



RELEASE NOTES – [2.5.70.6][6.6]

Paderborn, 04/04/2012
Contact: tech.support@malighting.com

grandMA2 Software Release [2.5.70.6][6.6]

Lieber User,

Im folgenden Dokument finden Sie die Release Notes zum aktuellen offiziellen Release des Softwarepakets für die grandMA2 mit der Version [2.5.70.6][6.6].

Erleben und genießen Sie die nächste Generation der Licht- und Videosteuerung. Falls Sie Verbesserungsvorschläge, Fragen oder Kommentare haben oder einen Softwarebug melden möchten, stehen wir Ihnen gern mit unserem technischen Support unter tech.support@malighting.com zur Verfügung.

Ihr Team von MA Lighting



WICHTIG:

- Zum Update Ihres dimMA-Systems mit einem Software-Stand unter 6.x, bitten wir Sie, Ihren MA-Händler oder unseren technischen Support für weitere Informationen zu kontaktieren. Sollten Sie die grandMA2 in Kombination mit einem dimMA System-Verwenden, kontaktieren Sie uns bitte. Mit diesem Release wird bei einem Update der Pultsoftware auch ein Update des NDPs erforderlich und umgekehrt.
- Die aktuelle Version von grandMA2 onPC und 3D erfordert mindestens Windows XP mit dem Service-Pack 3. Außerdem wird die aktuellste Version des Microsoft Net.Framework (4.0) installiert, falls nicht schon auf Ihrem System vorhanden.
- Die Default Effekt Geschwindigkeit und die Effekt Rate pro Zeile wurden mit der Version 2.5.70 durch eine Effekt Geschwindigkeit pro Zeile im Effekt Editor ersetzt. Dadurch kann es zu Inkompatibilitäten bei älteren Showfiles kommen. Bitte unbedingt ältere Showfiles erst in der neuen Version testen bevor eine Show damit live gefahren wird!

Bugfix Version 2.5.70.6

Behobene Fehler und Verbesserungen:

- Sequenz Executor Ansichten verlieren nicht mehr den Scroll Fokus nach dem updaten von Cues.
- Die Store Modes All for selected und All (in den Store Optionen) funktionieren wieder wie gewohnt.
- Der Filter in der Store Encoderbar wird jetzt nach den Regeln der allgemeinen Filter zurückgesetzt.
- Die Spaltenbreite in der Channel Ansicht wird jetzt beim Vergrößern der Ansicht richtig angepasst.
- Fixtures mit Colordim Attributen und einem realen Dimmer werden jetzt in der Stage Ansicht und im 3d richtig dargestellt.
- Die Grundeinstellung in der Befehlszeile (z.B. Channel) ändert sich nicht mehr nach dem Befehl Update Please.
- Die Darstellung von Symbolen in Presets sollte beim laden alter Showfiles nicht verloren gehen.
- Der Bug beim Ausschalten von Effekten mit einer Off Zeit ist behoben.
- Effekte, die von HTP Executoren gestartet wurden, können jetzt wieder mit einem Stomp überschrieben werden.
- Sehr schnell laufende Chaser bringen keine Aussetzer mehr.
- Der DMX Remote Eingang für Executor Buttons ist von 255 (100%) auf 128 (50%) herab gesetzt worden.
- Die Möglichkeit mit einem langen Druck in einer Ansicht die Funktion einer rechten Maustaste auszuführen wurde verbessert.
- In der Bibliothek wurden die Abstände von Subfixtures (zur Visualisierung) von vielen Fixture Typen verbessert.
- Das Pult crasht nicht mehr, wenn Fixtures über die Befehlszeile entpatcht werden.
- Das grandMA2 onPC kann jetzt besser mit Bildschirm Auflösungen umgehen. Es wird eine maximale Auflösung von 1280 x 800 unterstützt. Hat man mehrere Monitore mit unterschiedlichen Auflösungen, so richtet sich das grandMA2 onPC nach der Auflösung des Monitors auf dem das Programm gestartet wird. Wird das Programm auf einen anderen Monitor verschoben, muss es neu gestartet werden um die neue Auflösung zu übernehmen. Die Auflösung der externen Screens des grandMA2 onPC wird in den Optionen des grandMA2 onPC eingestellt.

Release 2.5.70

Neue Funktionen Thema Befehle:

- Der Befehl "Update Please" führt ein Update für die selektierte Sequenz aus. Hierbei werden die Einstellungen "Add new Content / Original Contents only" und "Tracking Update / Update Cue Only" (im Update Menü) berücksichtigt. Mit der Erweiterung des Befehls "Update (Cue) x" können auch Cues, die nicht gerade ausgegeben werden geupdatet werden. Entsprechend ist es auch möglich, Update und dann auf einen Executor Button zu drücken.
- Setup/Console/local settings/ "Exec CLI": Ist CLI (Command Line Interaction) für Executoren ausgeschaltet, ist die Kombination von allem was in der Befehlszeile steht mit dem anwählen von Executor Buttons nicht mehr möglich. Somit lässt sich z.B. der Store Button nicht mehr auf einen Executor Button ausführen, aber mit "Store " "Please" in die selektierte Sequenz speichern. Um Befehls Buttons mit Executor Buttons zu kombinieren, müssen diese Befehle komplett in die Befehlszeile geschrieben werden. (Außer sie werden mit Please für die selektierte Sequenz ausgeführt).
- Automatischer MAttricks Singel X + Y Reset: Wenn sich eine Fixture Selektion ändert, oder mit clear aufgehoben wird, werden die aktuellen "Singel X" und "Singel Y" Ausgaben der MAttricks zurückgesetzt.
- Die Funktionen der Befehlswoorte Stomp, Release und Remove für Effekte angeglichen. Die Regel: Alle 3 Befehlswoorte in Kombination mit Effekten eingegeben, werden nur für die aktuell selektierten Fixtures in den Programmer genommen, auf deren Attribute gerade Effekt Layer ausgeführt werden. Sind keine Fixtures selektiert, werden alle Effekt Attribute, die von einem Effekt gesteuert werden, mit den entsprechenden Befehlen in den Programmer genommen. Z.B. Remove Effekt x, ohne Fixtures selektiert zu haben: Schreibt

für alle Attribute von Effekt X "Remove" aktiv in den Programmer, um es z.B. mit Store /merge in einen vorhandenen Cue zu speichern, und somit alle diese Effekt Informationen zu entfernen. "

