



RELEASE NOTES – [2.8.3.1]

Paderborn, 18/07/2013
Contact: tech.support@malighting.com

grandMA2 Software Release [2.8.3.1]

Lieber User,

Im folgenden Dokument finden Sie die Release Notes zum aktuellen offiziellen Release des Softwarepakets für die grandMA2 mit der Version [2.8.3.1].

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 MA Lighting Team

Bugfix Release 2.8.3.1



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 NDPs 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.

Bugfix Release

Behobene Bugs

- Das Importieren, oder Patchen von Fixture Typen mit mehr als 4 DMX Breaks führt nicht mehr zum Absturz der Software.
- Die Fixture Ansicht im Vertikal Sheet Style führt bei einer bestimmten Anzahl von Spalten nicht mehr zum Absturz der Software.
- Das gleichzeitige Importieren von großen Mengen Bitmaps führt nicht mehr zum Absturz der Software.
- Die Modulatoren im Bitmap Editor lassen sich wieder wie gewohnt bedienen.
- Agenda Einträge werden auch wieder ausgeführt, wenn sie nicht am gleichen Tag erstellt wurden.
- Das Verlassen des "Patch + Fixture Schedule" führt auch unter besonderen Umständen nicht mehr zum Absturz der Software.
- Die grandMA2 replay unit wird im Langzeitbetrieb nicht langsamer, wenn kein fader wing daran angeschlossen ist.
- Der MA 4Port Node hat keine DMX Aussetzer mehr, wenn DMX-in auf die ausgehenden Universen gemischt werden.
- Ein grandMA2 Backup auf Windows Server (Shared Folder) sollte jetzt immer möglich sein.
- Externe Tastaturen funktionieren wieder an allen MA NPU.
- Es ist jetzt wieder möglich Presets mit Partial Showread einzubinden, auch wenn diese vorher im Preset Pool verschoben wurden.
- Im Layout Pool ist es jetzt auch möglich mit einem Lasso Fixtures und Channels gemeinsam anzuwählen, die jeweils nur eine Id haben.
- Die Schaltfläche "Mark All" im Backup Menü wurde umbenannt in "Check All".
- Im Wysiwig funktioniert jetzt auch das Invertieren von DMX Attributen.

Release Notes Version 2.8.2.6



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 NDPs erforderlich und umgekehrt.

ÜBERSICHT DER HAUPTFUNKTIONEN:

- Software Update über Netzwerk
- Neuer Umgang mit additiven und subtraktiven Farbmischsystemen
- Graphische Wing und Monitor Optionen
- Neu strukturierte und erweiterte Fixture Bibliothek
- Patch Dialog vereinfacht
- Status anzeigen in Makro Pools (Sheets)
- XYZ Marker
- Sound in
- grandMA2 onPC fader wing Konfiguration
- Viele Optimierungen

Funktionen im Detail:

- Software Update über Netzwerk:
"Software Updates können über das Netzwerk ausgeführt werden. Dies ist erst möglich, nachdem einmal die Version 2.8.x wie bisher auf allen Komponenten installiert wurde. Setup / Console / Software Update: Hier werden alle Stationen angezeigt die eine andere Software Version haben als die eigene. Über dieses Menü können Pulte, NPUs, RPUs, VPU's, 4 Port Nodes, onPC und 3d upgedatet werden. Mit der Schaltfläche "Show same Version" werden auch alle Stationen mit gleicher Software Version dargestellt. Mit der Schaltfläche "Session Filter" kann die Darstellung nach Netzwerk Sitzungen gefiltert werden. Es können mithilfe der "Ctrl" Taste (auf der Tastatur) auch mehrere Stationen für ein gleichzeitiges Update selektiert werden. Um über das Netzwerk updaten zu können, müssen die entsprechenden Dateien von www.malighting.de in das Hauptverzeichnis eines USB Sticks kopiert werden, der mit dem Dateisystem FAT32 erstellt wurde.
 - grandMA2[streaming gMA2][streaming gMA1].update (für Pulte, grandMA2 replay unit und MA NPU) - 4Port_[version].update
 - MA 3D Installer (gMA3D_[version][streaming].exe)
 - MA VPU Installer (gMA-VPU_[version][streaming].exe)
 - grandMA2 onPC installer. (gMA2onPC_[version][streaming].exe)

Mit diesem Stick kann dann die Konsole, andere Komponenten, oder Rechner mit laufender grandMA2 onPC / 3d Software updaten. Für Media PCs ist dies in dieser Version noch nicht möglich. Das gleiche funktioniert auch von der grandMA2 onPC Software aus, wobei auch hier der Stick mit den Dateien am Rechner verfügbar sein muss. Der USB Stick darf während des gesamten Update Prozesses nicht entfernt werden. Bitte beachten, das nur eine Version der Software auf dem Stick sein darf. Ein Software Update ist auch direkt über die Befehlszeile möglich: "Updatesoftware 10" um die Station mit der letzten Netzwerk Id "10" upzudaten. Der Befehl "Update" "Please", führt das Update am auszuführenden Gerät durch. Auch hier muss der USB Stick mit den entsprechenden Dateien eingesteckt sein.

