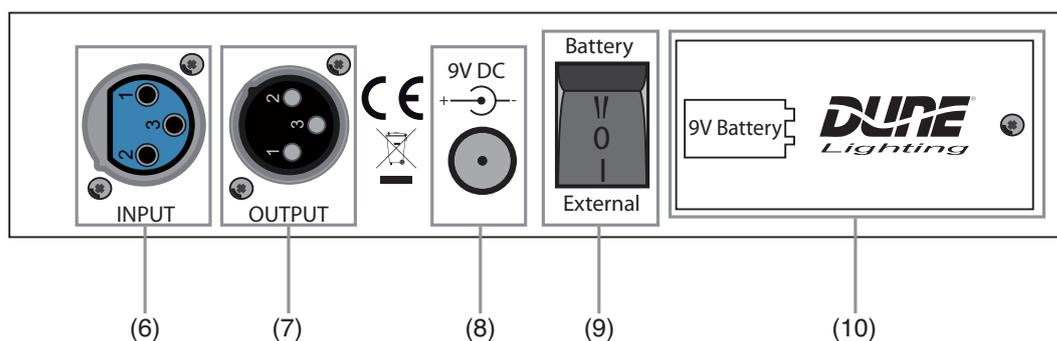
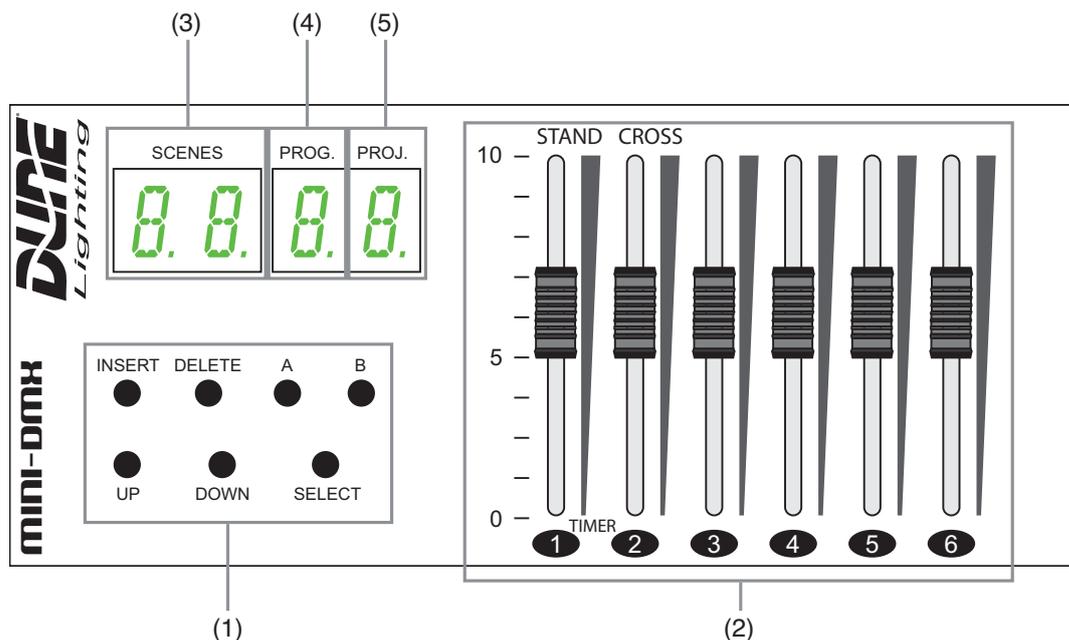
#### *Información general*

Alimentador	9 V=; batería: 9 V (Tipo 6LR61)
Consumo	0,7 W / 59 mA
Control	DMX 512
Cantidad de canales	54
Cantidad de canales por página	6
Dimensiones (B x H x P)	200 x 125 x 45 mm
Peso	1 kg
Temperatura de funcionamiento	-10 °C à 50 °C

