



## RELEASE NOTES – [2.7.0.10]

Paderborn, 08/01/2013

Contact: [tech.support@malighting.com](mailto:tech.support@malighting.com)

### grandMA2 Software Release [2.7.0.10]

Lieber User,

Im folgenden Dokument finden Sie die Release Notes zum aktuellen offiziellen Release des Softwarepakets für die grandMA2 mit der Version [2.7.0.10].

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](mailto:tech.support@malighting.com) zur Verfügung.

Ihr Team von MA Lighting



#### WICHTIG:

- Zum Update Ihres dimMA-Systems mit einem Software-Stand unter 7.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 MA NDP erforderlich und umgekehrt.
- Die aktuelle Version von grandMA2 onPC und grandMA 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 Release 2.7.0.10

#### Fixed Bugs and improved functionality

- DMX Werte sollten während großer Show Uploads nicht mehr auf den Wert 0 gesendet werden.
- Das Sortieren von mehreren Zeilen in der Spalte "Low" des Effekt Editors, crasht das Pult nicht mehr.
- Diverse crashes im Menü auto generate behoben.
- Wenn in einer Netzwerk Multiuser Sitzung mehrere User gleichzeitig in einem Timecode Editor Veränderungen vornehmen, crasht das Pult nicht mehr.
- Im Partial Showread können nicht mehr 2 Shows gleichzeitig geladen werden, was zu einem Crash führte.
- Der Befehl copy Screen x at y crash das Pult nicht mehr.
- Cue Zero Bug in der Preview Ansicht gefixt.
- Ein Befehl (z.B. Off) kombiniert mit einer Lasso Anwahl im Fixture Sheet funktioniert wieder.

- Die externen Screens zeigen im Fullscreen Mode wieder den kompletten Inhalt an.
- Konvertierungsbug behoben. Presets für RGB und CTC aus der Software Version 5.5.70 werden wieder richtig konvertiert, so das keine zusätzlichen Strobe oder Fokus Werte enthalten sind.
- Im grandMA2 onPC ist es wieder möglich das Login Menü mit der Maus oder der Screen Tastatur zu bedienen.
- grandMA2 onPC: Im Single Screen Mode funktioniert die Layer Umschaltung in der Encoderbar auch auf Screen 2-6
- grandMA2 onPC externe Displays in multiscreen mode: Zusätzliche Auflösung 2048x1152, und 1280x768 hinzugefügt.

## Bugfix Release 2.7.0.6

### Fixed Bugs

- Netzwerk Sitzungen werden nicht mehr beeinträchtigt, wenn Showfiles mit ungültigen XYZ Werten geladen werden.
- Die Maske Seq- filtert wieder Default Werte heraus.
- Crash repariert, wenn Fixtures mit ungültigen Attributen in einem Showfile erstellt werden.
- grandMA2 onPC CITP Update Thumbnail Crash behoben.
- Crash repariert, wenn ein neues Encoder Grouping angelegt wurde.
- Fehler behoben, welcher die korrekte Darstellung von Preset Pool Farb Symbolen von Colordim Kanälen verhinderte.
- Fehler behoben, welcher die korrekte Konvertierung von Pan und Tilt Encoder invert aus der Version 2.6 verhinderte.
- Encoderbar Taschenrechner können keine Dummy Channels mehr steuern.
- Fehler behoben, welcher zu Problemen bei der Positionierung von Multi Instanzen Fixtures in stage view führte.
- Edit Cue X bringt den Status von cue X in den Programmer. Im Cue gespeicherte Werte als aktive Werte, getrackte Werte als inaktive Werte.
- Laufende Überblendungen werden nicht mehr beendet, wenn nicht beteiligte Presets oder Cues gespeichert oder verändert werden.
- Ein Fixture X kann direkt nach dem Befehl Off Fixture X wieder selektiert werden.
- Die abgeschnittene Darstellung der externen grandMA2 Bildschirme bei bestimmten Bildschirmherstellern wurde repariert.

## Software Release 2.7.0.3.

### Übersicht der Hauptfunktionen

- Virtuelle XYZ Attribute / Follow Funktion
- CITP / MSEX - Thumbnail Austausch mit Media Servern
- Verbesserter Timecode Editor /Timecode Uhr
- Timecode Trigger in Cuelisten
- grandMA2 fader wing Setup
- Makro Live recording
- DMX Sheet mit neuen Ansichten

- Netzwerk Sitzungs Passwort
- Neue Übersicht über alle Master
- grandMA2 onPC voll skalierbar
- grandMA2 onPC Neue Parameter Berechnung