- Die Funktion "edit next/prev" eingebaut. "Edit Please" öffnet für die selektierte Sequenz die Bearbeitungsfunktion "Edit" im ausgeschalteten Zustand für den ersten Cue, ansonsten für den aktuellen Cue. Mit "Edit Next" wird der nächste Cue bearbeitet werden bzw. mit "Edit Prev" der vorhergehende Cue.
- Playback Befehle können mit Benutzer Profilen gefiltert werden. Z.B. off page 1 /UPR=2, oder OFF EXEC 1 /USERPROFIL="Gabi". Hiermit werden nur die Executoren ausgeschaltet, die von Benutzer 2 zuletzt bedient wurden.
- Es können Infos für folgende Objekte eingetragen werden: BMP, Effect, Fade Path, Filter, Fixture, Fixture Layer, Fixture Type, Form, Group, Macro, Master, MAticks, Page, Preset, Sequence, Time Code, User, User Profile und View. Z.B. "assign group 1/ info=Text". Angezeigt werden diese Infos in der Command Feedback Ansicht z.B. mit dem Befehl "Info Group 1"
- Arbeiten mit der Zehnertastatur / Befehlszeile: Channel 1 at 50. Bereits nach der Eingabe des Channels / Fixtures (vor einem AT) wird jetzt die Selektion ausgeführt. Das ist interessant, wenn z.B. selektierte Channels in einer Ansicht nach oben sortiert werden, um die momentanen Werte zu sehen, bevor neue Werte eingegeben werden.
- Neue Befehle: "CrashLogCopy", "CrashLogDelete", und "CrashLogList". Der Befehl "CrashLogCopy" kopiert vorhandene Information Files von Software Abstürzen in den als erstes erkannten USB Stick in den Ordner gma2 /"temp". Mit dem Befehl "CrashLogList" werden diese Files in der "Commandline Feedback" Ansicht aufgelistet und können mit "CrashLogDelete" von der Festplatte gelöscht werden.
- Die Showfile History lässt sich über die "Comandline Feedback" Ansicht auslesen. Der Befehl "List 1.1 thru" zeigt Daten über den aktuellen Showfile.
- Pages (Seiten) können auch mit dem Namen der Page aufgerufen werden. Z.B. anstatt "Page 1" mit dem Befehl Page "Einlass". Namen müssen in diesem Fall ausgeschrieben werden, und können nicht teilweise durch "*" ersetzt werden.
- Die Funktion Shuffle selection funktioniert auch in Kombination mit MAticks.
- Den Executor Buttons können neue Funktionen im Assign Menü zugewiesen werden: ToFull und ToZero. Mit ToFull wird der Master Fader eines Executors auf 100%, mit ToZero auf 0% gezogen. Wenn im Assign Menü "auto Start" bzw. "auto Stop" eingeschaltet ist, werden auch z.B. Sequenzen oder Effekt auf dem Executor ein/aus geschaltet,.
- Rate / Rategruppen, sowie Speed / Speedgruppen können jetzt auch über die Befehlszeile zugewiesen werden. Z.B. "Assign Specialmaster x at Effect y thru z". Mit dem Befehl "List" können die Einträge in der Command Feedback Ansicht aufgeführt werden. Z.B. "List 19.1.1.1". (Hierfür ist ein Predefined Makro verfügbar).
- Wenn Effekt Werte über die Befehlszeile eingegeben werden, werden jetzt den unterschiedlichen Attributen die festgelegten default Einstellungen absolute/relative zugewiesen.
- Öffnet man den Taschenrechner eines Encoders, folgt dieser nun der "Program Time"
- Lock / unlock: Es können ganze Pools gelockt (abgeschlossen) werden. Dies wird jetzt auch in den Pools mit einem gelben Schloss dargestellt. Wenn einzelne Cues einer Sequenz gelockt sind, und die Sequenz gelöscht werden soll, so werden nur die nicht gelockten Cues gelöscht. Gelockte Cues werden in der Sequenz Executor Ansicht mit roter Schrift dargestellt. Lock / unlock kann mit Oops rückgängig gemacht werden. Wird versucht gelockte Cues, Effekte oder Presets upzudaten, so werden diese auch im Update Menü in roter Schrift dargestellt.
- Der Befehl "Selection" kann auch mit "if" kombiniert werden. Z.B. "Store if Presettype Position if Selection" = Speichert nur Pan Tilt für die aktuelle Selection.
- Der Befehl "default" (die Tasten "MA" und.), sowie die Befehle Normal, Zero, ShuffleValues und CircularCopy arbeiten mit selektierten Filtern zusammen, setzen z.B. nur den Presettype Position auf default Werte. In der Befehlszeile ist das z.B. mit "Default if Filter x" möglich.
- Die Funktion "List" (z.B. list 19.1.1.1) in der Command Feedback Anzeige verwendet mehr Farben. Grün: Veränderbare Werte (assign /speed=30). Gelb: Werte die zugeordnet werden (Assign Specialmaster 16 Effekt 1). Rot: nicht über die Befehlszeile veränderbare Werte (gelockte Werte).
- Wird der Cue Mode "Release" ausgeführt, wird jetzt weder ein Assert, noch ein Break mit ausgeführt.
- Neue Option "overwrite all" im overwrite Popup beim Exportieren. Z.B. "export Preset 0.1 thru /overwrite". (ergibt das gleiche wie vorher "/noconfirm")
- Der Fixture Button hat eine neue zusätzliche Funktion: 2 x drücken = Selection.

- Der Delete Button hat neue zusätzliche Belegungen: 2 x drücken = Remove, 3 x drücken = Release. Diese Befehlsbegriffe können auch mit einem "If" gefiltert werden. Z.B. Fixture 1 thru 5 sind selektiert: "Remove if Presettype Position" = Schreibt für die selektierten Fixtures die Attribute Pan + Tilt mit Remove in den Programmer. Diese können dann mit einem Store /Merge aus einer Sequenz entfernt werden.

Neue Funktionen Effekte:

- Effect Editor und Effect Line Editor: Mit der Schaltfläche Take selection im Edit Effekt Menü wird wie gewohnt die aktuelle Selektion in die angewählten Effektlinien übernommen. Mit der neuen Schaltfläche Take MATricks werden aus den aktuellen MATricks die "Block X", "Align Group X" und "Wing" Einstellungen übernommen. Mit der Schaltfläche "Show selection" werden die Selektion sowie Gruppen, Block und Wings auch in die MATricks übernommen. (Sind mehrere Effektzeilen mit unterschiedlichen Einstellungen selektiert, werden die Einstellungen der zuletzt selektierten Zeile übernommen).
- Neu Strukturierung der Effekt Geschwindigkeiten im Effekt Editor: Die "default effect speed" und die Möglichkeit diese an dieser Stelle durch eine Speed Gruppe für die Start Geschwindigkeit zu ersetzen wurde komplett entfernt. Stattdessen wurde die Spalte "Rate Group" in "Speed Group" umgewandelt. Dies ermöglicht für jede Effekt Zeile entweder eine Speed Gruppe oder eine Rate Gruppe einzutragen. Diese wird jetzt immer mitgeführt. Wenn der Effekt im Programmer genutzt wird wie auch wenn der Effekt in einem Cue gespeichert wird. Die Spalte "Rate" wurde umgewandelt in "Speed". Hier wird jetzt in der Titelzeile die Einheit mit dargestellt (Hz, BPM, Sek im Userprofil einstellbar) und es können direkt Zeiten eingegeben werden. (Wurde in älteren Software Versionen mit Rate Gruppen gearbeitet, so finden sich diese in der Speed Group Spalte wieder). Auch in den Channel, Fixture und sonstigen Ansichten wurde der Layer "Rate" gegen "Speed" ausgetauscht. Somit wird auch hier kein Geschwindigkeits Faktor mehr dargestellt und eingegeben, sondern die Geschwindigkeit direkt. Soll eine Speed mittels der Befehlszeile eingegeben werden, so ist diese in Hz einzugeben. Wird ein Effekt der einer Speed Gruppe folgt, in eine Sequenz gespeichert, so kann dieser Effekt nur noch durch die Speed Gruppe verändert werden, nicht mehr durch den Speed Fader des Sequenz Executors.
- Wenn ein selektiver Effekt im Effektpool gestartet wird, wird nur noch die Effekt Id in den Programmer genommen, und nicht mehr die Rate (jetzt Speed).
- Neue Mode Schaltflächen in der "Running Effect" Ansicht. Ist kein Mode angewählt, öffnet das anklicken eines Effektes die entsprechende Encoderbar zur weiteren Bearbeitung. Schaltet man den Off Mode oder den Stomp Mode ein, so wird die entsprechende Aktion auf jeden danach angeklickten Effekt ausgeführt. Führt man All Stomp oder All Off in den einzelnen Spalten aus, so werden alle Effekte einer Spalte ausgeschaltet, oder mit der Aktion Stomp in den Programmer genommen. Achtung: Ein Off in der Spalte Sequenz schaltet die ganze Sequenz aus, in der Spalte Programmer werden die entsprechenden Effekte aus dem Programmer entfernt.
- Wenn beim Erstellen eines Effektes im Programmer in der Encoderbar Link Feature ausgewählt ist, können z.B. für den Presettype "Position" mit dem Befehl "at Form 19" (Circle) direkt beide Subformen den Attributen Pan und Tilt zugeordnet werden. Dies geht jetzt auch, wenn im Special Effekt Dialog mehrere Attribute (auf den "U" Tasten) selektiert werden und hier eine Form mit mehreren Subformen ausgewählt wird.
- Neue Schaltfläche Shuffle Selection im Edit Effect Menü. Diese Zufalls Selektion funktioniert für die jeweils angewählten Effektzeilen. Shuffle Selection funktioniert nicht bei Template Effekten (da keine Selektion in den Effektzeilen vorhanden ist).
- Im Form Editor können mit der neuen Schaltfläche "Link Graphs" 2 Graphen miteinander verknüpft werden, sodass im 2d Mode die gleiche Anzahl an Punkten vorhanden sind.
- Form Editor: Bearbeitet man eine Form mit 2 Graphen im 2d Mode, so bietet die Schaltfläche Load Predefined neue 2 dimensionale Formen, die im Editor animiert dargestellt werden.
- Neue Schaltflächen im Executor Assign Menü "Stepped Rate" und "Link Effect to Rate". Ist "Stepped Rate" eingeschaltet, funktioniert der Rate Fader nicht mehr stufenlos sondern in Abstufungen 1:32, 1:16, 1:8, 1:4, 1:2, 1:1, 2:1, 4:1, 8:1, 16:1, 32:1. Ist "Link Effect to Rate" eingeschaltet, kann mit dem Rate Fader nicht nur die Überblend Zeiten der Cues verändert werden, sondern auch die Geschwindigkeiten der in den Cues gespeicherten Effekten. Achtung: Dies funktioniert nur, solange den Effekten keine Speed Gruppen zugeordnet sind.
- Rate Fader können mit Hilfe des "learn" Buttons getacktet werden. Dazu muss im Assign Menü eines Executors die Schaltfläche "Stepped Rate" eingeschaltet sein.

