SK-LJS-DMX-0011

Bruksanvisning

MA2 Fader Wing console

Ljusbord för grandMA2 onPC — svensk snabbguide

Om produkten

Kontrollyta i grandMA2-stil som styr programmet **grandMA2 onPC** på en Windows-dator. Du får fysiska fadrar, playback-knappar, encoders och hela kommandoblocket — i stället för att klicka med musen.

grandMA2 är ett **kommandoradsbord**: knapparna bygger en mening som du avslutar med **Please**. *Fixture 1 Thru 4 At 50 Please* tänder armatur 1–4 på 50 %. Lär dig det mönstret först, så följer resten.

Den här guiden täcker det du behöver för ett event: koppla upp, patcha, programmera cues och köra dem live. Den fullständiga grandMA2-manualen finns hos MA Lighting.

Specifikationer

Programvara	grandMA2 onPC (Windows) — gratis från malighting.com
Kapacitet	1 536 kanaler i realtid tillsammans med grandMA2 onPC
Executors	6 fader-executors med knappar · 6 knapp-executors (101–106)
Huvudexecutor	2 A/B-fadrar (100 mm) med **Go+**, **Go**– och **Pause**
Programmering	4 encoders · nivåhjul · kommandoblock i MA2-layout
Master	Grand master-fader och **B.O.** (blackout)
Knappar	Bakgrundsbelysta, dimbara och tysta
Anslutningar	2 DMX-utgångar · inbyggt universalnätaggregat

Det här innehåller guiden

1	Koppla upp bordet	sida 2
2	Knapparna — vad som finns var	sida 2
3	Patcha armaturer	sida 4
4	Programmera ljus och spara cues	sida 5
5	Köra showen live	sida 6
6	Felsökning och felmeddelanden	sida 7

> **Innan eventdagen**
>
> Bordet gör ingenting utan en dator med **grandMA2 onPC**. Installera programmet och **testa hela kedjan** — dator, bord, DMX-kabel och en armatur — innan du åker. Ta med datorns laddare. Showfilen sparas på datorn, inte i bordet.

1. Koppla upp bordet

1 **Installera grandMA2 onPC**
Ladda ner grandMA2 onPC från **malighting.com** och installera på en Windows-dator. Programmet är gratis. Kör det en gång innan bordet ansluts.

2 **Anslut bordet**
Anslut strömkabeln till bordet och koppla bordet till datorn. Starta sedan grandMA2 onPC.

3 **Kontrollera kontakten**
Dra i fader 1. Executor 1 på skärmen ska följa med. Gör den inte det har programmet inte hittat bordet — se felsökningen på sida 7.

4 **Starta en ny show**
Tryck **Backup** → **New Show** och ge showen ett namn. Börja alltid med en tom show när du hyr — då ligger ingen gammal patch kvar.

5 **Dra DMX till riggen**
DMX-kabel från en av bordets **två DMX-utgångar** till första armaturens DMX IN, vidare armatur till armatur. **120 ohms terminator** i sista armaturens DMX OUT.

2. Knapparna — vad som finns var

Bordet har fyra zoner: **executors** till vänster (det du kör showen med), **huvudexecutorn** med Go-knapparna i mitten, **kommandoblocket** till höger (det du programmerar med) och **encoders** överst.

Executors och playback

Kontroll	Funktion
Fader 1–6	Executor-fadrar — nivå på sekvensen eller gruppen som ligger där
Knappar över/under	Executorns knappar — t.ex. Go, Flash, Toggle, beroende på inställning
101–106	Knapp-executors utan fader — bra för effekter och makron
A/B-fadrar (100 mm)	Huvudexecutorns två fadrar — för manuella övertoningar mellan cues
Go+ / Go– / Pause	Huvudexecutorn: nästa cue, föregående cue, pausa fade
Grand master	Fadern längst till höger — total ljusnivå för allt
B.O.	Blackout — släcker allt. Beroende på inställning bara medan knappen hålls in, eller tills du trycker igen
Fd Pg · Bt Pg +/–	Byter sida för fadrar respektive knapp-executors