## Neue Funktionen im Detail

- **Funktionen**
  - Das Edit Makro Fenster hat neue Optionen: Mit der Schaltfläche Timing kann die Wartezeit (in der Wait Spalte) Ein / Aus geschaltet werden. In der Spalte "Disabled" können einzelne Zeilen deaktiviert, in der Spalte "Info" Informationen eingetragen werden. Der Eintrag in der letzten Zeile der Spalte Wait wird rot dargestellt, da er für die nachfolgende Zeile gilt (die noch nicht vorhanden ist).
  - Macro Live Recording im Netzwerk. Mit dem Befehl Record Macro x beginnt die Aufzeichnung eines Makros. (Dies muss vorher mit Store Macro x angelegt werden). Jetzt werden alle Befehle der Konsolen aufgezeichnet, die mit dem gleichen Userprofil angemeldet sind. Die Zeit zwischen den aufgezeichneten Befehlen wird in der Spalte "Wait" des Makro Editors dargestellt. Während der Aufzeichnung blinken die LEDs der Tasten Learn und Macro abwechselnd. Mit dem Befehl "Record Macro Please" endet die Aufzeichnung. Anmerkung: Die Buttons MA und Learn ergeben das Befehlswort "Record".
  - Neue Test Schaltfläche um Makros und Befehls Links (CMD) zu testen: Im Makro Editor führt die Schaltflächen Test Line die selektierte Zeile aus, die Schaltfläche Test Macro führt das ganze Makro aus. Im Sequenz Editor ("Edit Seq x") führt die Schaltfläche Test CMD die in der selektierten Zeile eingetragenen Befehlsverknüpfungen aus. (Sind mehrere Zeilen selektiert, wird die zuerst selektierte ausgeführt). In der Agenda gibt es in der Tages Ansicht die Schaltfläche Test, um den selektierten Agenda Eintrag auszuführen.
  - Das verschieben (Move) von Executoren, schaltet diese nicht mehr aus.
  - Neuer Befehl: "selfix DMX [universe].[adress]". Hierbei wird das Fixture selektiert, welches auf diese DMX Adresse gepatcht ist. Der Befehl "selfix" (2xSelect), mit einem nachfolgenden Klick in die DMX Ansicht selektiert ebenso das gepatchte Fixture.
  - Neuer Befehl zu updaten über die Befehlszeile: "Update cue thru /addnewcontent" ("Update cue thru /an"). Hierbei werden alle aktiven Programmierwerte in alle Cues gespeichert. Entsprechend werden mit dem Befehl "Update cue thru /originalcontent" ("Update cue thru /or") nur die original vorhandenen Werte übernommen, die aktuell ausgegeben werden.
  - Neuer Befehl zum auswählen der Default 3d Kamera: "Select Camera [Name der Kamera]".
  - Neues Kommentar Zeichen "#". In einer Befehlszeile werden alle Befehle hinter dem Zeichen # nicht ausgeführt.
  - Der Befehl "Fixture x at Cue y" bringt jetzt nur noch die Werte aktiv in den Programmer, die in Cue y gespeichert sind. Früher wurden auch Tracking Werte aus vorherigen Cues in den Programmer genommen.
  - In den Taschenrechnern der Effekt Layer "Low", "High", "Phase" und "Width" ist die Schaltfläche Remove (Entfernen) hinzugefügt worden.
  - Das Befehlswort "Oops" kann mit der Option "/clear" ausgeführt werden um alle Oops Einträge in der Oops Liste zu löschen.
  - Neue Sound Form im Form Pool. Diese Form hat 8 Subformen, die auf unterschiedliche Sound Frequenzen ansprechen. Weißt man eine oder mehrere dieser Subformen einem Effekt zu, so wird z.B. das Attribut Dimmer entsprechend des Soundeingangs reagieren Beachte: Hierzu muss der Specialmaster Sound-in aufgezogen sein (diesen kann man auf einen Executor Fader verknüpfen).
- **Sheets**

- DMX Sheet: Neue Schaltflächen in der Titelzeile. (In den Title Buttons des Optionsmenüs einschaltbar). Ist Programmer Colors eingeschaltet, werden die DMX Werte in den gleichen Farben wie im Fixture Sheet dargestellt. Die Schaltfläche Show additional hat 4 Auswahlmöglichkeiten: Show only Values zeigt wie bisher nur Werte. Show IDs zeigt zusätzlich die Fixture Nummern und Namen, Show Attributes zeigt zusätzlich alle Attribut Namen an, und Show Address zeigt alle DMX Adressen über den Werten an.
  - Sequenz Executor Ansicht: Neue Trigger "SMPTE" und "MTC" (MidiTimeCode). Hier können in der Spalte "Trig Time" direkt Timecode Zeiten eingetragen werden. Diese Trigger (Cue Aufruf) wird nur ausgeführt, wenn ein Executor eingeschaltet ist und man im Cue vor dem Timecode Cue steht. Führt man ein Go- aus, wird die Timecode Zeit nicht mehr ausgeführt.
  - Die Ansicht "Groupmaster" wurde umbenannt in "Master". Hier finden sich jetzt Tabs für Gruppenmaster, Speedmaster, Ratemaster und Playback Master. Wenn man auf das Namensfeld eines Masters klickt, springen die Executor auf die entsprechende Seite (Page) wo dieser zu finden ist. Ein rotes "Here" erscheint in der mini Executor Ansicht. Diese Ansicht öffnet sich auch Temporär, wenn der Button "Group" 2s lang gedrückt wird. In jedem Untermenü gibt es "All" Schaltflächen, die jeweils für alle Master gelten.
  - Es ist jetzt möglich mehrere Touchscreens gleichzeitig zu bedienen. Jeder Touchscreen hat seinen eigenen Fokus. Ein kleines Fadenkreuz symbolisiert die genaue Position, wenn man in den Touchscreen tippt. Der sichtbare Mauszeiger ist nur noch der Maus zugeordnet, die tatsächlich an das Pult angeschlossen ist, bzw. dem Trackball, wenn dieser im Mouse Mode ist. Der Mauszeiger wird somit nicht mehr automatisch durch das drücken in Touchscreens verschoben. Um den Mauszeiger direkt in einem Touchscreen zu platzieren kann der Nippel Button gedrückt und gleichzeitig ein Touch ausgeführt werden. Im Setup / Console / Screen Options kann das Mitführen des Mauszeigers in den Touchscreens eingeschaltet Mouse follows touch oder ausgeschaltet werden Mouse doesn't follow touch.
  - Im Options Menü der Layout Ansicht gibt es jetzt 2 Tabs: Layout Data und Layout View. Der Doppelklick in die Layout Ansicht, um zwischen dem Selektions und Verschiebe Modus umzuschalten, kann jetzt unter dem "Layout View" Tab deaktiviert werden. Diese Option kann auch (save as default) im User Profil gespeichert werden.
  - Agenda Ansicht: Wenn in der Spalte "Repeat" (Wiederholen) einer Befehlszeile, ein Eintrag z.B. "Weekly" vorgenommen wird, so wird dies in der Monats / Jahresübersicht dargestellt. Das Datum der erstmaligen Ausführung ist mit einem Stift, jede Wiederholung mit einer Klammer symbolisiert.
  - Die Rahmen Farben des Makro Pools (im Options Menü des Pools einstellbar), gelten jetzt auch auf X-Buttons oder Ansichten Buttons, auf die ein Makro verknüpft ist.
  - Wird der "Load" Befehl für eine Cueliste verwendet, kann jetzt auch mit der 10er Tastatur eine Cue Nummer in dem Popup eingegeben werden.
  - Im Menü "Setup / Show / Import Export" gibt es jetzt die Möglichkeit auch Bitmap Files zu importieren, oder Exportieren. Die Option "Import Files only" importiert die ausgewählten Bitmaps in den entsprechenden Ordner des Pultes. Die Option "Import Files and create Objects" erstellt zusätzlich im Bitmap Pool entsprechende Effekte.
  - Bitmap Editor: Beim Auswählen eines Bitmaps kann jetzt auch mit der Schaltfläche Select Drive ein USB Stick ausgewählt werden.
  - Beim Drücken auf Schaltflächen in den Touchscreens werden diese flächig farbig dargestellt.
  - Im Tools Menü wird im Bereich "Change Current User" jetzt der gerade aktuelle Benutzer dargestellt.
  - Im Optionsmenü der Ansichten (View Pool) kann die Ansicht umgeschaltet werden zwischen "Symbols", "Stored Screen" und "no Symbols", bei der mehr Platz für den Namen zur Verfügung steht.
- Timecode

