

## Release Notes 1.2

Kontakt: Siehe Email in Fußzeile



**Wichtig:**

dot2 Showfiles aus der Version 1.2 können auf einer grandMA2 erst mit der grandMA2 Version 3.2.x.x geladen werden. Showfiles aus der dot2 Version 1.2 sind nicht mit der grandMA2 Version 3.1.2.5 kompatibel.

## dot2

### Software Version 1.2.2.8

### Übersicht der Hauptfunktionen

- Verbesserte Funktionen
  - 512 Kanäle frei für den dot2 onPC
  - Vorgefertigte Positionseffekte
- Neues Bugfix

---

## Verbesserte Funktionen

### 512 DMX Kanäle frei für den dot2 onPC

 In diesem Release verbessert.

Der dot2 onPC enthält nun 512 DMX Kanäle. Diese Kanäle können ohne MA Hardware im ersten DMX Universum über Art-Net oder sACN ausgegeben werden.

### Vorgefertigte Positionseffekte

 In diesem Release verbessert.

Die vorgefertigten Positionseffekte wurden um drei Effekte erweitert:

- Pan Half Sinus
- Tilt Half Sinus
- Figure 8

Für weitere Informationen lesen Sie [Effects](#).

---

## Behobene Bugs

### Beschreibung

Behoben: DMX Port Konfiguration für Shows aus älteren Software Versionen, die DMX benutzen.

Behoben: "Cue Only" für den Update und Edit Modus.

Der Effect Marker in Preset Pools wird nur dann gezeigt wenn ein Effect gespeichert wurde. Wenn danach normale Werte in das Preset gemergt und gleichzeitig Effect Werte überschrieben werden, wird der Effect Marker automatisch entfernt.

Behoben: Default Buttons (Go+, Go-, Pause). Die Buttons arbeiten nun auch wenn Input Dialoge anderer User geöffnet sind.

Behoben: Crash beim Erstellen von 5000 Multipatches.

Behoben: Das Editieren von Low / High Effect Werten, wenn der Preset Dialog direkte Werte anzeigt.

Behoben: Falsche Fixture Typen Namen im Symbol View wenn mehr als 50 Fixture Typen in der Show sind.

Behoben: Effects auf Presets. Effects konnten nach Änderungen im Setup zerstört sein.

Verändert: Shutter und Strobe Effects wurden von relativ nach absolut geändert.

Behoben: Möglicher Crash in Special Dialogen in großen Showfiles.

Behoben: Es ist nun möglich die DMX Adressen direkt in der Patch Spalte zu ändern.

Hinzugefügt: Automatisches Scrollen nach dem Editieren des Fixture Setup Grids.

Behoben: Special Master Zuweisung wurde nach einem Oops für die Zuweisung der Executor anders benannt.

Verbessert: Automatisches Scrollen zu ausgewählten Fixtures im Fixture Sheet.

Verbessert: Effect wurde ausgeschaltet wenn direkte Werte in Special Dialogen verändert wurden.

Entfernt: Special Buttons "One", "Two", "Three" wurden aus dem Effect Taschenrechner entfernt, da sie keine Funktion hatten.

Behoben: Falscher DMX Input in der Patch Reihe im "Neue Fixtures hinzufügen" Dialog.

## Behobene Bugs in der dot2 Version 1.2.2.3

### Beschreibung

Behobener Bug mit falschen Standardeinstellungen für dot2 Node4. Die Standardeinstellungen wurden so geändert, dass dot2 Node4 immer mit Output Ports konfiguriert sind.

Behobener Bug mit gespeicherten dot2 Node4 in alten Showfiles. dot2 Node4 werden neu konfiguriert, damit alle Ports als Outputs konfiguriert sind.

Behobener Bug mit mehr als vier dot2 Node4. Es ist jetzt möglich zehn dot2 Node4 mit individuellen DMX Port Konfigurationen zu benutzen.

Behobener Bug bei dem das Tippen auf den Abbrechen Button in den Release Notes die Konsole runterfährt. Der Abbrechen Button schließt jetzt das Release Notes Fenster.

Behobener Bug bei dem die numerische Tastatur nicht im Wähle DMX Adresse...Fenster verfügbar war. Die numerische Tastatur wurde dafür aktiviert.

Behobener Bug mit einem zusätzlichen Y auf der virtuellen Tastatur. Ein rechter Shift Button wurde hinzugefügt.

Verbesserte Anzeige von leeren Gruppen im Group Pool.

## Verbesserte Funktionen


Die dot2 Release Version 1.2 präsentiert einige Verbesserungen, die Ihre Erfahrungen in der Lichtprogrammierung bereichern werden. Lesen Sie hier eine kurze Vorstellung der Neuerungen und benutzen Sie die Links, um weitere Informationen zu erhalten.

### Layout Views

 Neu in diesem Release

Eine neue Möglichkeit Fixtures zu arrangieren.