- Werden im Edit Effekt Dialog Presets für "Low", "High", "Center" oder "Size" eingegeben, werden die entsprechenden Effektzeilen von "Relativ" in "Absolut" umgewandelt.
- Im Effekt Editor werden jetzt die Buttons (am unteren Rand) ausgeblendet, die keine Funktion haben, wenn z.B. der Effekt keine Selektion hat (Temporäre Effekt).

Neue Funktionen Sheets (Ansichten):

- Für Layouts können jetzt Grundeinstellungen (defaults) gesetzt werden. Setup / User / Defaults / Layout defaults. Im Optionsmenü der Layout Ansicht gibt es die neuen Schaltflächen "Save to default" und "load from default" in der Titelleiste. Die Größe von neu eingefügten Fixtures und Elementen orientiert sich an den Werten von "Grid X" und "Grid Y". (Sie werden etwas kleiner eingefügt, um etwas Abstand zueinander zu haben). Mit der Schaltfläche "Default Gauche" wird festgelegt, wie Fixtures im Layout dargestellt werden.
- Im "Arrange" Bereich des Layout Setup gibt es neue Schaltflächen. Mit "Rotate" können Selektionen rotiert werden. "Rectangle" hat 2 neue Optionen, "Horizontal first" und "Vertikal first". Die selektierten Fixtures werden in Waagrecht oder senkrechter Reihenfolge ausgerichtet.
- Wenn ein Fixture in der Layout Ansicht den Style "Gauge Filled" hat, wird zwischen dem gelben selektions Rahmen und dem Objekt ein schwarzer Rahmen gezeichnet. Somit ist der selektions Rahmen besser zu sehen, auch wenn der Dimmer Wert eines Fixture 100% ist.
- In der Layout Ansicht ist eine Gesten Erkennung eingebaut. Hierdurch ist es möglich, zu unterscheiden, ob die Selektion von mehreren Fixtures zuerst horizontal oder vertikal, von oben oder unten, von rechts oder links ausgeführt wird. Die Fixtures werden entsprechend Selektiert. Im oberen linken Teil der Layout Ansicht wird das im Klartext angezeigt.
- Das Aufteilen von Fixtures mit der Circle Funktion im Layout Setup ist verbessert worden.
- Fixture und Sequenz Ansichten: Verschiebt man in der Titelleiste Attribute / Funktionen, so werden diese an ihren Ziel eingefügt, und wechseln nicht mehr mit dem Ziel das Attribut / die Funktion.
- Neue Ansicht (im create Basic Window) unter "Others": Command Filter. Hiermit kann man den AT / Store Filter ständig sichtbar machen, und editieren.
- Im Tracking Sheet können jetzt auch default (Cue) Zeiten in individuelle Zeiten umgewandelt werden. (Mit der Edit Funktion in den Tracking Optionen, oder mit der mittleren Maustaste).
- In der Tracking Ansicht können jetzt geträckte Werte direkt geändert werden. Hierbei werden die selektierten Zellen automatisch geblockt, wenn sie mit der mittleren Maustaste oder mit der Edit Schaltfläche im Options Menü geändert werden. Mit der neuen Schaltfläche "Edit Cue Only" in der Titelleiste kann festgelegt werden, ob auch die Zellen im nächsten Cue geblockt werden, und somit die geänderten Werte nicht weiter geträckt werden. Der Editor kann auch mit der Maus geöffnet werden, indem die mittlere + rechte Taste gedrückt werden, und die rechte Taste losgelassen wird.
- In den meisten Ansichten (Fixture, Channel, nicht in Pools) wird mit dem langen Druck auf eine Zelle im Touch Screen ein Edit (wie die Anwahl mit der rechten Maustaste) ausgeführt.
- Es gibt neue Ansichten um beim Arbeiten mit dem onPC Wing eigene Befehlsoberflächen, z.B. auf einem externen Monitor, zusammenzustellen. Im Optionsmenü der neuen Ansicht "Command Section" können die "Master Section" und / oder die "Time Controls" eingeschaltet werden. Im Optionsmenü der Ansicht Commandline können verschiedene Schrift Größen ausgewählt werden, und es kann das Entry Field eingeschaltet werden, um die Befehlseingabe direkt sichtbar zu machen. Die neue Ansicht "Encoderbar" enthält alle Elemente der Encoderbar. Alle neuen Ansichten befinden sich im "Create Basic Window" unter dem Register "Other".
- Folgenden Editoren haben jetzt eine Schaltfläche "Lable" (beschriftet) auf dem U3 Button: Sequence Editor, Effect Editor, Form Editor, Macro Editor, MATricks Editor, TimeCode Editor.
- Masken (im Mask Pool) können jetzt auch mit Hilfe einer Selektion erstellt werden: Z.B. "Assign Fixture x Mask y" oder "Assign selection" und in den Mask Pool klicken.
- Neue Option in den Fixture Masken: "Full Patched". Es werden nur Fixtures dargestellt bei denen alle Startadressen (Breaks) gepatcht sind. (Diese Maske lässt sich auch negieren).
- Sequenz Sheet: Wenn in einem Cue "Move in Black" möglich ist, wird in der Spalte "MIB" wird jetzt zusätzlich ein "!Y" dargestellt, wenn im assign Menü "MIB always" eingeschaltet ist. Entsprechend wird in roter Schrift ein "!N" dargestellt, wenn "MIB never" eingeschaltet ist.
- In der Tracking Ansicht können Attribute auch auf den Effekt Layern bearbeitet werden.
- Ein langer Touch, oder ein rechter Mausklick auf einen Layer in den Channel oder Fixture Ansichten (Value, Fade, Form...) öffnet direkt einen Taschenrechner.

- Neue Schaltflächen im Edit Mask Dialog: "Copy>>>" und "Copy<<<" zum Kopieren der Einstellungen von der Fixture Maske zur Attribut Maske und umgekehrt.
- MATricks Pool: Beim Editieren eines leeren Pool Button können vorgefertigte MATricks über die Schaltfläche Predefined ausgewählt werden.
- View Pool: Hier wird jetzt dargestellt welcher View / welche Views gespeichert sind. Es gilt die Regel: Wenn ein View Pool Button angeklickt wird, und er enthält nur einen Screen (Bildschirm), so öffnet er sich in dem Screen, in dem der Button gedrückt wird. Sind mehrere Screens enthalten, so werden sie dort geöffnet, wo sie gespeichert wurden.
- Executor Assign Menü: Die vierte Schaltfläche in der Spalte Start des Optionsmenüs hat eine neue Option: Master Top: Wenn "Auto Stop" ausgeschaltet ist, und der Master Fader des Executors auf 0 gezogen ist, wird beim erneuten hochziehen des Masters die Sequenz auf ihren ersten Cue gesetzt.
- Sequenz Pool: Ist einer Sequenz ein Input Filter zugeordnet, wird dies in der rechten oberen Ecke des Pool Buttons dargestellt.
- In den Titelzeilen von Channel und Fixture Ansichten werden Worlds und Masken jetzt eindeutig dargestellt.
- Tracking und Sequenz Executor: Im Edit Cue Number Menü gibt es jetzt Schaltflächen zum Blocken oder Entblocken der selektierten Cues.
- Fixture und Content Sheets haben jetzt auch im Options Menü im vertical Mode die Schaltfläche "Namefield".
- Die Schaltflächen im Setup / Network / MA Network Control Menü sind farblich jetzt besser lesbar.
- Speed, Rate, und Playback Executors zeigen jetzt in der Mini Executor Darstellung (über den Fadern) die Abkürzung "Sp1" für Speed Gruppe 1, "Ra 1" für Rategruppe 1, oder "Pl 1" für Playback 1.
- Setup / Console / Midi Show Control: Hier gibt es jetzt einen "MSC In Monitor" und einen "MSC Out Monitor". Die Midi Show Control Aktionen werden jetzt nur noch in diesen Monitoren dargestellt, nicht mehr in der System Monitor Ansicht.