- Timecode kopieren + einfügen (Copy / Paste) implementiert: 1. Ist kein Event selektiert, so werden mit einem "Copy Events" alle Events des selektierten Tracks / Subtracks kopiert. Beim Einfügen mit "Paste Events" wird auch der Zeitversatz vom Anfang der Timecode Show bis zum ersten Event ab dem Zeitcourser eingefügt. 2. Sind Events eines oder mehrerer Tracks selektiert, werden nur diese mit "Copy Events" kopiert. Beim Einfügen mit "Paste Events" ist darauf zu achten, das der gewünschte Track / Subtrack selektiert ist, ab dem eingefügt werden soll. Das heißt, es können auch Events aus Track 1+2 in die Tracks 4+5 kopiert werden.
- Timecode Editor: Vor jedem Track gibt es jetzt 4 Symbolschaltflächen. Ein Kästchen mit einem minus/plus zum ein,- oder ausklappen der Subtracks. Ein Kästchen mit einem Hacken: Ist der Hacken gesetzt, werden die Events dieses Tracks in der Text Ansicht aufgelistet. Ein dreieckiges "Play" Symbol: Wenn dieses Symbol durchgestrichen ist, wird dieser Track beim Playback des Timecode nicht ausgespielt. Ein roter Punkt (Record): Wenn dieses Symbol durchgestrichen ist, werden keine weiteren Events in diesen Track aufgezeichnet.
- Timecode Editor: Wird ein Event mit der Maus oder mit einem Touch selektiert, erscheint über dem Event die Zeit. Klickt man darauf, kann man diese verschieben. Werden mehrere Events mit einem Lasso selektiert, wird am ersten Event die Zeit dargestellt. Dabei ist die Richtung des Lassos entscheidend. Die Schaltflächen für Maus Modes "select" und "move" wurden entfernt.
- In der Ansicht "Clock" (Uhr) kann jetzt auch der eingehende "SMPTE Timecode" und "MIDI Timecode" dargestellt werden. Liegt kein Signal an sind die Ziffern grau, liegt ein Timecode Signal an, wird dies mit grünen Ziffern dargestellt.
- Wird eine Timecode Show gestartet (Play), wird bei eingeschaltetem Autoscroll in der Graphischen Darstellung der jeweils letzte Event des selektierten Tracks / Subtracks selektiert. In der Textdarstellung wird der jeweils letzte Event aller aktiven Tracks / Subtracks selektiert. Wird der selektierte Event mit dem 4. Encoder verschoben, geht die Timecode Show auf Pause, wenn der Sync Mode auf intern gesetzt ist.
- Timecode Editor und Timecode Ansicht: Im Playback und im Aufnahmemodus bewegt sich die Zeitleiste oben, sobald der Zeitcourser in der Mitte ist. (bei eingeschaltetem Autoscroll / aktives Stoppuhr Symbol in der Titelleiste).
- Timecode Editor: Die Schaltfläche Add Here fügt einen Event auf dem nächsten Frame des selektierten Tracks hinzu. Ist dort schon ein Event vorhanden, wird der neue Event um einen Frame verschoben. Ist dort auch schon ein Event vorhanden, so wird der Vorgang abgebrochen.
- Timecode Editor: Neue Schaltfläche Add Multiple. Hiermit können mehrere Events manuell im selektierten Track hinzugefügt werden. In der Zeile "Number of Events" wird die Anzahl der gewünschten Events eingetragen. In den nächsten beiden Zeilen kann entweder eine Intervall Zeit (die Zeit zwischen den einzelnen Events), oder ein gesamt Zeitbereich (Overall Timespan) eingegeben werden, in dem die Events gleichmäßig aufgeteilt werden. In der letzten Zeile wird der Cue eingetragen, mit dem begonnen werden soll. Werden mehr Events eingefügt, als in der Cueliste vorhanden sind, so wird wieder mit dem ersten Cue begonnen.
- Timecode Editor: Die Anzahl der selektierten Events wird über dem 4. Encoder "Move" dargestellt. Dies verbessert die Übersicht, wie viele Events mit diesem Encoder aktuell verändert werden. Mit der Schaltfläche "Clear Selection" werden alle Events abgewählt.
- Innerhalb einer Netzwerksitzung gibt es nur einen Time Cursor pro Timecode Show (liegt im Timecode Editor auf dem ersten Encoder). Der Fokus der Zeitleiste, und die Selektionen von Events können, getrennt voneinander gehandhabt werden.
- In der Textansicht des Timecode Editors können alle Spalten sortiert werden indem in eine Spalte geklickt wird und nach oben oder unten gezogen wird. Die Sortierichtung wird mit einem kleinen Pfeil dargestellt.
- In der Timecode Ansicht können mit dem 3. Encoder jetzt auch Events angewählt werden. Die genaue Zeitposition wird über dem jeweiligem Event dargestellt. Selektiert werden können die Events hier nicht, da die Timecode Ansicht nicht editierbar ist.