### 4 CONTENIDO DEL EMBALAJE

- 1x MINI-DMX
- 1x Alimentador 9 V=
- 1x Manual de instrucciones

5 PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO



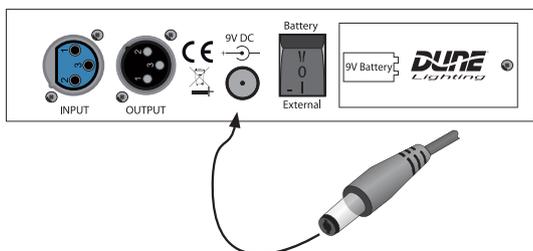
- |   |                                    |  |
|---|------------------------------------|--|
| <p>(1) INSERT<br/>DELETE<br/>A<br/>B<br/>UP<br/>DOWN<br/>SELECT</p> | <p>Botón de control</p>            |  |
| <p>(2) 1, 2, 3, 4, 5, 6</p>   | <p>Sliders de control</p>          |  |
| <p>(3) SCENES</p>   | <p>Visualización de la escena</p>  |  |
| <p>(4) PROG.</p>  | <p>Visualización del programa</p>  |  |
| <p>(5) PROJ.</p>  | <p>Visualización del proyector</p> |  |
| <p>(6) INPUT</p>  | <p>Conexión DMX de entrada</p>     | <p><b>XLR 3 contactos hembra</b></p>     |
| <p>(7) OUTPUT</p>   | <p>Conexión DMX de salida</p>      | <p><b>XLR 3 contactos macho</b></p>      |
| <p>(8) 9V DC</p>  | <p>Conexión de alimentación</p>    |  |
| <p>(9) Battery / External</p>                                       | <p>Selector de alimentación</p>    |  |
| <p>(10) 9 V Battery</p>   | <p>Compartimento batería</p>       | <p><b>Tipo de batería: 9 V 6LR61</b></p> |

## 6 - UTILIZACIÓN DEL PRODUCTO

### 6.1 Conexión del producto

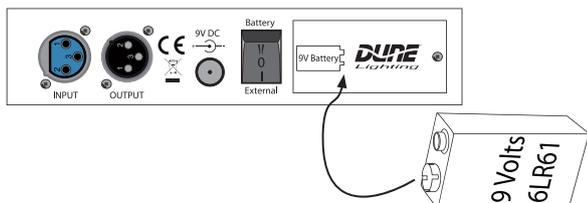
En el caso de utilizar el aparato con la corriente:

- 1 - Conecte el alimentador a la corriente;
- 2 - Conecte el alimentador al aparato por la entrada 9V DC;
- 3 - Coloque el botón de alimentación en la posición « External ».



En el caso de utilizar el aparato con batería:

- 1 - Inserte una batería de 9V (tipo 6LR61) en el compartimento;
- 2 - Coloque el botón de alimentación en la posición « Battery ».



Después conecte el aparato a un efecto que cumpla con la normativa DMX512 y que disponga de efectos compatibles.

### 6.2 Utilización del producto

#### 6.2.1 - Conexión y parámetros

Cuando conecta el controlador, se efectúa un auto test, lo que permite poner todas las funciones a cero. Cuando el auto test este acabado, se obtiene la pantalla siguiente:

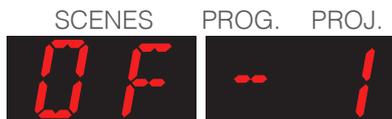


Según el tipo de efecto conectado al controlador DMX, puede elegir una sincronización de un proyector a otro. Si por ejemplo tiene varios escáneres de mismo tipo conectados en cascada y quiere obtener un efecto de barrido en cadena, puede activar un tiempo de escena «CROSS» (slider no. 2).

Para activar la sincronización interna de los proyectores, pulse sin soltar el botón «SELECT» (7) hasta que el display «PROJECTORS» indique un número y parpadee.

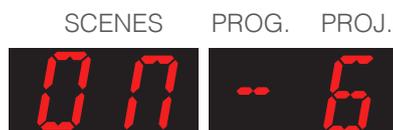
El display indica si la sincronización interna esta activada («ON») o desactivada («OFF»).