Neue Funktionen Thema Setup / Backup:

- "Parameter Liste" im Setup/Patch only Dialog. In dieser Liste werden alle einzelnen Parameter aller Fixtures in den Fixture Layern dargestellt. Diese Liste kann umsortiert werden: mit der rechten Maustaste auf die Titelzeile einer Spalte klicken, oder mit dem Finger im Touchscreen, indem der Fokus aus der Titelzeile nach oben oder unten herausgezogen wird.
- Setup / Show / Import + Export jetzt auch für MATricks.
- Benutzer Einstellungen (Setup / User / Settings): Neue Optionen für die Belegung der Trackball Buttons "Trackball Sequence" "Mouse - Off" und "Mouse - Wheel - Off"
- Setup / Show / Patch + Fixture Schedule: Info Spalte in den Layern und den Fixture Typen.
- Setup / Show / Patch + Fixture Schedule / Fixture Types / Import Fixtures: Neue Schaltfläche in der Fixture Library: Mit "Clear Filter" werden der Manufactory und der Fixture Filter zurückgesetzt. Mit der Schaltfläche "I" in der Titelzeile wird ein Info Feld geöffnet.
- Die Fixture und Gobo Bibliotheken sind auf den Stand Carallon 8.1 aktualisiert worden.
- Werden im Setup neue Fixtures mit dem "Add new Fixtures Wizard" hinzugefügt, können Id Nummern erst vergeben werden, wenn ein Fixture Type ausgewählt wurde.
- Backup Menü: Im "Load Show" Dialog gibt es eine neue Schaltfläche mit einem "I" (für Info). Diese öffnet ein Info Feld, in dem die Info Texte (show description) und die History aufgeführt werden. Für jeden Showfile, der in älteren Software Versionen erstellt wurde, wird automatisch ein History Eintrag erzeugt.

Neue Funktionen Thema Playback:

- Chaser und Effekt Executors haben jetzt virtuelle Fade Master. Somit werden nicht mehr die Executor Master bewegt, wenn z.B. ein Chaser mit einer Fadezeit Ein oder Ausgeschaltet wird. (Dies gilt für individuelle und Default Playback Off Zeiten). Somit funktioniert jetzt auch ein Toggle Button mit dem Off Timing.
- "Fast_Off" und "Fast_On" für Chaser und Effekte. Wenn z.B. ein Chaser mit einer Off Zeit ausgeschaltet wird, so bricht ein zweiter "Off" Befehl die Fadezeit ab.
- Einem Gruppen Master auf einem Executor können jetzt auch die Funktionen "Park" und "Unpark" zugewiesen werden.

Thema Sonstiges:

- In der Fixture Bibliothek sind jetzt mehr Fixture Typen mit Positionsangaben in den Instanzen hinterlegt. Z.B. LED Sticks werden im "3d" besser dargestellt.
- In den Fixture Typen können DMX Adressen der Module besser in den Instanzen zusammengeführt werden.
- Im grandMA2 onPC sind die grandMA 1 Tastatur Kürzel (Shortcuts) auswählbar. (Setup / Console / Edit Keyboard Shortcuts / import)
- Bei ganz langsamen Bewegungen am Dimmer-Rad (Wheel) können jetzt Dimmer Werte auch langsam beeinflusst werden.

Behobene Fehler und Verbesserungen:

- Verknüpft man Page Pool Buttons in eine Layout Ansicht, so funktionieren diese jetzt auch.
- Beim Kopieren von Presets wird jetzt der Preset Mode (Selektiv, Global, Universal) beachtet.
- Wenn im Layout View das Setup eingeschaltet wird und die entsprechende Encoderbar aufgerufen ist, wird diese auch nach einem Store neuer Fixtures in das Layout wiederhergestellt.
- Fixture Sheet mit eingeschalteter Fixture Sort Funktion: Wenn mehr Fixtures selektiert sind, als gleichzeitig in der Fixture Ansicht dargestellt werden können, und mit "next" oder "prev" durch die Selektion gegangen wird, scrollt die Ansicht mit.
- Erstellt man Fixtures mit mehr als 4 Breaks (Startadressen) crasht das Pult nicht mehr.
- In der Layout Ansicht wird jetzt auch bei Fixtures die nur mit einem Symbol dargestellt werden, der gelbe selektions Rahmen dargestellt.
- ArtNet auf der IP Adresse 10.x.x.x wird jetzt auch ausgegeben, wenn die Subnet Maske nicht gleich 255.0.0.0 ist. (z.B.. 255.255.254.0)
- Der "If" Button funktioniert wieder in Kombination mit den Clone Befehlen. Z.B. "clone Fixture 1 thru 10 at Fixture 101 thru 110 if Sequence 1".
- Beim Umwandeln von GMA-1 in GMA-2 Showfiles verlieren embeded Presets nicht mehr ihren Inhalt.
- Mit dem Befehl Delete werden nicht mehr die falschen Subfixtures aus einer Layout Ansicht gelöscht.
- Der Befehl delete selection funktioniert jetzt. Es werden alle selektierten Fixtures entpatcht.
- Beim Umwandeln von GMA-1 in GMA-2 Showfiles werden 8bit Mode Channels richtig übernommen.
- Fixture und Channel Ansichten: Wenn in der Titelzeile mit der Option Readout die Darstellung der Werte geändert wird, ändert sich jetzt auch der Werte Bereich der Encoder, bzw. deren Taschenrechner.
- Wenn auf einem Executor die Funktion Cue Zero eingeschaltet ist, hat der Befehl Block Sequence x jetzt das gleiche Ergebnis wie der Befehl Block Cue Thru.
- PWM Effekte deren Attack oder Decay Zeiten größer 0 sind, faden jetzt gleichmäßig ein oder aus.
- Der Screen Encoder beim Import / Export von Makros, Effekten, Masken, oder MAtricks hat jetzt seinen Fokus auf der linken Seite "Select File".
- Der Filter 1 im Filter Pool ist jetzt beschriftet mit "All", nicht mehr mit "Full".
- Nachdem im Backup Menü "Save Show" ausgeführt wird, bleibt das LED des Backup Buttons jetzt solange an, bis das Backup Menü geschlossen wird.
- In der Remote Anwendung kann jetzt eine Programm only Ansicht geöffnet werden, ohne das die Anwendung crasht.
- Das Pult crasht nicht mehr, wenn mehr als 22 Preset Typen angelegt werden.
- In der Sequenz Executor Ansicht werden X-Break Linien jetzt durchgängig dargestellt.
- Die Anzeige im Form Pool, ob eine Form in einem Effekt verwendet wird, ist jetzt richtig.
- Wenn ein Fixture Type mehr als ein Attribut hat, oder nur ein Attribut, welches kein Dimmer ist, wird beim Anlegen im Fixture Wizard automatisch eine Fixture ID vorgeschlagen.
- Mit dem Befehl "Assign Channel 1 Thru 513 at Dmx 256.1" werden keine ungültigen DMX Kanäle mehr gepatcht. Das Ergebnis: Channel 1 bis 512 sind auf das letzte DMX Universum gepatcht, Channel 513 ist nicht gepatcht.
- Sequence Executor Ansicht: Wenn der letzte Cue einer Sequenz den Mode Release ausführt, wird im ersten Cue kein Delay Verlaufs balken mehr dargestellt.
- Lange Cue Namen werden in den Mini Executor Darstellungen über den Executor Fadern richtig dargestellt.
- Beim moven von Executors wird "MIB always" nicht mehr fälschlicherweise aktiviert.

Bugfix Release 2.5.4.3

Neue Funktionen

- MA onPC command wing Unterstützung hinzugefügt.



Bekannte Einschränkung:

DMX In wird vom MA onPC command wing noch nicht unterstützt.

Midi Show Control wird vom MA onPC command wing noch nicht unterstützt.

- Die grandMA2 onPC Software wird automatisch auf die aktuelle Bildschirmauflösung skaliert, wenn die Auflösung des Bildschirms kleiner als 1280x800 Pixel beträgt.