- **Neuer Umgang mit Farbmischsystemen**
 Neuer Umgang mit Farbmischsystemen implementiert. Da immer mehr LED Fixtures zur RGB Mischung zusätzliche Farben besitzen, lassen sich diese mit CMY nicht mehr komfortabel anwählen. Aus diesem Grund haben wir alle CMY Farbmischungen durch RGB ersetzt. Alle Fixtures aus unserer Bibliothek, selbsterstellte CMY Fixtures sowie Fixtures aus vorhergehenden Softwareversionen werden jetzt als RGB dargestellt, bearbeitet und gespeichert. Auch das Austauschen von Fixturetypen wird somit erleichtert. Alle Generic LED Fixtures die neu aus der Bibliothek verwendet werden, verwenden folgende Regel: Jedes Fixture welches RGB beinhaltet, hat auch einen Dimmer / virtuellen Dimmer. Ein Virtuelle Dimmer funktioniert auf alle möglichen LED Farbkanäle (amber, white...). RGB haben als Default Wert 100, die anderen LED Farbkanäle 0. Somit soll gewährleistet sein, das immer wenn ein Dimmer hochgezogen wird, das Fixture default Weiß leuchtet.
- **Neue Option "Colormode"**
 In den User Einstellungen (Setup / User / Settings / Default Colormode) kann die Darstellung des Farbmischsystems RGB oder CMY gewählt werden. Auch in den Optionsmenüs der Ansichten Fixture Sheet, Content Sheet und Tracking Sheet kann ausgewählt werden, ob die Farbmischung in RGB, CMY, oder Default dargestellt wird. (Default folgt der Einstellung im User Profil). Diese Schaltfläche kann auch als "Title Buttons" eingeschaltet werden. Die Encoderbar folgt der Ansicht, in die als letztes geklickt wurde. BEACHT: Geändert wird nur die Darstellung. Intern werden weiter RGB Werte gespeichert.
- **Neue Schaltflächen im Color Special Dialog**
 "Link Encoder HSB", "Link Encoder CMY" und "Link Encoder RGB". Bei geöffnetem Special Dialog kann damit die Funktionsweise der ersten 3 Encoder in der Encoderbar umgeschaltet werden.
- **Edit Setup / Fixture Types / Attribute + Encoder Grouping**
 Es gibt ein neues Feature "Color RGB" im Presettypen "Color". Hier können folgende Attribute hinzugefügt werden: RGB1=Red, RGB2=Green, RGB3=Blue, RGB4=Amber, RGB5=White, RGB6=Warm White, RGB7=Cool White, RGB8=Orange, RGB9=Red Orange, RGB10=Purple, RGB11=Indigo, RGB12=Cyan, RGB13=Magenta, RGB14=Yellow, RGB15=UV, RGB16=Green Cyan, RGB17=Medium White.
- **Im Edit Fixture Type Menü gibt es eine neue Spalte "Color"**
 Hier können zur Visualisierung in den Ansichten und im grandMA-2 3d die tatsächlichen Farben der Farbmischung für jedes Farbattribut eines Fixture Typen korrigiert werden. In zukünftigen grandMA2 Versionen werden diese Werte auch zur Farbkalkulation im Colorpicker genutzt.
- **Graphische Wing Optionen**
 Setup / Console / Faderwing + Monitor Setup: Hier kommt man in der neuen Gaphic Mode. Mit der Schaltfläche "Table Mode" wechselt man in die Tabellen Ansicht. Hier können neue Surfaces (Oberflächen) hinzugefügt werden. Im Grafik Mode können Wings und Monitore durch einfaches verschieben so angeordnet werden, wie sie Real vorhanden sind. Entsprechend der Anordnung, navigiert der Mauszeiger durch die Screens. Mit dem Befehl "Edit" und anschließendem Klick auf ein Fader Symbol, kann die Zuordnung der Executor Blöcke, geändert werden. Editiert man einen externen Monitor, kann der Inhalt des Monitors ausgetauscht werden. Sind auf den Wings 4 grüne Pagebuttons zu sehen, sind diese aktiv. (Diese können im Editor deaktiviert werden). Ein Hacken im Wing Symbol, zeigt welcher Wing am Pult angeschlossen ist. Schiebt man einen Externen Monitor über ein Wing, erhält dieser ein graues Screen Encoder Symbol. Dieser zeigt die Verknüpfung des Wing Screen Encoders mit dem Monitor. Das "default surface" kann nicht verändert werden. Hier wird der Text "Write Protected" (schreibgeschützt) dargestellt.
- **Setup / Console / Faderwing + Monitor Setup**
 Das hinzufügen und auswählen von neuen Wing Settings (surface) kann jetzt auch über die Befehlszeile ausgeführt werden. Beispiel für ein Makro: "surface 2" um die Wing Settings in der 2. Zeile zu selektieren. Anmerkung: Das ändern der Wing Settings ist nur im Menü möglich.
- **Fixture Bibliothek neu strukturiert:**

Das Menü um Fixturetypen aus der Bibliothek zu importieren wurde verbessert. Hier sind jetzt übersichtlich neue Spalten für den Mode, die Anzahl der DMX Kanäle, die Anzahl der Subfixtures (instances), und die Infos vorhanden. In den Hersteller (Manufacturer) und Fixture Filtern wird jetzt nicht mehr nur nach Anfangsbuchstaben gefiltert und es werden auch Leerzeichen akzeptiert. Der Fixture Filter filtert auch die Spalte Mode. Zusätzlich kann nach jeder Spalte sortiert werden. (Den Fokus aus dem Spaltenkopf nach oben oder unten ziehen). Die Schaltfläche "I" in der Titelzeile öffnet / schließt den Info Dialog. Hier werden jetzt alle Attribute der Fixture Typen direkt aufgelistet.