- Ein rechter Mausklick auf einen Track im Timecode Editor öffnet ein "Change Executor" Popup. Hier kann der Executor für diesen Track ausgetauscht werden.
  - Ein rechter Mausklick auf einen Subtrack im Timecode Editor öffnet ein "Select Fader" Popup. Hier kann der Fader für diesen Executor ausgetauscht werden.
  - Timecode Shows (im Pool), Timecode Tracks und Subtracks sind abschließbar und werden mit einem Schloss Symbol gekennzeichnet. Im Menü der "Track Functions" im Timecode Editor gibt es die Schaltflächen "Lock/Unlock Track" und "Lock/Unlock Subtrack". Dabei ist zu beachten, dass z.B. mit der Schaltfläche Unlock Subtrack weder ein Track, noch der gesamte Timecode im Pool aufgeschlossen werden kann. Jede Schaltfläche gilt für ihren Bereich.
  - Der Timecode Editor Cursor kann nicht mehr auf eine negative Zeit gesetzt werden.
  - Im Optionsmenü des Timecode Pools gibt es eine neue Schaltfläche Link Encoder. Wird diese ausgeschaltet, wird bei einem Klick in den Timecode Pool nicht mehr automatisch die Timecode Encoderbar geöffnet.
  - Wird im Timecode Editor ein Taschenrechner zur Zeiteingabe geöffnet, so wird das momentane Frame Format angezeigt, in der die Frames (Zeiteinheit für Bilder pro Sekunde) eingegeben werden kann. (Ändern des Frame Formates im Optionsmenü des Editors mit der Schaltfläche "Time Unit"). Die maximale Eingabezeit im Taschenrechner wurde auf 256 Stunden (minus 1 Frame) erweitert.
- **Setup**
    - Neue Netzwerk Einstellungen: (Setup / Network / MA Network Control). Es gibt ein neues Eingabefeld für ein Session Passwort. Die Schaltfläche "Create Session" erstellt eine neue Netzwerk Sitzung mit den im Feld darüber eingegebenen Session ID, Name und Passwort. Die Schaltfläche Join Session bezieht sich auf die angewählte Session im Fenster darüber. Nur die Schaltflächen mit einem gelben Rahmen sind jeweils verfügbar und ausführbar. Ist die Schaltfläche Autojoin ausgeschaltet (disabled), wird beim einschalten der Console weder eine Sitzung erstellt, noch einer schon laufenden Sitzung beigetreten.
    - Faderwing Setup: (Setup / Console / Faderwing + Monitor Setup). In den Wing Settings kann festgelegt werden, welche Executors auf welchen Hardware Executors dargestellt werden. So können Wings feste Zuordnungen zu Executors vergeben werden. Diese sind in mehreren Kombinationen Speicher,- und aufrufbar. Zusätzlich lassen sich die Page Buttons an einzelnen Wings deaktivieren. Ist ein neues "Setting" angelegt, muss dieses mit der Schaltfläche Select Wing Setting aktiviert werden. Anmerkung: Das Monitor Setup und das aufrufen der Settings per Befehlszeile ist noch nicht verfügbar.
    - Modelle für Fixture Typen werden jetzt automatisch erzeugt (Dynamic Model Form). Setup / Patch + Fixture Schedule / Fixture Types / Edit / Module Manager: Die Spalte "Model Scale" wurde ersetzt durch 6 neue Spalten, mit denen die Größe des Fixture Typen in der Stage Ansicht eingestellt werden kann. "Size X Y Z" = Größe des Objekts, und zusätzlich bei Moving Lights "Axis X Y Z" = Der Aufhänge Punkt, und der Beginn des Lichtstrahles, von der Mitte des Objektes aus gesehen. Klickt man in eine dieser Spalten, wird ein Modell (Body) generiert, an dem die Einstellungen verändert werden können. Es stehen unterschiedliche Bodys zur Verfügung, je nachdem welcher Fixturetype in der Spalte "Class" gewählt wird. Dieses dynamisch generierte Modell wird auch an das GrandMA 3d übertragen. Dort wiederum kann mit der Schaltfläche "Use Dynamic Model From Fixture Type" ausgewählt werden, ob dieses benutzt wird, oder ein individuelles aus dem Model Pool des 3d.
    - Für die Attribute "Pan" und "Tilt" können die Encoder (je Fixture) invertiert werden. Somit kann die Encoder Drehrichtung der Bewegungsrichtung von jedem Moving Light angepasst werden. Neue Spalten "Pan Encoder invert" und "Tilt Encoder invert" im Setup / Show / Patch + Fixture Schedule. Die Spalte "Tilt invert" wurde umbenannt in "Tilt DMX invert" und entsprechend "Pan invert" in "Pan DMX invert"
    - Das Einloggen über eine Telnet Verbindung auf die Befehlszeile kann im Setup unterbunden werden. Setup / Console / Global Settings / Telnet.