Para pasar a este valor en « ON » o en « OFF », pulse el botón « B ».



## 6 - UTILIZACIÓN DEL PRODUCTO

Puede cambiar el número del proyector activo entre 1 y 9 (cada proyector ocupa 6 canales a la vez) con los botones «UP» y «DOWN».

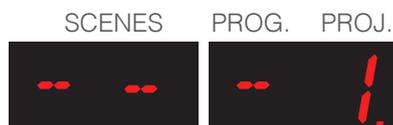


Pulse de manera prolongada «SELECT» para salir del menú de la sincronización interna.

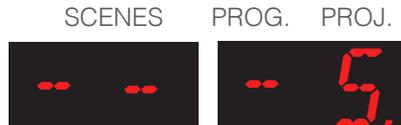
### 6.2.2 - Utilización manual

Puede utilizar el controlador DMX para controlar los efectos de manera manual (utilización de los sliders). Le permitirá una total libertad de movimientos y de funciones y se adaptará a la perfección a utilizaciones puntuales.

Para seleccionar el modo manual, pulse el botón «B». Aparecerá en el display del controlador DMX el número de la página en el cual está situado (entre 1 y 9, cada página dispone de 6 canales, es decir un total de 54 canales controlables).



**Nota:** El punto que parpadea indica donde se sitúa la edición durante la utilización de los botones «UP» y «DOWN».



Puede utilizar los sliders para controlar la línea DMX512 conectada al aparato. Aquí tiene la tabla que indica la dirección del slider no.1 en función de la página:

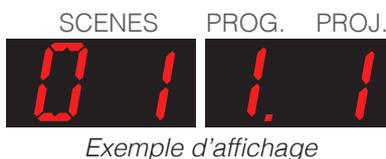
Página	Canales controlados
1	1 a 6
2	7 a 12
3	13 a 18
4	19 a 24
5	25 a 30
6	31 a 36
7	37 a 42
8	43 a 48
9	49 a 54

## 6 - UTILIZACIÓN DEL PRODUCTO

### 6.2.3 - Programación de una escena

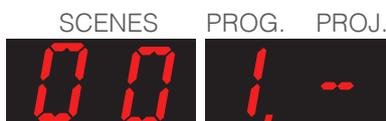
Para programar una escena siga el proceso siguiente.

- 1 - Pulse durante 3 segundos en el botón « A ».



**Nota:** El punto que parpadea indica el sitio en el cual está situado durante la utilización de los botones «UP» y «DOWN».

- 2 - Durante la primera configuración, pulse el botón « DELETE » varias veces de manera a obtener una pantalla nítida, como aquí abajo. El botón « DELETE » borra los programas existentes.



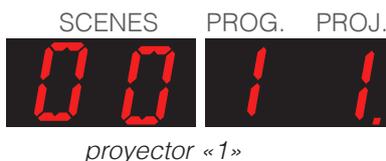
Puede grabar hasta 9 programas (de 1 a 9), que contienen cada uno 50 escenas (de 1 a 50).

El display « SCENES » visualiza la última escena presente (« 00 » quiere decir que ninguna escena se ha grabado para este programa).

- 3 - Pulse el botón « B » para atribuir el programa al proyector.

*El display «PROJ.» visualiza un punto que parpadea.*

- 4 - Después seleccione el número del proyector determinado con los botones « UP » o « DOWN ».



- 5 - Cuando el proyector esté seleccionado, puede ajustar los valores de los diferentes sliders.

- 6 - Cuando los sliders estén ajustados, pulse una vez en el botón « INSERT ».

*El display « SCENES » parpadea.*

- 7 - Pulse de nuevo el botón « INSERT » para guardar la configuración.

*La escena determinada se ha guardado. El número de escena se ha incrementado de 1 para señalar que la escena se ha grabado en 1.*

- 8 - Repita los pasos precedentes para programar una nueva escena.

- 9 - Pulse unos segundos en el botón « A » para salir del modo de programación.

## 6 - UTILIZACIÓN DEL PRODUCTO

### 6.2.4 – Modificación de una escena.

Si quiere modificar una escena ya creada, póngase en modo programación.