- Fixturetypen enthalten jetzt auch 3d Modelle wenn diese Exportiert, bzw. Importiert werden. Im Modul Manager des Fixturetypen Editors kann in der Spalte "Model" ausgewählt werden, ob ein Default Model verwendet wird, oder ein im 3d zugewiesenes Fixture Model. Hier werden alle bisher im Showfile / 3d verwendeten Modelle angeboten. Das Default Model wird je nach Auswahl in der Spalte "Class" automatisch kreiert, und kann in den Spalten "Size" und "Axis" angepasst werden. Im "Fixture Positions" Menü des Setup gibt es auch eine neue Spalte "Model". Hier kann entsprechend zum Modul Manager das Model für einzelne Fixtures getauscht werden.
- Neuer Befehle zu 3d Modellen
"list model" zum Auflisten der im Showfile genutzten 3d Modelle in der Commandline Feedback Ansicht.
"list item3d" zum Auflisten der im Showfile genutzten 3d Objekte. "assign model x at item3d y" erstellt die Zuordnung von einem Model zu einem (Sub) Fixture.
- Der Infobereich von Fixture Typen wurde umgebaut.
Im Edit Setup / Fixture Types können "Notes" (Anhang), und "Revisions" (Korrekturen) hinzugefügt werden. Hierfür gibt es 2 neue Schaltflächen im Info Bereich. Alle selbsterstellten Einträge erhalten automatisch einen Datumsstempel.
- Patch Dialog vereinfacht
Der Patch Dialog wurde komplett überarbeitet: Über die Encoderbar sind jetzt DMX Universen und DMX Kanäle auswählbar. Mit dem ersten Encoder kann auf der linken Seite in der Fixture Liste gescrollt werden. Besitzen Fixtures schon einen Patch, so folgt die rechte Seite zur entsprechenden Adresse. Mit der Bildlaufleiste rechts wird nur das vorgewählte Universum durchscrollt. Klickt man auf ein DMX Adressfeld, wird dies sofort zugewiesen.
- In der Encoderbar des Patch Dialoges kann mit dem vierten Encoder ein DMX Test Output Wert eingestellt werden der direkt ausgegeben wird. Die Darstellung kann in der Encoderbar dezimal / Prozent umgeschaltet werden. Beim Schließen des Patch Dialoges wird diese DMX Ausgabe zurückgesetzt. Achtung: Dieser DMX Test Output überschreibt eventuelle DMX-Ausgaben im DMX-Tester und setzt diese zurück.
- Setup / User / Settings: Neue User Option "Patch Column Readout is absolute DMX Address". Schaltet man diese ein, werden DMX Adressen nicht mehr aufgegliedert in "DMX-Universum. DMX-Kanal" dargestellt, sondern als absoluter DMX Kanal. Beispiel: 2.500 = 1012. Auch im Setup und dem DMX Patch Editor kann die Anzeige mit der Schaltfläche "Patch readout...." umgeschaltet werden.
- Multipatch Fixtures können jetzt auch außerhalb des Edit Setup Menüs erzeugt werden. Im Setup ist die Schaltfläche "Create Multipatch" unter den Fixture Layern zu finden. In der DMX Tester Encoderbar gibt es in dem "Patch to" Menü die neuen Schaltflächen "Merge/Overwrite" und "Add Multipatch". In der neuen Spalte "Multi Patch" wird sichtbar, welches Fixture "Master" oder "Slave" eines Multipatches ist. Für jedes Multipatch wird auch ein 3d Objekt erzeugt, welches erst einmal auf der gleichen XYZ Koordinate wie das Master Fixture ist. (In der grandMA1 waren dies Multipatch Dummys).
- Multipatch Fixtures über die Befehlszeile erzeugen: "assign fixture X dmx Y" patcht das Fixture auf den Kanal Y. "assign dmx Y fixture X" erstellt ein Multipatch und patcht dieses auf den Kanal Y. "assign dmx Y fixture X /reset" löscht alle Multipatches und patcht das Fixture X auf Kanal Y. "assign dmx Y fixture X /multipatch=5" erstellt maximal 5 Multipatches und patcht das fünfte auf Kanal Y.

Setup Sonstiges:

- Executor Multi Selektion eingebaut. Hält man den Button "select" gedrückt, und wählt nacheinander mehrere Executoren aus, so bekommen diese in der Mini Executor Ansicht (über den Fadern) eine dunkelgrüne Titelzeile. Der zuletzt angewählte Executor hat (wie schon vorher) eine hellgrüne Titelzeile, und ist unser selektierter Executor. Die dunkelgrün gekennzeichneten Executoren folgen dem selektierten Executor bei folgenden Befehlen: On, Off, Go+, Go-, Pause, >>>, <<< und Top. Wird erneut ein einzelner Executor selektiert, wird die Multi Selektion aufgehoben.
- Konsolen und MA NPUs können unter Angabe ihrer IP Adresse im Netzwerk rebootet oder heruntergefahren werden. An der auszuführenden Konsole / NPU kann der Vorgang mittels eines Popups, welches für 10 Sekunden erscheint, abgebrochen werden. In Kombination mit einem 3d Programm startet der "Reboot" Befehl die Software neu, wobei der "Shutdown" Befehl den Rechner herunterfährt. (Wenn dies im 3d Programm unter File / Settings / Powersettings freigegeben ist). Der Befehl, um z.B. die Konsole mit der IP Adresse 192.168.0.10 herunterzufahren lautet: "shutdown 10".
- Alle Spalten in den Setup / Edit Tabellen speichern ihre Spaltenbreite, wenn diese vom User verändert wird. Diese Info wird im User Profil abgespeichert und ist somit auch im Netzwerk verfügbar.
- Das Verriegeln von gleichzeitigem Editieren im Multiuser Betrieb verbessert. Beispiel: Wenn User A den Namen oder die Fadezeit eines Cues ändert, ist die Bearbeitung dieses Cues für andere Benutzer gesperrt. Dieser Benutzer bekommt dann für 2 Sek. ein entsprechendes Popup eingeblendet. In der "Commandline Feedback" Ansicht wird zusätzlich eingeblendet wie ein "Multiuser access Conflict" zu beheben ist.
- Das gleichzeitige drücken der Buttons "MA" und "." schreibt jetzt das Befehlswort "default" in die Befehlszeile, und kann somit in Kombination mit, z.B. den Preset Schaltflächen in der Encoderbar, auf die selektierten Fixtures angewandt werden. (Vorher wurden die selektierten Fixtures sofort komplett auf default Werte gesetzt).
- Mit dem Befehl "menu /reset" werden alle Menüs wie z.B. Setup, Update, Edit... wieder wie in der Grundeinstellung auf dem Multitouch Screen geöffnet. (Gleiche Funktion wie die Schaltfläche "Switch Dialogs to Def. Screen" bei gedrücktem Nippel Button).
- Neue Option für den Befehl "Call". Beispiel: Der Befehl "Call Cue 3" bringt alle Werte der selektierten Sequenz bis zum Cue 3 in den Programmer, wobei die Werte aus Cue 3 aktiv (speicherbar) im Programmer sind. Der Befehl "Call Cue 3 /status" bringt alle Werte bis zum Cue 3 aktiv in den Programmer. Entsprechend bringt der Befehl "Call /s" den Status des aktuellen Cue der selektierten Sequenz in den Programmer.
- Werden Pages (Seiten) in Befehlen mit Namen angesprochen, funktionieren jetzt auch Wildcards (*). Beispiel: off Page "Song*". Es werden alle Pages Song 1, Song 2, ... ausgeschaltet.
- Die Store Option "status merge" enthält jetzt auch alle gespeicherten Effekte.
- Der Befehl "record macro x" erzeugt jetzt auch das entsprechende Makro, wenn es dies noch nicht gibt. Der Befehl "record macro" beendet das Aufzeichnen. Der Befehl "off macro", (ohne Angabe einer Nummer), schaltet alle laufenden Makros aus. Die gleiche Syntax gilt für Timecode Shows. Das Befehlswort "Record" kann mit der Tastenkombination MA + Store aufgerufen werden.
- Setup / User / GrandMaster + B.O. Settings, hier gibt es 2 neue Optionen: Mit "Channel Page +/- = off" kann das Umschalten der Executor Fader auf die Channel Fader gesperrt werden. Mit "Link Fader + Button Page = on" werden die Seiten der Fader und Button Executoren gemeinsam umgeschaltet.
- Neue Schaltfläche "add multiple" um gleichzeitig mehrere Zeilen in den Remote Menüs anzulegen. Setup / Show / Remote Inputs Setup / Analog - Midi - DMX Remotes.
- Setup / Network / MA Network Configuration: grandMA2 onPCs werden jetzt in einem eigenem TAB dargestellt. Weitere Einzelheiten siehe unten im Abschnitt grandMA2 onPC

- Die Auswahl neuer Attribute im Fixture Editor wird jetzt übersichtlicher dargestellt.
- Die Executor Funktion "Kill" kann jetzt auch mit Off-Times ausgeführt werden. Die Option hierfür ist im Setup / Show / Playback+MIB Timing einstellbar: "Kill with off Time".
- Neue User Option: Setup / User / Settings / "Disable Viewbutton and View CLI". (CLI = Commandline Interaction). Hiermit kann die Zusammenarbeit der Befehlszeile mit schon belegten Ansicht Buttons ausgeschaltet werden. Beispiel: Man will eine neue Gruppe in die Gruppen Ansicht (Group Pool) speichern. Man wählt die Store Taste, und bemerkt, dass keine Gruppenansicht geöffnet ist. Der Klick auf einen Viewbutton öffnet diese Ansicht, (wenn CLI ausgeschaltet ist), und ein Klick in den Pool speichert die Gruppe. Mit eingeschaltetem CLI kommt ein Popup zum Speichern einer neuen Ansicht.
- Im Menü "Attribute + Encoder Grouping" gibt es eine neue Spalte "Encoder Resolution" im Bereich der "Attribute of Feature". Hiermit kann für jedes Attribut die Empfindlichkeit der Encoder eingestellt werden. Dies ist auch über die Commandline möglich. Beispiel: "assign attribute "tilt" /encoderresolution=fine"
- Sheets:
Im Makro Pool wird jetzt der Status der aktiven Makros dargestellt. Außer den Symbolen für Play, Pause und Aufnahme (Record), wird auch die gerade aktive Zeile (Line) dargestellt.
- In der Sequenz Ansicht und im Edit Sequenz Popup können in der Spalte CMD jetzt mehrere Zeilen mit einem Lasso oder der Ctrl Taste gleichzeitig bearbeitet werden.
- Im Optionsmenü der Fixture,- Tracking,- und Content Ansichten gibt es die neue Option "Merge same Values". Hiermit kann festgelegt werden, wie Attribut Werte dargestellt werden, wenn mehrere Werte eines Features gleich sind. Ist diese Option "on" wird wie bisher nur ein Wert dargestellt. Ist sie "off" wird jeder Attributwert einzeln dargestellt. Diese Option gilt nicht für Werte die aus Presets stammen.
- Editiert man im MAtricks Pool ein Feld, öffnet sich jetzt direkt ein Editor, in dem auch die vorgefertigten (predefined) MAtricks geladen werden können.
- In den Optionen des Assign Menüs werden jetzt kleine 3-Eck Symbole in den Schaltflächen dargestellt, die ein Auswahlménü öffnen.
- Es gibt jetzt 2 Info Ansichten. Die bisherige Info Ansicht wurde umgewandelt in die "Info Sequence" Ansicht, und funktioniert wie vorher (Listet die Cue Namen und Cue Infos von Sequenzen auf). Mit der neuen Ansicht "Info" können zu jedem Objekt Infos erstellt und abgerufen werden. Drückt man auf die Schaltfläche "Info" in der Titelzeile, blinkt in der Mitte die Aufforderung "Select something". drückt man jetzt z.B. in einen Pool (Group, Makro, Preset), oder auf einen Executor, werden die entsprechenden Infos dargestellt, oder man schreibt direkt mit der Tastatur eine neue Info.
- In den Pool Buttons wird ein kleines "i" dargestellt, wenn es einen Info Eintrag zu diesem Button gibt. Hinweis: Dieses "i" wird nicht dargestellt, wenn das Objekt zusätzlich abgeschlossen (lock) ist.
- Es gibt jetzt eine Speedgruppe "BPM", die Effekten zugewiesen werden kann. Die Geschwindigkeit folgt dann dem aus dem Sound-in errechnetem BPM (Takt pro Minute), wobei ein Tackt ein Effekt Durchlauf bedeutet.
- Im Effekt Editor wird die Geschwindigkeit jetzt in Speed und Rate dargestellt.
- Die Grundeinstellung der Größe (Size) für neu erstellte Pan Tilt Effekte beträgt jetzt Low= -50, High= +50.
- XYZ:
Es gibt einen neuen Fixture Type "ma_lighting@stage_marker". Der Stage Marker kann mit Fixtures die XYZ Attribute besitzen eingesetzt werden. Er funktioniert wie ein Moving Path. Bisher konnte man Fixtures auf eine Position der Bühne fahren, und diese Position absolut speichern. Jetzt hat man die Möglichkeit diese