Kommandoblocket

Knapp	Funktion
Fixture · Channel	Väljer armaturer (Fixture) eller dimmerkanaler (Channel)
Group · Preset	Väljer grupp eller sparad färg/position
Sequ · Cue · Exec	Sekvens, cue respektive executor i kommandoraden
0–9 · .	Nummerbord. **. .** (två punkter) ger 0 %
Thru · + · –	Från–till, lägg till, ta bort: *1 Thru 4 + 8*
At · Full	Sätter nivå: *At 50*, *Full* = 100 %
Please	Utför kommandot — motsvarar Enter
Store · Update	Sparar nytt / uppdaterar det som redan finns
Clear	Rensar programmern — se ruta nedan
Oops · Esc	Ångrar senaste åtgärd / avbryter kommandoraden
Edit · Del · Copy · Move	Redigera, radera, kopiera, flytta
Highlt · Solo	Visar vald armatur tydligt / bara vald armatur tänd
Blind · Prvw	Programmera utan att det syns på scen / förhandsvisa
Prev · Next	Stegar mellan valda armaturer, en i taget
Setup · Backup	Inställningar och patch / spara och ladda show
Shift-knappen	Andra funktionen på en knapp (märkt **MA** på original-MA)

Clear — tre tryck, tre steg

1:a trycket avmarkerar armaturerna, men värdena ligger kvar. **2:a trycket** gör värdena inaktiva — de syns kvar men följer inte med vid Store. **3:e trycket** tömmer programmern helt och armaturerna går tillbaka till det som spelas. Håll in Clear en sekund för att göra alla tre på en gång.

Det som står i programmern (rött på skärmen) är **inte sparat** förrän du tryckt Store.

3. Patcha armaturer

Patchen talar om för bordet vilka armaturer som finns och på vilken DMX-adress. Ställ först adressen på varje armatur — se armaturens egen manual — och lägg sedan in samma adress här.

1 **Öppna patchen**
Setup → fliken **Show** → **Patch & Fixture Schedule**.

2 **Lägg till armaturer**
Tryck **Add** → **Add new Fixtures**. Välj typ med **Add Fixturetypes from Library**: tillverkare, modell och kanalläge. Kanalläget måste vara **samma som på armaturen**.

3 **Antal, ID och adress**
Ange antal (t.ex. 4), första Fixture ID (t.ex. 1) och patchadress i formen **universe.adress** — **1.001** är universe 1, kanal 1. Flera armaturer adresseras i följd automatiskt.

4 **Bekräfta och lämna**
Tryck **Apply** / **OK**, stäng Setup och svara ja på frågan om att spara ändringarna.

Exempel	Armatur	Kanalläge	Adress i patchen
Fixture 1–4	LED PAR (8 kan.)	8 kanaler	`1.001 · 1.009 · 1.017 · 1.025`
Fixture 5–6	Moving Beam Bar	14 kanaler	`1.033 · 1.047`
Fixture 7	Rökmaskin	enligt manual	`1.061`

Hittar du inte armaturen i biblioteket?

Välj en **Generic**-typ med samma antal kanaler, eller ring oss — vi har profiler till armaturerna vi hyr ut. Patcha aldrig en armatur med fel kanalantal: alla kanaler efter den förskjuts.

4. Programmera ljus och spara cues

Tänd och ställ in

Du trycker	Det händer
`Fixture 1 At Full Please`	Armatur 1 på 100 %
`Fixture 1 Thru 4 At 50 Please`	Armatur 1–4 på 50 %
`Fixture 1 Thru 10 – 5 At 70 Please`	1–10 utom 5 på 70 %
`Group 1 At Full Please`	Hela grupp 1 på 100 %
`Fixture 3 . .`	Armatur 3 på 0 %

Färg, position och gobo ställs med de **fyra encoderna**. Skärmen visar vilken attributgrupp encoderna styr just nu — dimmer, position, färg, beam — och du byter grupp på skärmen. Nivåhjulet ändrar dimmern på de valda armaturerna.