- Der aktuelle Netzwerk Status und die Session Id werden jetzt in den Titelzeilen der "MA Network Configuration" und "Network Protocols" Menüs dargestellt.
- Setup / Network / MA Network Control / NDP und 2 Port: Im Infofeld im unteren Teil des Menüs wird dargestellt, welche Firmware Version mindestens benötigt wird (NDP), bzw. welche 2 Port Node Software Version aktuell zur Pultsoftware zum Update vorhanden ist.
- Die Netzwerk Einstellung TTL (Time to live) ist jetzt in den globalen Konsolen Einstellungen zu finden (Setup / Console / Global Settings). Zusätzlich gibt es hier jetzt auch die Einstellung TOS (Type Of Service). Hiermit kann die Priorisierung von IP Datenpaketen gesetzt und ausgewertet werden.
- Im Setup/Patch + Fixture Schedules können die Fixture Positionen jetzt direkt im Layer (ganz nach rechts scrollen) eingetragen werden.
- Neue Spalte "Universal" im Setup / Patch + Fixture Schedule / Fixture Types / Attribute + Encoder Grouping / Attributes of Feature. Hier wird festgelegt, welche Attribute als Universelle Presets erstellt werden können. Alle schwarzen Zellen sind nicht editierbar und enthalten die Regel Einstellungen (z.B. können für Gobos keine Universellen Presets erstellt werden = Zelle ist leer).
- XYZ
  - Fixtures können jetzt virtuelle XYZ Attribute hinzugefügt werden. Die Schaltfläche +XYZ im Fixture Editor erstellt alle benötigten Attribute. Mit der Schaltfläche -XYZ können diese wieder entfernt werden. ACHTUNG: Beim entfernen dieser Attribute werden alle vorher in Cues oder Presets gespeicherten Werte, sowie aktive Programmer Werte gelöscht. Die Encoder für XYZ sind folgend aufgelöst: Normal=0,1m Fine=0,01m Ultra=0,001m.
  - "Kalibrierungs Menü für Fixture Positionen in der Stage Ansicht eingebaut. Neue Schaltfläche Calibrate Fixture Pos im Optionsmenü der Stage Ansicht. Das XYZ Fixture Kalibrierungs Menü hat 2 Modes. Im Absolute Mode wird der Punkt A mit den X Y Z Koordinaten vom Mittelpunkt der Bühne aus festgelegt. Im Free Mode werden die Punkte A bis C jeweils mit eigenen Koordinaten festgelegt. Diese Punkte werden auf der realen Bühne markiert. Zum Kalibrieren muss der Beam des Fixtures mithilfe der Pan Tilt Encoder auf die Markierung A bewegt werden. Dann Store auf die Schaltfläche A. Das gleiche für die Markierungen B bis D. Danach die Schaltfläche Calibrate drücken. Die Beschreibung ist auch im Menü zu finden."
  - Bühnen Objekte, z.B. die Bühnenfläche oder Personen werden jetzt als Objekte in der Stage Ansicht dargestellt, sobald den Objekten im GrandMA-3d die Option "Follow Target" zugewiesen wurde. Auf diesen Objekten kann dann die Follow Funktion der Stage Ansicht angewandt werden. Bei der Standard Bühnenfläche ist "Follow Target" eingeschaltet, somit wird diese als grauer Rahmen in der Stage Ansicht dargestellt.
  - Die Schaltfläche Follow in der Stage Ansicht deaktiviert die Schaltfläche Selekt (oder Move, Orbit, Panning, Zoom), und bewirkt, das man mit einem Klick in den Touchscreen die Selektierten Fixtures auf diese Bühnenkoordinaten (xyz) bewegt. (Sofern diese Fixtures Pan Tilt Attribute besitzen).
  - Im MAtricks Menü sind die neuen Wingstyles "X", "Y", "Z", und "X+Y" eingefügt worden.
- ⊘ In dieser Software Version sollte der Befehl "unblock" nicht auf Sequenzen ausgeführt werden, die eine Mischung aus Pan Tilt und XYZ Positionen enthalten. Ebenso sollte kein "remove" oder "delete" von einzelnen X, Y, oder Z Attributen in Cues ausgeführt werden. Das kann zu einem Verlust der gesamten XYZ Werte in diesen Cues führen!
- Bitmaps
  - Bitmap Effekte: Im Editor gibt es unter dem Tab "Basic" eine neue Option Add Dimmer. Ist diese eingeschaltet, dann werden automatisch die Dimmer der verwendeten Fixtures auf 100% gesetzt, auch wenn der Bitmap Effekt die Farbmischung betrifft.
  - Im Import Bitmap Menü können Bitmaps jetzt auch von der Festplatte des Pultes gelöscht werden. (Setup / Show / Import Export / Import / Bitmaps)