Position zusätzlich mit einem Marker zu verknüpfen und somit relativ zum Marker zu speichern. Werden die XYZ Positionen des Markers nachträglich verschoben, verschieben sich entsprechend die Positionen der Beams auf der Bühne. Der "Forced Pos." Mode von Executoren muss hierfür auf XYZ stehen.

- Die Follow Funktion in der Stage Ansicht funktioniert jetzt auch mit der Align Funktion zusammen. Sobald eine Align Funktion gewählt ist, können die Positionen der selektierten Moving Lights durch ziehen im Touchscreen der Stage Ansicht aufgefächert werden.
- In den Optionen des Assign Menü eines Executors können verschiedene Fade Verhalten für die Positionierung von Moving Lights erzwungen werden, die XYZ Koordinaten besitzen. Die Schaltfläche "Forced Pos." hat 3 Optionen: "None" faded die Attribute, die gespeichert wurden. "PT" fadet Pan Tilt Werte. "XYZ" fadet geradlinig zwischen den Bühnenkoordinaten. Entsprechend gibt es im Edit Sequence Menü und im Sequence Executor Sheet die neue Spalte "Forced Pos. Mode. Die Einstellungen hier haben die gleiche Funktionalität wie die entsprechende Option im Assign Menü, werden aber mit der höheren Priorität abgearbeitet, und gelten für den jeweiligen Cue. Graue Werte in dieser Spalte stellen die Einstellung aus dem Assign Menü dar.
- Mit der Schaltfläche "Stage Values" im Kalibrierungs Menü können jetzt die Stage Werte aktiviert werden. Diese können in der Spalte "Stage" im Edit Fixture Type Menü eingegeben werden. Z.B Dimmer=auf, Iris=zu, Zoom=klein... Somit soll das Ausrichten der Fixtures auf einen Punkt vereinfacht werden. Hinweis 1: Die Stage Werte sind in den Grundeinstellungen der Bibliothek nicht gesetzt. Hinweis 2: Diese Werte werden in den Sheets, (wie Highlight Werte) nur im Output Layer Grau dargestellt.

Sound in

- Sound in Implementiert. In der neu gestalteten Ansicht "Sound in" werden jetzt die möglichen Sound Funktionen direkt als Fader dargestellt. (Diese können auch als Special Master den Executor Fadern zugeordnet werden). Die Frequenzbereiche werden dargestellt wenn ein Sound Signal anliegt.
- Wird der Cue einer Sequenz mit "Sound" oder "BPM" getriggert, können in der Spalte "Trig Time" der "Sequence Executor" Ansicht weitere Einstellungen vorgenommen werden. Ist Sound ausgewählt, kann ein Frequenzbereich eingestellt werden, ist BPM ausgewählt, kann ein Faktor eingetragen werden.
- Im Edit Chaser Menü kann anstatt der individuellen Geschwindigkeit (Speed) oder einer Speedgruppe jetzt auch "BPM" ausgewählt werden. Die Geschwindigkeit folgt dann dem aus dem Sound-in errechnetem BPM (Takt pro Minute).

Sonstige Funktionen

- Backup Menü: In den Untermenüs "Load Show" und "New Show" gibt es jetzt eine Schaltfläche "Mark All". Hiermit werden alle Hacken gesetzt, welche Teile einer Show geladen / gelöscht werden sollen.
- Speedmaster können mit dem Learn Button, oder dem Double Speed Button jetzt über die Grenze von 225 BPM getacktet werden. Mit dem Half Speed Button kann der Speedmaster limitiert werden. Der Speed Fader stellt sich dann dynamisch auf den neuen Höchstwert / Niedrigwert ein. Diese neuen dynamischen Grenzen ändern sich durch jeden erneuten Gebrauch der Buttons.
- Über Midi Show Control (MSC) werden jetzt auch Executors übertragen, die von Timecode Shows abgerufen werden. Auch Executors die über die Befehlszeile auf einen Wert gesetzt werden, und dabei einer Fadezeit folgen (executor 1 at 100 fade 3), werden übertragen.
- Wenn Befehle aufgrund fehlender Benutzer Berechtigungen nicht ausgeführt werden dürfen, erscheint jetzt ein Popup mit dem entsprechenden Hinweis.
- Bei einer Sitzungs Kollision im Netzwerk (2 Master treffen aufeinander), wird die "Session Collision Box" jetzt in allen Screens dargestellt. Um weiterarbeiten zu können, muss die Kollision erst aufgelöst werden.