Spara som grupp och preset

Välj armaturer, tryck **Store** och sedan en tom ruta i gruppfönstret. Samma sak med färger och positioner i presetfönstren. Grupper och presets gör resten av programmeringen mycket snabbare.

Spara cues

1. **Bygg ljusbilden**
   Tänd och ställ in det du vill ha med i cuen.
2. **Spara**
   Store Please sparar en ny cue på huvudexecutorn. **Store Cue 5 Please** sparar som cue 5. För en annan executor: **Store** och sedan executorns knapp.
3. **Töm programmern**
   Clear tre gånger innan du bygger nästa cue — annars följer värden med som du inte tänkt dig.
4. **Rätta en cue**
   Spela cuen, ändra det som ska ändras och tryck **Update**. Välj cuen i fönstret som visas. Sparar du på en cue som redan finns frågar bordet: **Merge** lägger till ändringarna, **Overwrite** ersätter hela cuen.

5. Köra showen live

- **Go+** spelar nästa cue på huvudexecutorn, **Go**– backar ett steg, **Pause** fryser en fade som pågår.
- Executor-fadrarna styr nivån på det som ligger på varje executor — t.ex. en sekvens på fader 1 och en effekt på fader 2.
- **Grand master** är den sista räddningen: dra ner och allt blir mörkare. **B.O.** släcker allt på en gång.
- Byt executorsida med **Fd Pg +/**– om du lagt fler sekvenser än fadrarna räcker till.
- Vill du förbereda nästa bild under pågående show: tryck **Blind**, programmera, spara och slå av Blind igen. Publiken ser ingenting.

Spara showen

Backup → **Save Show**. Gör det efter varje större ändring och alltid innan du stänger datorn. Showfilen ligger i datorn — ta en kopia på USB-minne om du vill kunna öppna den på en annan dator.

> **Checklista före publiken kommer in**
>
> Grand master uppe · B.O. av · rätt executorsida · huvudexecutorn står på cue 1 eller i blackout · showen sparad · datorn på laddning och med **viloläge avstängt** — somnar datorn slutar bordet att sända.

6. Felsökning

Problem	Åtgärd
Fadrarna gör ingenting på skärmen	Programmet hittar inte bordet. Stäng grandMA2 onPC, kontrollera kabeln till datorn, prova en annan USB-port och starta programmet igen.
Skärmen reagerar men riggen gör ingenting	Kontrollera att **Grand master** är uppe och att **B.O.** inte är aktiv. Sedan DMX-kabeln, riktningen (OUT → IN) och terminatorn.
Bara vissa armaturer svarar	Fel adress eller universe i patchen, eller fel kanalläge. Jämför armaturens display med patchen rad för rad.
Fel funktion på fel encoder	Kanalläget i patchen matchar inte armaturen. Ändra i patchen eller på armaturen så att de är lika.
Värden följer med till nästa cue	Programmern var inte tömd. **Clear** tre gånger innan varje ny cue.
Något gick fel nyss	**Oops** ångrar senaste åtgärden. **Esc** avbryter en halvskriven kommandorad.
Bordet slutar sända under show	Datorn har gått i viloläge eller tappat USB-strömmen. Stäng av viloläge och energisparläge för USB i Windows.

Vanliga felmeddelanden i kommandoraden

Nr	Meddelande	Betyder
#1	Unknown command	Bordet förstår inte kommandot — tryck Esc och börja om
#14	Object does not exist	Du pekar på något som inte finns, t.ex. en tom grupp
#27	Syntax error	Fel ordning i kommandot — kontrollera Thru, At och Please
#33	Destination not empty	Platsen är upptagen — välj Overwrite, Merge eller en annan
#44	Insufficient user rights	Inloggad användare saknar behörighet — logga in som Administrator

Behöver du hjälp?

Ring oss på **072-448 10 00** (mån–sön 08:00–20:00) eller maila **info@scenkonsult.se**.

Fler guider och tekniska tips finns på **scenkonsult.se/for/guider/**.