Sie können bis zu fünf individuelle Layouts im Fixtures View erstellen. Im Edit Modus können Sie jedes einzelne Fixture in einem Raster bewegen. Die Reihenfolge ist abhängig von der Reihenfolge der Auswahl auf dem Touchscreen oder mit der Maus. Jeder Layout View hat eine individuelle Zoom Leiste, einen Zoom to Fit Button (passender Zoom um alles zu sehen) und einen Button zum fixieren des Views.

Um zusätzliche Informationen wie die Fixture Namen oder eine Vorschau von Farben und Gobos wenn der Dimmer geschlossen ist zu bekommen, drücken Sie die  Taste.

---

## Multipatch Funktion

 Neu in diesem Release




Neuer Erstelle Multipatch Button unter Setup -> Patch und Fixture Liste.


Wählen Sie zuerst die Fixture ID aus, um zusätzlich mehrere DMX Adressen zu erstellen. Zusätzlich werden neue Fixture Objekte im dot2 3D erstellt.

Für mehr Informationen lesen Sie [Patch und Fixture Liste](#).


---

## Verbesserte Executor Bedienung

 Neu in diesem Release

- Sie können den Main Executor auf alle anderen Executors verschieben und kopieren und umgekehrt. Um zum Beispiel den Main Executor auf Executor 6 auf Page 1 mit der Command Line zu verschieben, tippen Sie "Move Executor 0.1.1 at 1.6" ein.
  - Executors bekommen zusätzlich die Funktion "Swop" als Button Funktion. "Swop" ist dasselbe wie der "Flash" Button, aber zusätzlich springen alle Dimmer Werte aus anderen Executors auf 0.
  - Executors bekommen zusätzlich die "Swop Protect" Funktion, um den Executor vor dem "Swop" anderer Executors zu beschützen.
  - Um die Executor Nummer und das Fader Symbol zu sehen, drücken und halten Sie die  Taste.
- 

## Zuweisbare DMX Ports


 Neu in diesem Release

Im Dialog Setup -> Sessions.

Hier können Sie DMX Out Universen zu jedem einzelnen XLR 5-pol Ausgang zuweisen. Dies funktioniert Standalone oder in einer Netzwerk Session für alle Konsolen und dot2 Node4. Es ist auch möglich ein DMX Universum auf mehrere XLR Ausgänge zuzuweisen.

---

## Auto Save

 Neu in diesem Release

Neue Funktion im Backup Menü: Auto Save (automatisches Speichern) auf dem ersten Encoder.

Mögliche Optionen sind:

- Aus
- alle 15 Minuten
- alle 30 Minuten
- alle 60 Minuten
- alle 120 Minuten



Dazu gibt es ein neues Symbol in der Titelleiste des Lade Showfile Fensters: "Zeige Backup Files". Hier können Sie bis zu 11 alte Versionen von Showfiles laden. Der Showfile Name endet mit .backup. Jeder Doppelklick auf **Backup** erstellt eine neue Backup Datei.

Für mehr Informationen lesen Sie [Backup Fenster](#).

---

## Fader Position Erkennung

 In diesem Release verbessert

Wenn die Position des physikalischen Faders unterschiedlich zu der Position des Faders in der Software ist, zeigt eine kleine Fader Leiste die Software Position des Faders an. Der Main Executor zeigt ebenso seine Fadersymbole an, wenn einer der physikalischen Fader nicht auf der richtigen Position ist.

---

## Remote Inputs mit Pages

 Neu in diesem Release

Neue **Page** Spalte im Remote Inputs Konfigurationsdialog. Nun können Sie die Remote Inputs auf bestimmten Seiten benutzen. Dies ist insbesondere dann sinnvoll wenn **Globales Autofix** ausgeschaltet ist.

---

## Programmer Erweiterungen

 In diesem Release verbessert

Effects die im Programmer aufgerufen sind werden mit roten Werten angezeigt und wenn sie speicherbar (aktiv) sind mit einem roten Hintergrund.


---

## Effect Erweiterungen

 Neu in diesem Release

- Fixture Sheet View: Ein senkrechter Marker in der Farbe Magenta zwischen der Fixture ID und dem Fixture Namen zeigt, dass auf diesem Fixture ein Effect im Programmer läuft oder aus einem Cue kommt.
  - Effects, die in einem Preset gespeichert sind, können editiert und aktualisiert werden.
- 

## Weitere Veränderungen

 Es wurde ein Output Symbol im Fixture Sheet View zwischen der Fixture ID und dem Fixture Namen hinzugefügt. Dieses Symbol zeigt die Output Kombination aus Dimmer, Gobo und Color.