- Ist ein Executor eingeschaltet, wird ein Warnhinweis (Popup) eingeblendet, wenn im Assign Menü Änderungen vorgenommen werden, die ein Ausschalten des Executors notwendig machen. Z.B. das Ändern der Priorität.
- Die Option "Switch off" - "Playbacks off" im Timecode Editor nutzt jetzt das Off Timing der Executors.
- Fixture Typen und Gobo Bibliothek aktualisiert. (Carallon 9.1)
- Neuer ESP-Vision Treiber unterstützt jetzt bis zu 255 MANet2 DMX Universen.
- Die mittels CIP übertragenen Thumbnails werden jetzt auch in den Slots des entsprechenden Wheel Mangers dargestellt.
- In Popups kann jetzt, nach dem navigieren mit der "Next" oder "Prev" Taste, mit der "Set" Taste eine Option ein / ausgeschaltet werden.

grandMA2 onPC

- Setup / Network / MA Network Configuration: grandMA2 onPCs werden jetzt in einem eigenem TAB dargestellt. Da an jedem grandMA2 onPC ein MA onPC command wing und 2 MA onPC fader wing angeschlossen werden können, wird hier für jedes mögliche Wing eine Zeile dargestellt, in denen die DMX Ausgänge konfiguriert werden. Werden 2 MA onPC fader wing an einem grandMA2 onPC angeschlossen, müssen diese identifiziert werden. Die Schaltfläche "Identify Fader 1", und innerhalb von 10 Sekunden eine beliebige Taste auf dem MA onPC fader wing drücken. Entsprechend die Schaltfläche "Identify Fader 2" für das 2. MA onPC fader wing nutzen.
- Konfigurations Menü für Wings: Setup / Console / Faderwing und Monitor Setup. Hier kann festgelegt werden, welche Executors den Wings zugeordnet werden. Z.B. einem MA onPC fader wing die Executors 1-15, oder 16-30. Ist der View Mode "Multiscreen" (im Optionsmenü des grandMA2 onPCs) eingeschaltet, lassen sich der Inhalt und das Verhalten der Maus auf den externen Monitoren festlegen. Die Default Oberfläche (Surface 1) ist schreibgeschützt. Im "Tabel Mode" können mit der Schaltfläche "Add Surface" neue Oberflächen hinzugefügt werden, die am einfachsten im "Graphic Mode" zu bearbeiten sind.
- Wird der onPC im Multiscreen Mode betrieben, können jetzt auch folgende Auflösungen für die externen Monitore ausgewählt werden: 1280x768, 1650x1050, 2048x1152.

Behobene Bugs und Optimierungen

- Werden in einer Tracking Ansicht alle Titel Buttons eingeschaltet, wird das Pult nicht mehr crashen.
- Werden im Edit Fixturetypen Menü bei mehreren Fixtures die Option XYZ eingeschaltet und direkt wieder ausgeschaltet, so crasht die Konsole nicht mehr.
- Werden in der Tracking Ansicht mit der mittleren Maustaste tracking Werte, die aus Partcues stammen geändert, crasht die Konsole nicht mehr.
- Wenn in einer Netzwerk Sitzung ein User einen Beschriftungsdialog (label) geöffnet hat, und in diesem Moment von dem zweiten User einen Showdownload bekommt, crasht die Konsole nicht mehr.
- Ist einem Executor ein Speed oder Rate Fader zugeordnet, lässt sich dieser jetzt auch mit dem Befehl "Executor x at 100 fade y" mit einer Zeit ausführen.

- Im Edit Setup sind auf der rechten Seite die Spalten mit den Id Nummern beim horizontalen scrollen jetzt fixiert.
- Das Ausführen von CIP mit dem Pandoras Box Desktop Streamer, crasht das Pult nicht mehr.
- Im Off Menü werden eingeschaltete Executoren jetzt in der Reihenfolge der letzten Bedienung aufgeführt. Die zuletzt ausgeführte Sequenz steht an erster Stelle. Wird ein Show uploade zu NPUs durchgeführt (nach Verlassen des Edit Setup) wird diese Liste von unten nach oben übertragen / ausgeführt.
- Wenn Showdaten im Netzwerk von einer NPU oder einem anderen Pult berechnet werden, und Änderungen im Edit Setup vorgenommen werden, dann werden Cuelisten die sich gerade in einer Überblendung zwischen 2 Cues befinden (durch einen Temp oder X-Fader), weiterhin korrekt ausgegeben.
- Wird in der Content Ansicht der Cue Mode auf "manual" eingestellt, erscheint bei Cuelisten mit vielen gespeicherten Attributen eine zweite vertikale Scrollbar. Hier wird jetzt das schraffierte Dreieck zum Skalieren der Ansicht richtig dargestellt.
- Partial Show Read: Wird eine Show mit einem abweichendem Attribute und Encoder Grouping hinzugefügt, werden diese nicht vermischt. Die Attribute des zugefügten Showfiles werden entsprechend dem bestehenden Attribute und Encoder Grouping eingefügt. Attribute die im Ursprungs Showfile nicht enthalten waren, werden hinzugefügt.
- Partial Show Read: 3d Objekte werden jetzt auch übernommen, sofern sie nicht schon vorhanden sind. Mit der Schaltflächen "Use other Stage" wird festgelegt, das auch die Bühnenfläche übernommen wird.
- Partial Show Read: Erzeugen Fixtures, die in eine Show geholt werden, eine Kollision des DMX Patch, so werden diese entpatcht.
- Partial Show Read: Makros, in denen mehrere Befehle mittels eines Semikolons enthielten, werden jetzt richtig konvertiert.
- Der Befehl " executor x at 50 fade 3" funktioniert jetzt auch, wenn die Spezial Master "Program Time" oder "Executor Time" auf den entsprechenden Executor verknüpft sind.
- Der Befehl " executor x at 50" schaltet den Executor jetzt auch ein (auto start = on), wenn ein Temp Fader auf den entsprechenden Executor verknüpft ist.
- Die Executor Optionen "Auto Stomp" in Verbindung mit "Soft LTP" funktioniert jetzt wieder mit hohen Prioritäten.
- Die Laufrichtung von rückwärts laufenden Chasern wird jetzt auch beachtet, wenn diese mit einem Temp Fader gestartet werden.
- Die Funktion "Insert" funktioniert jetzt auch, wenn ein Objekt innerhalb schon bestehender Objekte verschoben wird. Beispiel: "insert page 4 at page 2". Hierbei werden die Pages 5 und folgende nicht mehr verschoben.
- Scrollt man im Setup / Fixture Schedule in einer langen Liste mit der Scrollbar, so kann jetzt an einer beliebigen Stelle der Fokus mit dem Screen Encoder übernommen werden.
- Executor Assign Menü: Die Funktion "Save Default Sequence Defaults" speichert jetzt auch den "Input Filter" (Sequenz Filter).
- Beim Exportieren von Userprofilen werden jetzt auch die Auflösungen der Encoder (Normal / Fine / Ultra) beachtet.