Behobene Fehler und Verbesserte Funktionalität

- Die Stabilität der MANET2 Netzwerk Session wurde verbessert. MA NPU und MA VPU sollten nicht mehr in nicht vorhandenen Sessions bleiben.
- der Cue Mode "Release" wurde von einem Break Release in ein Release ohne Break umgewandelt.
- Stomp Presettype setzt stomp für nur für die Attribute der derzeitigen Selektion, welche einen Effekt derzeit verwenden.
- Playback Settings werden beim Kopieren von Executoren korrekt kopiert.
- Die "Release first step" Executor Option Fehler wurde behoben.
- Exec/Remote CLI Fehler wurde behoben.
- MidiShowControl Kompatibilität wurde verbessert.
- Die Spalten der "MA network control" auf Bildschirm Eins sind wieder in ihrer Größe veränderbar.
- Grafische Fehler entfernt, welche beim Scrollen der Hilfe Seiten im grandMA2 onPC Hilfe Popup auftraten.
- Store popup wird auf allen Bildschirmen angezeigt, wenn das grandMA2 onPC im "Single Screen Mode" verwendet wird.
- Kompatibilität von grandMA2 onPC zu HP Elitebook Hardware verbessert.
- Multi Instanzen Fixtures werden wieder mit der richtigen Positionierung der Instanzen in der Visualisierung eingefügt.

Release 2.5.3.6

Übersicht der wichtigsten Neuerungen:

- Sheet Masken
- Filter
- Playback Filter
- grandMA Show Converter (GMA-1 Shows in GMA-2 Shows)

Das neue Filter Konzept:

- Worin liegt der Unterschied zwischen Worlds, Filter und Masken?
 - Eine World filtert die Ansichten (Sheets) und den Live Zugriff (über den Programmer), nach Fixtures und/oder Attributen.

Playbacks (Executoren) waren bisher davon unberührt. Jetzt kann auch ein Playback mit einer World verknüpft werden, so das nur noch der Teil der Sequenz ausgegeben wird, der auch Inhalt der World ist. (z.B. nur die LEDs).

- Attribute und Attribut Layer können in **Filtern** zusammengefasst werden.
- Die neuen Filter lösen den bisherigen "at Filter" und den "Store Filter" ab. Sie sind in dem neuen Filter Pool zu finden. Mit den Filtern können außer den "At", "Store", "Copy" und "Delete" Funktionen, auch die Ansichten (Sheets) nach Attributen gefiltert werden. Die Filter können temporär genutzt werden, oder selektiert (für einen längeren Zeitraum eingeschaltet) werden. In Kombination mit der "If" Funktion lassen sich die Filter auch mit der Befehlszeile anwenden.
- **Masken** beinhalten vielfältige Kombinationsmöglichkeiten von Zuständen der Fixtures, bzw. deren Attributen. Diese Masken sind in dem neuen Mask Pool zu finden und können den Ansichten (Sheets) zugewiesen werden.

Neue Funktionen im Detail

- Das maskieren von Ansichten hat sich grundlegend verändert und wurde erweitert. Die "Feature Mask" (z.B.in der Tracking Ansicht) aus vorhergehenden Software Versionen ist jetzt im Options Menü des Sheets unter "Mask (local)" zu finden.
- **Interactive Filter für Ansichten (Sheets)**
 - Fixtures, Gruppen, Worlds, Filter, Masken, Presettypen ... können direkt mit der Titelzeile von Fixture, Channel, Content und Tracking Ansichten verknüpft werden.um nur noch die entsprechenden Attribute und/oder Fixtures dargestellt zu bekommen. In der Titelzeile wird ein rotes Maskensymbol mit dem entsprechendem Text dargestellt. Mit der Schaltfläche Enable Mask (kann mit den Title Buttons im Options Menü in der Titelzeile sichtbar gemacht werden) kann dieser Filter wieder ausgeschaltet werden.
 - Beispiel: AssignGroup1 und in die Titelzeile der Fixture Ansicht klicken: Das Fixture Sheet zeigt nur noch die Fixtures und Attribute der Gruppe 1. Assign Filter 1 und in die Titelzeile klicken, hebt den Filter wieder auf.
- **Sheet Masken**
 - Sheets haben einen neuen Masken Editor im Options Menü. Dieses Menü ist aufgeteilt in die Fixture Maske (linke Seite) und die Attribut Maske (rechte Seite).
 - Die Show if/hide if Schaltflächen entscheiden, ob das Ergebnis der Spalte "Rule" (Regel) angezeigt werde soll (Show if), oder ausgeblendet werden soll (hide if).
 - Mit der ___schwarzen Schaltfläche kann die Regel invertiert werden. In der Spalte "Rule" wird der entsprechende Text dargestellt.
 - Im Ausklappenü kann aus den möglichen Kriterien eine Regel für die Maske ausgewählt werden. Es können mehrere Zeilen von Masken erstellt werden, wobei die sich daraus ergebene Schnittmenge, das Ergebnis ist.
 - Mit der Save to Schaltfläche kann die aktuelle Maske in den Masken Pool gespeichert werden.
 - Mit der Load from Schaltfläche kann eine Maske aus dem Masken Pool geladen werden. Die ersten 6 Masken im Pool sind gesperrt und können somit nicht bearbeitet (editiert) werden.
 - Mit den Copy >>> / Copy <<< Schaltflächen können die Einstellungen zwischen den Fixture Masken und den Attribut Masken kopiert werden.
 - Mit den Clear left / Clear Right können die Kriterien der linken, bzw. der rechten Seite oder mit Clear both beider Seiten zurückgesetzt werden.
 - Sheet Masken werden im Masken Pool gespeichert und können auch dort erstellt und bearbeitet werden. (Edit und eine Maske im Pool auswählen). Diese Masken können in Fixture, Channel, Content und Tracking Ansichten in den Set Buttons der Titelzeilen zugeordnet werden, oder mit Assign Mask x und einem Klick in die Titelzeile, dorthin temporär verknüpft werden.
 - Ist in den Ansichten der Title Button Follow Selected Mask angelegt und eingeschaltet, so folgen alle Ansichten der jeweils im Masken Pool angewählten Maske. Der untere Teil des Mask Buttons im Mask Pool wird grün dargestellt.
 - Sind in einer Titelzeile Masken (Set) Buttons angelegt, können diese mit der rechten Maustaste bearbeitet werden.
 - Zusätzlich zu den bekannten Masken, sind die folgenden Kriterien hinzugekommen.
 - Auf der Fixture Mask Seite:
 - "Used in Show" zeigt nur alle Fixtures die in Cues, selektiven Effekten, selektiven Presets oder Additiven Gruppen Mastern enthalten sind.