- + Die Kalibrierung des externen Touchscreens wird auf der internen Festplatte gespeichert und bei einem Neustart geladen.
- + Es wurde eine Export Funktion für Fixture Types auf die interne Festplatte und ein USB Gerät hinzugefügt.
- + Es wurde eine Export Funktion für Executoren (= Cues View) und die Patch und Fixture Liste als .xml Datei hinzugefügt.
- + Ein neuer Hinweis im Cues View zeigt an wenn Fade/Delay Zeiten von einem Executor Time Master überschrieben werden.
- + Der Name von einem dot2 Node4 kann verändert werden. Dieser wird im Showfile gespeichert und am Display des dot2 Node4 angezeigt (wenn er verbunden ist).
- + Die verfügbaren Views wurden neu geordnet. Die Standard Views werden immer in der View Leiste angezeigt. Zusätzliche Views werden in einer Button Übersicht angezeigt. Effect, Macro und Page View sind nun hier verfügbar.
- + Um die Hilfe Datei auf Screen 1 zu öffnen, drücken Sie **Help** und tippen Sie auf die Titelleiste in einem der Setup Menüs.
- + Neue vorgefertigte Macros.

---

## Änderungen

- Die Reihenfolge der Spalten in der Patch und Fixture Liste hat sich geändert. Die Fixture ID und der Fixture Name sind jetzt immer sichtbar, auch wenn Sie nach rechts scrollen. Für mehr Informationen lesen Sie [Patch und Fixture Liste](#).
- Im [Remote Inputs Konfiguration Fenster](#) wurde die Spalte **Button** in **Funktion** geändert.
- Wenn der Maus Cursor länger als 120 Sekunden nicht bewegt wird, wird der Cursor ausgeblendet.

---

## Behobene Bugs

### Beschreibung

Effects, die aus einem Preset aufgerufen werden, benutzen auch die Programmer Time.

Behobener Crash beim Klonen von Fixtures mit mehr als 3 Subfixtures.

Edit Update für Presets enthält auch Preset Type Filter.

Fixierte Namen Spalte im Cues View, wird beim scrollen nur vertikal ausgeführt (um die Reihe aktuell zu halten).

## Beschreibung

Vereinheitlichter Import Fixture Types Dialog.

Das Editieren von nicht editierbaren Feldern im Chaser Editor.

Update fragt nicht nach Normal oder Cue Only wenn es keine Daten für ein Update gibt.

Update fragt nicht nach Normal oder Cue Only wenn der letzte Cue upgedated wird.

Berichtigtes Color Dialog Verhalten wenn man durch eine Auswahl mit den Next/Prev/Set Buttons navigiert, nachdem man die Align Funktion eingestellt hat.

Behobenes Ausschalten des Executor Timecode Triggers während einem laufenden Timecode.

Das Kopieren von Executor 1 auf Executor 2 mit Merge Daten ist nun möglich.

Delay Spalte im Sequence View hinzugefügt.

"Off" Button wurde im Direkt Taschenrechner für die Attribute hinzugefügt.

Behobenes Cue-Only Update im Preview Modus.

---

## dot2 3D

### Verbesserte Funktionen

#### 3D Modelle

 Neu in diesem Release

Fixtures ohne DMX steuerbaren Zoom und Blendenschieber können diese Attribute jetzt im 3D visualisieren. Benutzen Sie dazu das neue 3D Modell Conventional - Source Four.

Es wurden neue dot2 Logo 3D Modelle hinzugefügt.

---

### Visualisierung der Farbtemperatur

 Neu in diesem Release

Die Vorprogrammierung von Fixtures mit Farbtemperaturkontrolle und Farbkorrektur ist nun im MA 3D möglich durch die Visualisierung von CTO, CTC und CTB. Fügen Sie dazu die korrekten physikalischen Werte zum Fixture Typen hinzu (zum Beispiel ist eine Farbtemperatur von 3000K ein physikalischer Wert von 3000).

## Beam Rendering

 In diesem Release verbessert

Ein besseres Rendering von Beams mit und ohne Prisma wurde implementiert.

---

## Änderungen

- Die maximale Beam Länge wurde um den Faktor 10 erhöht.
- 

## Behobene Bugs

### Beschreibung

Falsches UV Mapping auf einigen Standard Objekten wurde behoben.

Beim Skalieren eines 3D Modells wird der Beam nicht mehr mit skaliert.

Die Objekt Reihenfolge ist nicht mehr durcheinander wenn Objekte über Drag´n´Drop in der Objektliste verschoben werden.

Die Sprache in der Shortcut Beschreibung ist jetzt einheitlich.

Falsches Verhalten der Reset Funktion für ausgewählte Objekte wurde behoben.

Das Verhalten von festen Positionen Werten von 3D Traversen Elementen ist nun korrekt.

Das Loopback Gerät in den Netzwerkeinstellungen ist nun immer verfügbar.

Die IP Adressen im Netzwerk Interface sind nun auch bei abgezogenem Netzwerk Kabel sichtbar.