- Wird ein oder mehrere Cues auf eine Cue Nummer importiert, die schon vorhanden ist, so erscheint ein Popup mit den Optionen Overwrite / Overwrite all.
- Showconverter GMA 1 to 2: Die Grundgeschwindigkeit für Effekte ist jetzt 60 BPM. Dim und Move Path wird jetzt korrekt übernommen. Highlight und Zoom in den Fixture Typen wird jetzt korrekt übernommen. Sind in einem Cue mehrere Commandlinks, mittels eines Semikolons getrennt enthalten, werden diese jetzt richtig übernommen.
- Der Befehl "goto cue 2 executor " *Start* " funktioniert jetzt für alle Executors die "Start" in ihrem Namen haben, auch wenn nicht alle einen Cue 2 besitzen.
- Der Befehl z.B. "assign executor 1 thru 10 /autostart=off" funktioniert jetzt auch, wenn nicht alle der angegebenen Executors vorhanden sind.
- Fixture Typen, deren Instanzen mehr als 512 DMX Kanäle benötigen, werden jetzt richtig über mehrere Universen gepatcht. Dabei werden einzelne Instanzen nicht geteilt.
- Auf der Bildschirm Tastatur ist die Funktionalität der lange gedrückten Backspace Taste wieder vorhanden.
- Ein Cue mit dem Trigger "Follow" der nach einem manuell gefahrenen (X-Fade) Cue kommt, wird erst ausgeführt, wenn der manuelle X-Fade abgeschlossen ist.
- X-Fader und Temp Fader beachten jetzt auch die Snap (in %) Einstellungen, beim überblenden in einen Cue.
- Sequence Executor / Tracking Ansicht: Ist im "renumber cue" Dialog nur ein Cue zu bearbeiten, kann jetzt mit einem "Please" direkt die "Renumber" Schaltfläche erreicht und ausgeführt werden.
- Makros können jetzt auch über eine Telnet Verbindung ausgeführt werden, wenn "wait" Zeiten vorhanden sind und das Timing eingeschaltet ist.
- Die Option "Extract Preset" in der Tracking Ansicht funktioniert jetzt auch wenn mehrere Zellen mit einem Lasso ausgewählt werden.
- In der "Playback big" Ansicht springen die Executor Fader nicht mehr kurz zurück, wenn man sie sehr schnell bewegt.
- Der Befehl "Menu update" öffnet das Update Menü jetzt auch, wenn das LED des Update Buttons nicht leuchtet.
- Wenn in einer Multiuser Sitzung ein Teilnehmer einen Showupload einleitet, wird bei den anderen Teilnehmern die eventuell eingeschaltete Highlight Funktion nicht mehr ausgeschaltet.
- Im Taschenrechner des Patch Dialogs können jetzt auch Rechenoperationen eingegeben werden (z.B. 25+24).
- Unterschiedliche Zeiten in Makro Zeilen können bei einer gemeinsamen Anwahl neu vergeben werden.
- Die Master von Button Executors werden automatisch auf 100% gesetzt, wenn eine Sequenz auf einen Button Executor assigned, kopiert (copy), verschoben (move), oder durch ein Partial Show read erstellt wird.
- Die Ansicht "Masters" zeigt im Bereich "Group Master" jetzt auch Gruppen Master die mit unterschiedlichen Modes mehrfach auf Executors verknüpft sind.
- Pool Playbacks nutzen jetzt auch die Multitouch Funktion des Multitouch Screens
- Fixtures ohne 3d Model können keine XYZ Positionen mehr zugewiesen werden.