- Die Farbkorrektur im Bitmap Effekt Editor funktioniert jetzt besser.
- **CITP**
  - CITP /MSEX Implementiert. Mit dem CITP/MSEX Protokoll können Video Daten via TCP transportiert werden. Somit können kleine Bilder (Thumbnails) zwischen Media Servern, Konsolen und Visualisierern übertragen werden. Bilder Ordner (Library) und Bilder (Images) können übertragen und den Channel Sets der verwendeten Video Fixturetypen in der Konsole zugewiesen werden. Setup / Network / CITP Network Configuration. Hier gibt es 4 Tabs unterhalb der Titelzeile. Zurzeit wird nur der Tab Media Servers unterstützt. Zuerst rechts oben die Schaltfläche CITP Enabled einschalten. Mit der Schaltfläche Add Present werden alle Media Server im Netzwerk aufgelistet. In der Spalte "Fixture Layer" den Layer eintragen in dem der Media Server im Showfile angelegt ist. Bitte beachten das der Fixturetype des Servers in der ersten Zeile des Layers angelegt sein muss. In der Spalte "Library Subattribute" das Attribute des Fixturetypen auswählen, in den die Bilder Ordner zugewiesen werden sollen, und in die Spalte "Image Subattribute" das Attribut wählen, in den die Bilder zugewiesen werden sollen. Mit der Schaltfläche Update Thumbnails" werden diese in ein Wheel des Fixturetypes übertragen, und dieses Wheel den Channelsets zugewiesen."
- **Sonstiges**
  - Bei einem Software Update mittels USB Stick gibt es die neue Option "Format and Install". Hiermit wird ein Full Install durchgeführt, bei dem die komplette Festplatte gelöscht (formatiert) wird. Achtung: Nach der Installation der Software müssen in diesem Fall der Name der Konsole und die Netzwerk Id neu eingestellt werden.
  - Die Darstellung der 100mm Fader (über den Fadern) beinhaltet jetzt auch Schaltflächen. Bei den ersten 9 zuordenbaren Specialmaster sind jeweils die Buttons der aktuell selektierten Sequenz dargestellt. Diese zusätzlichen Schaltflächen lassen sich in den User Einstellungen Ein / Aus schalten. Setup / User / Settings: Special Fader Buttons.
  - Es ist jetzt möglich, nach dem Befehl "Park" (2x den Button Pause) auf einen Attribut Encoder zu drücken, oder in das Feld über dem Encoder, um dieses Attribut zu parken.
  - Neuer Bildschirmschoner. Die Hintergrundbeleuchtung der großen Touchscreens wird nach 5 min ausgeschaltet.
  - Neue Darstellung der Kalibrierung der Touchscreens (Setup / Console / Screen Options). Hier kann jetzt auch der Multitouch Screen kalibriert werden. Wird die Kalibrierung nicht innerhalb von 10 Sek. je Punkt abgeschlossen, so wird der Vorgang beendet. Die Schaltflächen zum deaktivieren / aktivieren der Touch Funktion zeigen jetzt den jeweiligen Status an.
  - Wenn sich keine Sequenz mehr speichern lässt aufgrund eines vollen Sequenzpools, wird dies mit einem Popup Text dargestellt.
  - Wird der Update Button ein zweites mal gedrückt, schließt das Update Menü wieder, und das Befehlsword wird aus der Befehlszeile entfernt.
  - Die Gobo und Fixturetypen Bibliothek ist auf den Stand Carallon 8.5 erweitert
- **grandMA2 onPC / Wing**
  - grandMA2 onPC ist jetzt voll skalierbar. Dazu muss die Option "Window Frames" in den onPC Optionen (gelber Ball) eingeschaltet sein.
  - Parameter Berechnung beim grandMA2 onPC hat sich geändert. Wenn sich keine Konsole in einer Netzwerksitzung befindet, ist das grandMA2 onPC auf 4096 Parameter limitiert. Das Erreichen dieser Grenze unterliegt keinen Beschränkungen mehr. Z.B sind folgende Kombinationen möglich: 1 x Command Wing + 4 x 2-PortNode-onPC / 1x Command Wing + 2 x 2-PortNode onPC Pro / 2 x NSP im 4-PortNode /...
  - OnPC Wing: Die LEDs in den Executor Buttons haben jetzt folgende Funktionen: Leuchtet nicht = Executor ist nicht belegt. Leuchtet dunkel = Executor ist belegt. Leuchtet hell = Executor ist eingeschaltet.
  - Beim Erstellen einer neuen Zeile in einem Makro, oder in einem Cue Link, kann jetzt auch die Executor Ansicht des onPC genutzt werden. Die Playback Ansichten sind hierfür nicht nutzbar.



- **Show Converter**
  - Der Effekt Pool wird jetzt soweit wie möglich in GrandMA-2 Shows konvertiert.
  - Showfile Konvertierung: Effekt die in Sequenzen gespeichert sind, werden jetzt auch in GMA-2 Showfiles übernommen.
  - Show Converter gMA-1 auf gMA-2 Showfiles verbessert.
  - Modulatoren aus gMA-1 werden jetzt auch in gMA-2 Showfiles konvertiert.
  - Show Converter: GrandMA-1 Effekt Verknüpfungen, die auf nicht existierende Pool Effekte verweisen, generieren keinen Output mehr im GrandMA-2 Showfile.
  - Show Converter: Makros, die Executor Pages aufrufen, werden jetzt in das GrandMA-2 Showfile übernommen.
  - Show Converter: Dim. und Move Pathes werden in GrandMA-2 Showfiles den richtigen Cue Parts zugeordnet.