- 1 - Pulse durante 3 segundos en botón « A ».
- 2 - Pulse el botón « INSERT », para activar la selección de una escena.
- 3 - Con los botones « UP » y « DOWN » seleccione la escena determinada.
- 4 - Cuando la nueva escena este creada, pulse el botón « INSERT » y borre la antigua seleccionándola y pulsando dos veces en «DELETE».

Pulse el botón « PROG » durante 3 segundos para salir del modo programación.

### 6.2.5 - Ejecución de un programa

Para ejecutar un programa siga el proceso siguiente:

- 1 - Pulse una vez el botón « A » para pasar en modo ejecución.

*Utilice los botones «UP» o «DOWN» para seleccionar el programa. El programa se ejecutará de manera automática y cíclica desde la primera escena hasta la última.*

**⚠ ATENCIÓN: Si ningún programa correctamente grabado no se ejecuta, verifique que ningún proyector este seleccionado. Es decir que « - » aparece en « PROJ. »**

- 2 – Detener la ejecución pulsando en botón « A ».

Utilizando los sliders « cross » y « stand », puede ajustar la inter relación entre los proyectores así que el tiempo de pausa entre dos escenas.

Durante la ejecución del programa, puede continuar a controlar los proyectores manualmente aunque los proyectores se controlen con el programa.

Cuando el programa este activado, pulse el botón « B » y seleccione el proyector con los botones « UP » o « DOWN ».

Cuando modifique el valor de un slider, tomará el control del proyector que dejará de ser dependiente del programa.

- 3 – Pulse el botón « A » para seleccionar otro programa.

Para anular el control manual de los proyectores, pulse el botón « B » dos veces, hasta que aparezca un «->» en « PROJ. ».

Pulse los botones « UP » o « DOWN » para verificar si otros proyectores están aun en control manual.

### 6.2.5 – Borrar un programa

Si quiere borrar totalmente un programa (todas las escenas que contiene):

- 1 – Pulse durante 3 segundos en botón « A ».
- 2 – Después seleccione el programa con los botones « UP » o « DOWN ».



- 3 – Pulse el botón « DELETE » varias veces de manera a borrar las escenas del programa determinado.
- 4 – Pulse el botón « A » para salir del modo programación.



Déclaration de conformité  
*Declaration of conformity*

DUNE SAS  
Lieu dit «Nicouleau» 32340 Miradoux  
FRANCE

Ce produit est conforme aux exigences relatives aux directives CE.  
Une méthode conforme d'évaluation aux directives a été exécutée.

The product is conform with the basic requirements of the relevant EC directives. A conformity assessment method as provided in the directives has been executed.

Désignation de l'appareil :

Designation of equipment:

MINI-DMX  
54 Channels DMX Controller

Pour vérification à la conformité à la directive Basse Tension (LVD) 73/23/EEC, modifiée par 2006/95/EC, les normes suivantes ont été appliquées :

**EN60950-1:2006**

For verification in accordance with the low-voltage directive 73/23/EEC, changed by 2006/95/ECzt, the following standards were applied:

**EN60950-1:2006**

Pour vérification à la conformité à la directive relative à la Compatibilité Électromagnétique (EMC) 2004/108/EC, les normes suivantes ont été appliquées :

**EN55022:2006+A1:2007**  
**EN55024:1998+A1:2001+A2:2003**  
**EN61000-3-2:2006**  
**EN61000-3-3:2008**

For verification in accordance with EMC-directive 2004/108/EC the following standards were applied:

**EN55022:2006+A1:2007**  
**EN55024:1998+A1:2001+A2:2003**  
**EN61000-3-2:2006**  
**EN61000-3-3:2008**

Les documents techniques suivants sont disponibles pour les instances compétentes :

- notice d'utilisation
- rapports de test

The following technical documentations are available for inspection:

- operating instructions
- test documents

**DUNE SAS**

Markus Butzenlechner  
Directeur Technique

Miradoux le 21/09/11