- Wird eine Gruppe, die nur ein Fixture enthält auf einen Executor Fader assigned, so wird der Name des Faders jetzt wie im Group Pool dargestellt.
- Wird ein Faderwing an einer grandMA ultra-light mit einem geänderten Faderwing Setup genutzt, funktionieren auch die Motorfader.
- Beim Laden eines Showfiles werden jetzt auch Playbackfilter von Executoren beachtet, die beim speichern des Showfiles eingeschaltet waren.
- In der Spalte "Patch" im Setup wird jetzt immer die Start Adresse des Fixtures dargestellt, auch wenn beim Erstellen des Fixtures im Instance Manager zuerst die Module mit den höheren DMX Adressen angelegt werden.
- Die Running Effect Ansicht zeigt keine Effekte mehr an, die während des Laufens gelöscht wurden.
- In der Channel Ansicht wird kein Platz mehr reserviert für zusätzliche Dimmer Attribute (z.B. Dimmer Kurven) von Fixtures denen keine Channel IDs zugewiesen wurde.
- Beim Betrachten einer Sequenz im Preview Mode, funktioniert das "Auto Scroll" in der Tracking Ansicht wieder, auch wenn der Link Mode auf "not linked" steht.
- 3d Moving Pathes verlieren nicht mehr die Positionen der ihnen zugeordneten Fixtures, wenn sie im Setup verändert und erneut im Layer zugeordnet werden.
- Gruppen, die über die Autocreate Funktion erstellt werden funktionieren jetzt auch als Objekte in Masken.
- Der Befehl "Off" in Kombination mit einem Lasso (Auswahlbereich) in den Attribut Spalten der Fixture Ansicht entfernt diese Werte wieder aus dem Programmer.
- Die Einstellung der Größe der "Stage Plane" ist nur im MA 3D möglich.
- Im Edit Setup können Änderungen in den Spalten Pos. und Rot. jetzt mit der Oops Funktion rückgängig gemacht werden.
- In der Sequenz Ansicht können jetzt auch mehrere Zellen mithilfe der Ctrl Taste selektiert und editiert werden.
- Bei einem wiederholten Update, nachdem das Update schon einmal mit Oops rückgängig gemacht wurde, werden Partcues wieder berücksichtigt.
- Fixierte Fader Executoren werden jetzt mit dem umschalten der Surfaces richtig zugeordnet.
- Die Schaltfläche "Test CMD" im Edit Executor Menü wird jetzt auch auf Partcues und mehrfach Cue Selektionen ausgeführt.
- Das edit DMX Profile Menü hat jetzt auch eine Beschriftungs (Label) Schaltfläche
- Im Live Setup (patch only) wurden "Add" und "Delete" Schaltflächen entfernt, die hier keine Funktion hatten.
- 4 stellige Presetpool Nummern werden jetzt besser dargestellt.
- Speichert man eine Fixturesheet Ansicht, wird jetzt auch die Breite der letzten Spalte gespeichert.
- Im Setup / Import Menü funktioniert der Button X19 jetzt wieder, und ändert seine Beschriftung.

- Der Befehl "Update Please" nach einem "Edit Cue x" verschiebt Werte aus Partcues nicht mehr in den Part 0 des Cues.
- Stage Ansicht: Die Taschenrechner der Rotations Encoder in der Encoderbar des Setups Respektieren jetzt auch die Gruppen Funktion. (Group / Single).
- Wenn ein Makro einen Button Executor ein / ausgeschaltet, wird jetzt auch das übergeordnete Executor Timing verwendet. (In der Encoderbar ganz rechts).
- Ein Fixture kann jetzt aus einem selektiven Preset mit einem "remove" Wert entfernt werden. (Das funktioniert mit store oder update).
- Wird eine komplette Seite (Page) gelöscht, wird jetzt auch die Fixierung der auf dieser Seite fixierten Executoren entfernt.
- Nachdem im Preview ein Cue upgedatet wurde, bleibt weiterhin der Preview Text in der Titelzeile der Fixture Ansicht vorhanden.
- Die Snap Percent Zeit in Cues wird jetzt auch beachtet, wenn der Cue mit einer "ExecSet Time", oder "Exec Manual X-Fade Time" überschrieben wird.
- Schaltet man die Executor Option "Auto Fix" ein, während der Executor schon eingeschaltet ist, wird dies jetzt übernommen.
- Der Hintergrund des AT Menüs und der Command Filter Ansicht wurde umgefärbt (Nicht mehr rot).
- Das Beschriften eines Partcues funktioniert jetzt auch, ohne das der Part 0 beschriftet wird. Beispiel "store cue 2 part 2 "schöne Stimmung".
- Ist bei einem Effekt, der direkt auf einen Executor verknüpft ist, die Auto Fix Option eingeschaltet, so wird das entfixen beim Ausschalten mit einer Off Zeit jetzt korrekt ausgeführt.
- Die Funktion "Split Fade A/B" wurde für non Tracking Sequenzen verbessert.
- Chaser nutzen beim Ausschalten das Off Timing, auch wenn sie vorher mit der Funktion Pause angehalten wurden.
- Ein Zurückfaden mit dem X-Fader aus einem Cue, der noch nicht vollständig ausgeführt wurde, funktioniert jetzt auch, wenn vorher ein Load Cue ausgeführt wurde.
- Kommt der Dimmer Wert eines Fixtures aus einer Sequenz, deren Master nur auf 50% steht, so bringt der Befehl "Fixture x at - 10" den derzeitigen Output minus 10% in den Programmer. Das heißt die Stellung des Masters wird bei diesem Befehl jetzt berücksichtigt.
- Der Befehl "label selection" funktioniert wieder (beschriftet die selektierten Fixtures neu).

MA onPC wing:

- Der DMX-in wurde verbessert. (DMX-in wurde nicht von allen DMX Pulten / Quellen verarbeitet).
- Die grandMA2 onPC Software sollte jetzt auch auf Rechnern mit älteren Grafikkarten flüssiger laufen.

- grandMA2 onPC: Werden den Tasten Num-0 bis Num-9 der Tastatur eigene Funktionen im Menü "Edit Keyboard Shortcuts" zugeordnet, werden diese jetzt auch ausgeführt.

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 Auswahl verwenden.
- 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.
- 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!
- 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!

Bekanntes Einschränkungen

- ASCII show import unterstützt nur Strand ASCII Showfiles.
- MA onPC command wing: DMX input wird zur Zeit nur an den XLR Buchsen "DMX In" und "DMX out A" unterstützt. Die XLR Buchse "DMX out B" ist zur Zeit nur als DMX out zu verwenden.