- "Selected" zeigt nur die aktuell selektierten Fixtures an.
- "DMX tested" Zeigt nur alle Fixtures bei denen die Werte von einem oder mehreren Attributen aktuell vom DMX Tester überschrieben sind.
- "Fade/Delay" Zeigt nur alle Fixtures die aktuell individuelle fade oder delay Zeiten im aktiven Programmer haben, oder die aus einem Cue ausgegeben werden. Hierbei werden auch Individuelle Zeiten berücksichtigt, die aus geträckten Cues kommen.
- "Effect" Zeigt nur alle Fixtures die aktuell Effekt Parameter ausgeben.
- "In Object..." Zeigt nur alle Fixtures die einem bestimmten Objekt zugeordnet sind. Mit der Schaltfläche rechts neben der "Rule" können Gruppen, Effekte, Presets, Sequenzen oder Worlds definiert werden.
- "Live" Zeigt nur alle Fixtures, deren Dimmer Wert größer 0 ist, bzw. deren Dimmer Wert in einem aktuellen Cue mit dem Wert 0 gespeichert sind. (Auch geblockte 0 Werte werden dargestellt).
- "In Saved Selection" Zeigt nur alle Fixtures, der für diese Maske abgespeicherten Selektion. Mit der Schaltfläche Take Selection kann die aktuelle Selektion der Maske zugeordnet werden.
- "Moved" Zeigt nur alle Fixtures, deren Werte in einem Cue gespeichert sind, welcher aktuell wiedergegeben wird. Ist in einem Cue für ein Fixture nur ein Dimmer Wert gespeichert, wird dieses Fixture nicht dargestellt. Sind in einem Cue Fixtures enthalten, die nur geträckt sind, werden diese Fixtures nicht dargestellt.
- Auf der Attribute Mask Seite:
 - "Used in Show" zeigt
 - "Selected" zeigt nur die Attribute der aktuell selektierten Fixtures an.
 - "DMX-tested" Zeigt nur die Attribute, deren Werte aktuell vom DMX Tester überschrieben sind.
 - "Fade/Delay" Zeigt nur die Attribute, die aktuell individuelle fade oder delay Zeiten im aktiven Programmer haben, oder die aus einem Cue ausgegeben werden.
 - "Effect" Zeigt nur die Attribute, die aktuell Effekt Parameter ausgeben.
 - "in Object..." Zeigt nur die Attribute, die einem bestimmten Objekt zugeordnet sind. Mit der Schaltfläche rechts neben der "Rule" können Gruppen, Effekte, Presets, Sequenzen oder Worlds definiert werden.
 - "at Non Default" Zeigt nur die Attribute, die aktuell keine Default Werte ausgeben.
 - "Of current Presettype" Zeigt nur die Attribute, des aktuell in der Encoderbar angewählten Presettyps. Z.B. Position.
 - "Of current Featuretype" Zeigt nur die Attribute, des aktuell in der Encoderbar angewählten Features.Z.B. Color 1.
 - "In Saved Attributes" Zeigt nur die Attribute, die mit der Schaltfläche Define Mask festgelegt werden.
- Neue Schaltfläche in der Titelzeile der Sheets: Readout Hier kann direkt die Werte Ausgabe der jeweiligen Sheets eingestellt werden.
- Filter Pool
 - Die Store Filter, At Filter, Circular Copy Filter und Link defined Filter benutzen jetzt alle den gleichen Filter. Dieser kann in vielfältigen Variationen im neuen Filter Pool gespeichert werden. Dieser Filter Pool ist global für alle Benutzer (User).
 - Ein langer Druck auf die At Taste öffnet das edit Filter Menü. Hier können die Attribute und die Attribut Layer (Values, Value Times und Effects) für einen Filter ausgewählt werden. Store in den Filter Pool, speichert die aktuelle Auswahl auf die gewählte Schaltfläche im Pool. Alternativ wird die Auswahl mit der Schaltfläche Store Filter and Select auf den nächsten freien Platz im Filter Pool gespeichert, und dieser Selektiert. Der erste Filter im Filter Pool ist nicht veränderbar, und setzt den Filter zurück.
 - Ein Klick auf einen Filter im Filter Pool wählt diesen temporär aus (call). Dieser wird mit einem schmalen grünen Balken in dem Pool Filter dargestellt. Der temporäre Filter wird nach einer Aktion, z.B. Store wieder auf den selektierten zurückgesetzt. Ist im Edit Filter Menü die Schaltfläche Reset Filter on Clear eingeschaltet, so wird der temporäre Filter erst nach einem "ClearAll" (oder 3x Clear) zurückgesetzt.
 - Ein Filter kann auch selektiert werden. Drückt man erst die Taste Select und dann auf einen Filter im Filter Pool, wird dieser dauerhaft angewandt, solange nicht ein anderer selektiert wird oder er

- durch einen temporären Filter kurzfristig ersetzt wird. Um alle Filter zurückzusetzen den Filter 1 im Filter Pool selektieren.
- Drückt man die Taste Group 3x, erhält man das Befehlswort "Filter". Wird hier ein Filter direkt aufgerufen, ist dieser temporär (called).
 - Die blinkende AT Taste zeigt an, das ein Attribut Filter aktiv ist.
 - **Playback Worlds**
 - Worlds oder Filter können den Sequenz Executoren als Playback Filters zugeordnet werden. Diese Executoren geben nur noch den Teil der Sequenz wieder, der in einer World oder einem Filter enthalten ist. Ändert man diese Filter, ändert sich gleichzeitig die Ausgabe der Executoren.
 - Worlds oder Filters können entweder über die Befehlszeile z.B. AssignWorld3Executor1Please zugeordnet werden, über das Assign Menü, oder indem man z.B. AssignWorld 3 und danach einen Executor Button drückt, auf dem eine Sequenz ausgegeben wird.
 - In der Mini Executor Ansicht über den Fadern wird die Executor Nummer mit einem orangenem Hintergrund dargestellt, wenn die Ausgabe eingeschränkt ist.
 - Einschränkung: Mit einem Filter können nur Fixtures und/oder Attribute gefiltert werden, keine Attribut Layer wie z.B. "nur Values", oder "keine individuellen Zeiten".
 - **Input Filter**
 - Worlds oder Filters können als Eingangs Filter für Sequenzen zugeordnet werden. Es können dann nur noch die freigegebenen Fixtures und/oder Attribute in eine Sequenz gespeichert werden.
 - Worlds oder Filter können entweder über die Befehlszeile z.B. AssignWorld3Sequence1Please zugeordnet werden, über das Assign Menü, oder indem man z.B. AssignWorld 3 und danach auf eine Sequenz im Sequenz Pool drückt.
 - In der Mini Executor Ansicht über den Fadern wird die Sequenz Nummer mit einem orangenem Hintergrund dargestellt, wenn ein Input Filter zugeordnet ist.
 - **Neue if Funktionalität um "Store", "Delete" und "At" Operationen zu Filtern.**
 - Neues Befehlswort "endif". Das Befehlswort "endif" ermöglicht es mehrere If Bedingungen zu gruppieren, wobei "if" den Anfang einer Gruppierung darstellt, und "endif" das Ende. "endif" wird automatisch in die Befehlszeile gesetzt, wenn ein Befehl mit dem drücken eines Executor Buttons abgeschlossen wird.
 - Nach dem drücken des If Buttons, gefolgt von einem Filterobjekt z.B. "Group x", "Filter y" oder in der Encoderbar "Presettype Dimmer" wird automatisch das Befehlswort "endif" in die Befehlszeile eingetragen, bevor der Befehl mit einem Ziel abgeschlossen wird. Z.B. Delete Sequence x if (druck in der Encoderbar auf den Presettype) "Position" Please. Hierbei werden nur alle Informationen des Presettypes "Position" aus der Sequenz gelöscht.
 - Es können auch mehrere Befehls Operationen verknüpft werden. Z.B. " Store if Position if Group x Please ".Hierbei werden nur die PanTilt Werte der Gruppe x aus dem aktiven Programmer in die Sequenz auf dem selektierten Executor gespeichert.
 - Hält man während der Befehlseingabe den If Button gedrückt, können z.B. mehrere Presettypen in der Encoderbar ausgewählt werden.
 - Mögliche Filter Objekte sind z.B.
 - Presettype Schaltflächen in der Encoderbar,
 - Groups,
 - Worlds,
 - Sequenzen,
 - Cues
 - Filter Pool Objekte,
 - Weitere Beispiele:
 - StoreCue2IfDimmerExecutorbutton 1.1.16 ergibt in der Befehlszeile: "Store Cue 2 If Presettype "Dimmer" Endif Executorbutton 1.1.16" und speichert nur die aktiven Dimmer Werte in den Cue 2 des Executors 1.16 und lässt alle anderen aktiven Werte im Programmer.
 - StoreCue2If+DimmerColorPositionIfFixture 1 thru 5 endif Executorbutton 1.1.16 ergibt in der Befehlszeile: "Store Cue 2 Executor 1.16 If Presettype "Dimmer" + "Color" + "Position" if Fixture 1 Thru 5 " und speichert nur aktive Dimmer, Color und Positions Werte der Fixtures 1 bis 5 in den Cue 2 des Executor 1.16 und lässt alle anderen aktiven Werte im Programmer.