#### Behobene Fehler und Verbesserungen:

- Im "Programmer only" Filter der Channel und Fixture Ansichten werden jetzt auch aktive "Remove" Werte dargestellt, wenn die entsprechenden Fixtures nicht selektiert sind.
- Die Align Funktion wird jetzt auch zurückgesetzt, sobald sich die Fixture Selektion ändert.
- der Befehl "Label" (beschriften) kann jetzt in Kombination mit einer World und einer zusätzlichen Abfrage (if) ausgeführt werden. Beispiel. Man ist in der World 2: "label channel thru if group 1". Es werden nur die Channels umbenannt, die in der World 2 und zusätzlich in der Gruppe 1 sind.
- Ist in der DMX Ansicht die Option Only Selected eingeschaltet, werden jetzt auch am unteren Rand der Ansicht die Kanal Informationen für das entsprechende Universum dargestellt.
- Das Popup Fenster des Befehls "Copy Cue x at y" behält jetzt die letzte Einstellung der Cueonly und Status Schaltflächen.
- Das Netzwerkprotokoll Artnet 2 sendet jetzt Unicast an bis zu zwei Artnet-2 Empfänger. Sind mehr als zwei Empfänger für ein Universum im Netzwerk, wird dieses Universum Broadcast gesendet.
- In der Sequenz Executor Ansicht werden jetzt die dicken weißen Linien bei einem Break auch dargestellt, wenn die Ansicht nur auf einer kleinen Fläche geöffnet wurde.
- Das Off Menü öffnet sich nicht mehr, wenn beim Schreiben eines Makros mehrfach das Befehlsword "Off" verwendet wird.
- Die Oops Funktion funktioniert jetzt richtig, wenn ein Playbackfilter von einem Executor entfernt wird.
- Die Befehle "Preview Next" und "Preview Previous" (Vorschau auf den nächsten bzw. vorherigen Cue der selektierten Sequenz) werden jetzt direkt ausgeführt, ohne das sie mit der "Please" Taste bestätigt werden müssen.
- In der Encoderbar werden Attack und Decay beim Editieren eines Effektes ausgeblendet, wenn die ausgewählte Effektform diese Optionen nicht unterstützt.
- Wenn die Benutzereinstellungen des Setups auf dem Multitouchscreen geöffnet sind, funktionieren die Encoder wieder wie erwartet.
- Wenn im Setup nachträglich Channel oder Fixture IDs hinzugefügt werden, zeigen Channel oder Fixture Sheet diese hinzugefügten jetzt wieder mit Werten an.
- Steht die Option "Value Readout" im Edit Effekt Menü auf "Auto", so sind die Encoder jetzt bei relativen Effekten den Spalten Center + Size zugeordnet.
- Die Hardware Buttons X6 bis X10 funktionieren im Off Menü jetzt wieder.
- In der Spalte "Trig Time" der Sequenz Executor Ansicht wird jetzt wieder ein + Zeichen dargestellt, wenn sich die Zeit zu dem Trigger "Follow" addiert.
- Wenn im Edit Effekt Line Menü alle Attribute abgewählt werden, ist es auch möglich einzelne wieder anzuwählen.
- Die Titelzeile der Layout Ansicht zeigt jetzt wieder sofort an, wenn die edit Blind Funktion eingeschaltet ist