- Storelf-Dimmer if Cue x ergibt in der Befehlszeile: "Store If - Presettype "Dimmer" endif Cue x" und speichert alle aktiven Programmierer Werte außer dem Presettype Dimmer in den Cue x.
- Im "Edit Cue Number" Menü (rechter Mausklick in der Sequenz Ansicht auf eine oder mehrere Cue Nummern) kann der Eingabe Fokus mit der Please Taste weitergeschaltet werden.
- Neue Parameter / Style Sheets für die Export Funktion von Sequenzen und Patch Listen. Beispiel: "Export Sequence 1 "FileName" /style="sequ@executorsheet". Wird bei einem Export kein Style angegeben, sind automatisch folgende Styles enthalten: sequ@executorsheet.xml, sequ@trackingsheet.xml, sequ@html@default.xml. Es ist jetzt möglich die exportierte xml Datei direkt in den meisten Tabellen Kalkulation Programmen zu öffnen. Hierfür wurden auch neue vorgefertigte (Predefined) Makros hinzugefügt: "Export Fixtures...", "Export Layers...", "Export Sequence..."
- Der Befehl "Export Sequence 1 "File Name" /transform" generiert ein HTML File dieser Sequenz. Dieser Befehl kann auch mit "... /style=..." kombiniert werden.
- Neue Tastenkombinationen (Shortcuts) MA + 1...9 um die Presettypen schnell umzuschalten. Wird, in Kombination mit dem MA Button, der gleiche Nummern Button mehrmals gedrückt, werden die Features des Presettypen durchgeschaltet.
- Neue Tastenkombination: Der Time Button schaltet die Attribut Layer Value, Fade, und Delay. Drückt man MA+Time schaltet man durch die Effekt Layer. Ein langer Druck auf den Time Button schaltet zurück auf den Layer Values.
- Alle Pool Elemente die in der Show tatsächlich benutzt werden / verknüpft sind, werden anstelle der grauen Pool Nummer mit einer hellblauen Pool Nummer dargestellt.
- DMX über Artnet kann jetzt auch auf dem Netzwerk IP Bereich 10.x.x.x gesendet und empfangen werden. (Bisher war dies nur im Bereich 2.x.x.x möglich). Der Adressbereich kann mit dem Befehl "setip eth1 10.x.x.x 255.0.0.0" geändert werden. Nach dieser Änderung ist ein Neustart der Konsole nötig. Es ist nicht möglich auf beiden IP Bereichen gleichzeitig zu arbeiten.
- Neue Funktion Lock object um Objekte wie zum Beispiel Sequenzen, Cues, Presets,... per Kommandozeile zu sperren oder zu entsperren. Gesperrte Objekte können erst nach dem Entsperrern wieder editiert oder geupdatet werden.
 - Ein rotes Vorhängeschloss markiert Objekte, welche vom System gesperrt sind. Diese können vom Benutzer nicht entsperrt werden.
 - Ein oranges Vorhängeschloss markiert Objekte, welche vom Benutzer gesperrt wurden. Diese Objekte können mit dem Unlock Befehl entsperrt werden.
 - Beispiele
 - Lock Preset 1.1 thru 1.10 schützt die Dimmer Presets 1 bis 10 vor Veränderungen.
 - Unlock Preset 1.5 entsperrt das Dimmer Preset 5.
 - Unlock Sequence Thru entsperrt alle Sequenzen.
- Neue Tastenkombinationen: Tastatur shortcuts für onPC eingebaut. Mit der Insert Taste der Tastatur (Ins) kann der shortcut Mode ein oder ausgeschaltet werden.
 - Die shortcuts können im Pult konfiguriert (Setup / Console / Edit Keyboard Shortcuts) und im Showfile gespeichert werden. .
 - Das Edit Menü ist in 4 Teile unterteilt: "Direct Access" = Eine Funktion liegt direkt auf einer Taste. "Ctrl Access" = Die Ctrl (Strg) Taste muss gleichzeitig gedrückt werden. "Alt Access" = Die Alt Taste muss gleichzeitig gedrückt werden. "Ctrl Alt Access" = Die Ctrl (Strg) und die Alt Taste müssen gleichzeitig mit einer Taste gedrückt werden.
 - Die Reset to Defaults Schaltfläche setzt alle Shortcuts auf die Grundeinstellungen zurück.
 - Die aktuellen Tastatur Shortcut Einstellungen werden automatisch als "keyboard_shortcuts.xml" File gespeichert, wenn man beim Verlassen des Menüs auf die Schaltfläche Yes drückt. Das Popup mit dem Text "Möchtest du die Änderungen zuerst speichern" kommt nur, wenn in diesem Menü etwas geändert wird.
 - Die Schaltfläche Add öffnet ein Menü in dem Pult Funktionen auf Tasten der Tastatur zugewiesen werden können.
 - Die Tasten einer Tastatur können mehrfach auf eine Funktion zugewiesen werden, aber es kann nur eine Funktion pro Taste zugewiesen werden. Das "Select key" Popup zeigt nur noch verfügbare Tasten an.
 - Die Shortcuts werden temporär ausgeschaltet wenn ein Text Eingabefeld geöffnet ist.

- **grandMA2 onPc Verbesserungen**
 - Encoder können über das Maus Wheel bedient werden. Dafür den Mauszeiger auf dem Encoder platzieren.
 - Ein Klick mit der rechten Maustaste auf einen Encoder öffnet den dazugehörigen Taschenrechner.
 - Nach dem Verlassen des Setup oder Backup Menüs springt der onPC zurück zu dem zuletzt verwendeten Bildschirm.
- **MA remote control Verbesserungen**
 - Konsolen deren "Remote Login" ausgeschaltet (disabled) ist, werden mit einem roten Hintergrund in der Ansicht der verfügbaren Konsolen der MA Remote dargestellt.
 - Es ist jetzt möglich sich bei einer Konsole auszuloggen und bei einer anderen Konsole einzuloggen, ohne das Programm neu zu starten.
- Der Delete Button arbeitet jetzt interaktiv mit den Sheet und Pool Titelzeilen. Z.B. Drücke Del und dann in die Titelzeile einer Fixture Ansicht. Die Ansicht wird gelöscht.
- Neuer Befehl "Delete Screen X " um einen einzelnen oder mehrere Ansichten über die Befehlszeilen zu löschen. Z.B. "Delete Screen 2.1 thru" löscht alle Ansichten auf Screen 2
- grandMA1 to grandMA2 Show Converter
 - Der Show Converter ist ein eigenständiges Programm, indem grandMA 1 Shows in grandMA 2 Shows umgewandelt werden können. Es werden nur Show Daten umgewandelt.
 - grandMA1 User Profile sind nicht kompatibel mit grandMA2 und können nicht umgewandelt werden.
 - grandMA1 Effekte, Bitmap Effekte, Layouts und Modulatoren können nicht umgewandelt werden und müssen mit der grandMA 2 Effekt Engine neu gebaut werden.
 - grandMA1 Setup / Fixture Schedule Funktion "invert" per Fixture kann nicht umgewandelt werden.
 - grandMA1 Makros und Cue Befehls Links werden umgewandelt, soweit die Befehle mit der grandMA 2 Syntax übereinstimmt.
- Die grandMA 1 Showfiles müssen mit der grandMA 1 Version 6.615 gespeichert sein.
- Die umgewandelten Showfiles können nur ab der grandMA2 Versions 2.5.x geladen werden.

Behobene Fehler und Verbesserte Funktionalität

- Off Feature X, Off Attribute X und Off Presettype X benutzen jetzt die Programmierer Zeit.
- Die Store Optionen sind jetzt temporär sichtbar, während man die Store Taste gedrückt hält. Eine lange Betätigung dieser Taste zeigt die Store Optionen auch dann noch an, wenn die Taste bereits los gelassen worden ist.
- Das Goto / Load Popup Fenster ist nun sichtbar auf allen Bildschirmen, wenn die Option "Messagebox on all Screens" auf "on" gesetzt wurde
- Cue Zero Handhabung im "Preview Mode" wurde verbessert.
- Das Auflösen einer Netzwerk Session Kollision muss vom Benutzer mit dem "Session Collision" Dialog aufgelöst werden. Ein automatisches Auflösen ist nicht mehr gestattet.
- Das updaten von Presets in sehr großen Showfiles sollte im DMX Ausgang nicht mehr kurzzeitig zum alten Wert zurückkehren.
- Die orangene Statusbar wird nun korrekt im Executor Sheet angezeigt .
- Das Löschen eines Cues verändert nun nicht mehr die Breite einer Spalte im Executor Sheet.
- Unnötige Cue Only pop up Dialoge werden mehr dargestellt, wenn der letzte Cue einer Cueliste gelöscht wird.
- Fixtures, die bereits fertig sind mit einer MIB Fahrt springen nicht mehr zurück in ihre ursprüngliche Position, wenn im Programm das Fixture gehalten wird oder ein Cue in der Sequence geupdatet wird.