- Wird ein Filter Poolobjekt in ein Layout verknüpft, und angewählt, so wird jetzt der Filter gesetzt, und nicht mehr die World aufgerufen.
- Das Löschen von mehreren Shaper Werten in der Tracking Ansicht hat keinen Einfluss mehr auf daneben liegende Attribute.
- Die Fixture Ansicht zeigt Attribute von Fixtures wieder korrekt an, auch wenn andere Fixtures dieses Attribut nicht besitzen.
- Beim Umbenennen von Cue Nummern (Renumber) ist es nicht mehr möglich in das Feld "From Cue" einen höheren Wert einzusetzen, als in das Feld "To Cue".
- Die Funktionalität des Befehls "Extract Fixture x" hat sich geändert: Benutzt man diesen Befehl, ohne eine Selektion zu haben, wird für das Fixture x der Preset Link im Programmer in den Wert umgewandelt. Ist ein Fixture (y) selektiert, bewirkt der Befehl, das Fixture y das extrahierte Preset von Fixture x erhält.
- Das verschieben (Move) von Executoren, beeinflusst keine anderen Executoren mehr.
- Die Executor Funktion der X-Buttons wird durch ein sich auf Screen 1 öffnendes Dialog Fenster nicht mehr beeinträchtigt.
- onPC: Die Animation des Dimmer Wheels im onPC wird bei einer Bedienung des Wings wieder korrekt dargestellt.
- Verschiebt man Executoren im Netzwerk, und macht diese Aktion später mit dem Oops Befehl rückgängig, so wird dies auch in großen Netzwerken besser ausgeführt.
- Ist ein Import oder Export Dialog geöffnet, wird ein nachträglich eingesteckter USB Stick jetzt direkt angezeigt.
- In den Import und Export Menüs (Setup / Show / Export Import) werden Demoshow und Templates Ordner jetzt nicht mehr dargestellt.
- Das Update Menü listet keine Playbacks mehr auf, die im Vorschau (Preview) Mode gestartet wurden, wenn man nicht aktuell im Preview Mode ist.
- Ist der Sequence Pool auf den Mode "Pool Playback" geschaltet, so werden Vorschauen auf Sequenzen (Preview) jetzt auch hier dargestellt.
- Ändert man im Setup (Layer) die Farbeinstellung für die Visualisierung eines Fixtures, gilt dies jetzt für alle Subfixtures. Mit dem Befehl "Edit Fixture x.y" kommt man in das Bearbeitungs Menü für Subfixtures, um die Farbdarstellung für einzelne Subfixtures zu ändern.
- Wenn in einem Fixture Layer im Setup nachträglich neue Fixtures hinzugefügt werden, werden Selektions Masken in Ansichten nicht mehr dadurch beeinflusst.
- Wenn im Edit Menü des Tracking Sheet ein Wert gegen einen Default Link ausgetauscht wird, wird dieser jetzt richtig ausgeführt.
- Es ist jetzt auch möglich eine Cue Nummer in z.B. 1.999 umzubenennen.
- Wenn mit der Store Option "Store /statusmerge Cue thru" in eine ganze Cueliste gespeichert wird, wird nur in schon vorhandene Cues gespeichert.
- Abgeschlossene Effekte (lock), die auf einen Executor verknüpft (assign) sind, werden mit einer roten Effektnummer in der Mini Executor Ansicht dargestellt.
- Die Funktion "Off On Overwritten" funktioniert jetzt auch wieder im Netzwerk im Verbund mit Release.
- Im Update Menü werden die Zeilen jetzt doppelt so hoch dargestellt.
- Im Backupdialog des onPC wird die Datumsangabe von älteren Showfiles wieder korrekt dargestellt.
- Die onPC Bildschirm Encoder funktionieren im DMX Profile Editor jetzt in die gleiche Richtung.
- Effect Line Editor: Nachdem alle Zeilen eines Effektes abgewählt wurden, und eine Zeile wieder angewählt wird, sind jetzt wieder alle Optionen verfügbar.
- Der Timecode Editor merkt sich jetzt in welchem Mode (Graphic / Text) zuletzt gearbeitet wurde, und öffnet diesen entsprechend wieder.
- Fixierte Executoren fahren jetzt nach dem Verlassen des "Desk locked" wieder auf ihre Position.

- Neue Befehle zum Umschalten der X Buttons. Der Befehl "menu "user1"" (menu "u1"), bzw. "menu "user2"" (menu "u2") schaltet die X Buttons auf die User Ebene, der Befehl "menu "list"" (menu "li") auf die Executor Buttons 201 bis 220. Bei der Relpay Unit werden die X Buttons im Bereich der Encoderbar dargestellt.
- Backup Menü: Die Schaltfläche zum Laden einer Show wurde umbenannt von "Open" in Load Show
- Befindet man sich in einer World, in der keine Color Attribute vorhanden sind, so können diese jetzt auch nicht mehr über den Special Color Dialog verändert werden.
- Sequenz Assign Menü: Wird einem Executor ein Playbackfilter hinzugefügt, oder ausgetauscht, so wird der Executor jetzt ausgeschaltet. Dies ist notwendig, um die Änderung im Netzwerk korrekt zu übertragen.
- Setup / Fixture Typen: In der Spalte "used" werden jetzt nur noch die in der Show verwendeten Fixtures gezählt, nicht mehr die Subfixtures.
- Die Funktion "Save to default" in den Optionen Assign Menü speichert jetzt auch Playback Filter mit.
- Setup / Network / MA Network Configuration: Die Schaltflächen Save to default und Load from default funktionieren jetzt auch für 2 Port Nodes. Um ein "Load from default" auszuführen, muss eine oder mehrere Zeilen selektiert sein.
- Layouts werden weiterhin richtig dargestellt, nachdem im Setup schon verwendete Fixtures gelöscht werden. Diese werden jetzt auch direkt aus den Layouts entfernt.
- Es ist jetzt wieder möglich Werte direkt in der Content Ansicht zu verändern. Dabei verhält sich das editieren jetzt genau wie das editieren in der Tracking Ansicht.
- Running Effect Ansicht mit eingeschaltetem "Off Mode". Effekte, die in der Spalte "Programmer" angeklickt werden, werden in diesem Mode aus dem Programmer entfernt. Wird ein Effekt in der Spalte "Sequence" ausgeschaltet, wird diese Sequenz nicht mehr in der Encoderbar geöffnet.
- Wird ein Effekt, der mit einer Speedgruppe verknüpft ist, mit einer Programm Time aus dem Programmer entfernt (clearall), wird diese Programm Time jetzt korrekt ausgeführt.
- Effekt Editor: Sind in einem selektiven Effekt in mehreren Effektzeilen die gleichen Fixtures zugeordnet, so wird beim Ausführen der Schaltfläche "Shuffle Selection Order" die gleiche Zufallsselektion über alle Effektzeilen ausgeführt.
- Effekte aus Showfiles der Versionen 2.0 bis 2.2 werden jetzt wieder richtig konvertiert in Bezug auf Relative und Absolute Effekte.
- Wird ein Doppelklick auf eine Gruppe im Gruppenpool ausgeführt, kann diese Aktion jetzt mit dem "oops" Befehl rückgängig gemacht werden.

## Anhang

- ! 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.
- ! 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!

## Bekannte Einschränkungen



- ASCII show import unterstützt nur Strand ASCII Showfiles.
- MA onPC command wing: "DMX In" funktioniert nur über den XLR Stecker "DMX In" und die XLR

Buchse "DMX out A". Die XLR Buchse "DMX out B" darf nur für die DMX Ausgabe genutzt werden.