- Sheets mit aktiviertem Fixture Sort reagieren wieder auf eine geänderte Selektion. Z.B. wenn Shuffle Selection benutzt wird.
- Die Position des DMX Profile Popups wurde verbessert.
- Das Ändern der Spaltenbreite im "Patch and Fixture Schedule" und im "Patch Only" Dialog verändern keine anderen Spaltenbreiten mehr.
- Die manchmal nicht richtig funktionierenden Encoder der "store bar" sind nun wieder in Ordnung.
- Ein Effekt, der gelöscht wird während er im "Running Effects" Fenster dargestellt wird, bringt die grandMA2 Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Das Löschen eines auf einen Executor zugewiesenen Effektes wurde nicht richtig in der Effekt Übersicht dargestellt.
- Das Kommando "Assign" und dann ein Druck auf einen der 4 Screen Encoder bringt die Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Das Verschieben mehrerer Executors auf den Executor 220 bringt die Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Der Versuch einen Sequence Executor auf eine Channelpage zu kopieren oder zu verschieben bringt die Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Beim Versuch das Tools Menü zu öffnen während im Full Access der "Enter Layer" Dialog offen ist, bringt die Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Das Importieren einer Sequenz mit der aktivierten Option "Cue Zero" bringt die Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Das Aufrufen des Commandline Response Fensters während das Full Access Fenster offen ist auf demselben Screen bringt die Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Setup / Network / MA Network Configuration: das Löschen der ersten Zeile in jedem Menu führt nicht mehr zu einem Verspringen nach links.
- Der Special Shaper Dialog ist nun in der Lage Default Link Werte anzuzeigen.
- Grafische Artefakte in der Analog Uhr Dialog sind entfernt worden.
- Chaser wurden verbessert, besonders wenn die Funktion "Backwards, Random, Bounce, Loop Shot Off und Loop Shot On benutzt werden, führt das zu keinem Überspringen eines Schrittes.
- Chaser, die rückwärts laufen oder in "Random" Reihenfolge, rufen nun korrekt ihren Tracking Status auf.
- On Screen Tastatur Verbesserungen
 - Das Schließen der On Screen Tastatur auf einem Screen führt auch zum Schließen auf allen weiteren Screens.
- X Keys, die direkt nach dem Hochfahren nicht funktioniert haben, sind nun wieder direkt benutzbar.
- Die Position der Swipe Grafik ist angepasst worden.



- Man muss nicht auf das Swipe Icon warten um einen Swipe auszuführen: einfach einen Button "swipen" um das gewünschte Pull Down Menü zu erhalten.

- Oops funktioniert nun auch, wenn ein Objekt in den Layout View zugeordnet wurde.
- Weitere Verbesserungen beim ASCII Show Read wurden durchgeführt.
- Der dunkle Bildschirm an einer MA NPU ist behoben worden.
- Setup / Network / MA Network / Configuration / MA NDP: die Darstellung der MA NDP Software Version ist behoben worden. Wird sie rot dargestellt, bedeutet dies eine inkompatible MA NDP Version mit der aktuellen Pultversion. Es ist in diesem Falle nicht möglich sich mit dem MA NDP zu verbinden oder via MA-Net2 Daten auszutauschen.
- MA NDP Dimmer Profile können nun in dem Edit Dimmer Fenster geändert werden.
- Die Fixture Library ist auf die Version Caralon 7.7 erhöht worden.
- Das erstellen eines Multi-Attribute Effektes im Programmer und das Speichern dieses Effektes in das Effekt Pool erstellt nun keine unnötigen Effekt Linien mehr.
- Tempfader schalten nun nicht mehr andere Executors mit aktivierter "OffOn Overwritten" Funktion ab.
- Das Betätigen der "Align Encoder Bar" Schaltfläche setzt nun nicht mehr die Commandline zurück.
- Effekt Stomp und Effekt Release werden nun vom Ifoutput Kommando ignoriert.
- Das Offenlassen des Edit Blind Modus nach dem Laden eines Showfiles, welches im Edit Blind Mode gespeichert wurde, bringt die Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Sheet Masken sind weiter verbessert worden.

- Das Verlassen des "Partial Show Read Initialize" Dialoges mit den X-Keys funktioniert nun.
- Das Aufblinken der roten LEDs bei falschen Fader Stellungen an einer grandMA2 Ultralight Konsole ist nun einstellbar in den lokalen Einstellungen der Konsole. (Setup/Console/Local settings: "Error LED is flashing when Faderposition is wrong.")
- Das Übersichtsfenster beim erstellen eines neues grandMA2 Screens kann nun 20 Einträge ohne eine Scroll-Bar anzeigen.
- Eine fehlerhafte Anzeige des "Autosave Countdown" im Backup Menü nach dem Laden eines Showfiles ist behoben worden.
- Import Export von Fixtures importiert nun auch die 3D Position, Skalierung und Rotation.
- Ein fehlerhafter Focus der Keyboardeingabe beim Benennen von Pool Objekten ist behoben worden.
- Objekt Sheet Masken in Verbindung mit Benutzer Profilen aus vorherigen Software Versionen bringt die Konsole nicht mehr zum Absturz.
- Das Aufrufen eines Executors X ohne eine Funktion ruft nun ein "Selfix Executor X" auf.
- Die Funktion "DMX Tester Retain" im onPC funktioniert nun immer.
- Die "Patch Diagnostics" Anzeige zeigt nun auch ungepatchte Subfixtures an.
- Das nicht funktionierende "Executores in Action Button" Fenster geht jetzt wieder.
- Im Fixture Schedule: die Spalte "Master" ist in "React to Master" umbenannt worden.
 - Fixtures mit der Flagge "React to Master=On" reagieren auf die Grandmaster und auf die Solo Funktion.
 - "Edit Fixture" or "Edit Fixture Type": Nur Attribute mit dem gesetzten "React to Master"=On reagieren auf die Master und auf Solo Funktion.
- Verbesserter ASCII Showread:
 - "Link go" / "Link toggle" : ASCII Showfile Effekte werden in grandMA2 Chaser konvertiert und auf Executoren zugewiesen. Ein "Link Go" oder ein "Link Toggle" werden in die Cue Kommando Spalte in der Haupt Sequenz eingetragen.
 - "Effect Prio.LTP / Effect Prio. High. Der zugehörige Chaser wird in der Priorität entsprechend eingestellt.
- Der Fehler beim Editieren von Bitmap Effects ist behoben worden und funktioniert nun wieder korrekt.
- Das Abspeichern des Showfiles in einer Netzwerk Session ist angepasst worden. Das Abspeichern in einer Konsole zwingt alle anderen Konsolen, grandMA2 onPC und grandMA 3D Anwendungen ebenfalls zum Abspeichern.



Eine MA VPU wird das Showfile in einem solchen Fall nicht speichern. Sie wird das File nur Abspeichern wenn die Anwendung / das Gerät runtergefahren wird.

- Das Kommando "Executor X at 100 Fade 5" ist nun auch möglich für Executoren mit zugewiesenem Bitmap Effekt.
- Das Commandline Response Fenster des Kommandos "List Sequence X" zeigt nun auch die korrekte "Cue Zero" Einstellung an.
- MIB kann nun nur für Cues und nicht für "Part Cues" angewandt werden.
- Fehlende Gobos oder Content Symbole werden nicht mehr durch die "Open Symbols" Grafik dargestellt sondern in schwarz.
- Fixierte Executoren im "Action Button" Fenster funktionieren nun.
- Das "Knocken" von Effekt Layern durch die "Quick and Dirty Bar" funktioniert nun.
- Das Löschen einer Effekt Linie ändern nicht mehr die Selektion anderer Linien innerhalb eines Effektes.
- Das Austauschen von Fixtures löscht nicht die Verbindung mit einem "Moving Path" eines zugehörigen Fixtures im grandMA3D.
- Pool Playbacks auf gefixten Executoren werden jetzt richtig dargestellt.
- Die Konsole crasht nicht mehr, wenn der "Content Distribution" Dialog in der "MA Network Configuration" über einen langen Zeitraum geöffnet war.
- Cues die Informationen von Attributen enthalten, die nachträglich zu "Dummy" Attributen umgewandelt wurden, können jetzt wieder gelöscht werden.

Anhang

- Release Version 2.3 teilte feste Werte und Effekt-Werte. Dieses hat Einfluss auf alle Werte in den Showfiles. Dadurch kann es zu Inkompatibilitäten bei älteren Showfiles kommen. Bitte unbedingt ältere Showfiles erst in der neuen Version testen bevor eine Show damit live gefahren wird!

! Der Befehl "store /remove" oder store cue2 und im Popup remove entfernt das gesamte Attribut mit allen Layern (Effekten und Values), auch wenn nur Effekte oder Values im aktiven Programmer sind. Um z.B. nur den Value zu entfernen, muss für das zu entfernende Attribut der Taschenrechner geöffnet werden und die Schaltfläche Remove ausgewählt werden. Somit ist "Remove" im aktiven Programmer und kann mit "merge" in den Cue gespeichert werden. In diesem Fall bleiben die Effekt Werte unberührt.

! Das selektieren von vielen Fixtures, indem in der Layout Ansicht ein Lasso gezogen wird ist begrenzt, da hierbei alle einzelnen Fixtures in die Befehlszeile geschrieben werden und diese in der Länge begrenzt ist. Bitte hierzu die Gruppen Anwahl verwenden.

Bekannte Einschränkungen



- ASCII show import unterstützt nur Strand ASCII Showfiles.