

Release Notes - Version 3.3

[Wichtige Informationen zum Update](#)

[Bugfix Version 3.3.4.3](#)

[Bug fix version 3.3.4.1](#)

[Neue Funktionen](#)

- [Neue Hilfe](#)
- [Verbesserungen für Partial Show Read](#)
- [MA Fixture Share](#)
- [RDM über Art-Net](#)
- [User Profil Verbesserungen](#)
- [XYZ Store Modi](#)
- [MIB Verbesserungen](#)
- [x-Port Node Verhalten bei DMX Fehler](#)

[Zusätzliche Updates](#)

[grandMA2 onPC](#)

[MA 3D](#)

[MA VPU \(= Video Processing Unit\)](#)

[MA Network Switch](#)

[Behobene Bugs](#)

[grandMA2 onPC - Behobene Bugs](#)

[MA 3D - Behobene Bugs](#)

[MA VPU - Behobene Bugs](#)

[Appendix](#)

[Bekannte Einschränkungen](#)

Die aktuellen Systemvoraussetzungen für die verschiedenen Produkte finden Sie auf www.malighting.com.

Wichtige Informationen zum Update

Update eines dimMA Systems:

Wenn Sie ein dimMA System mit einer Software Version unter 7.x updaten möchten, kontaktieren Sie bitte Ihren MA Distributor oder MA direkt für weitere Update Informationen. Falls Sie die grandMA2 zusammen mit dimMA Komponenten benutzen, treten Sie mit uns in Kontakt. Ein Konsolen Update erfordert ein NDP Update und umgekehrt. Bei Fragen dazu helfen wir gerne weiter.

Update von grandMA2 onPC und MA 3D:

Die aktuellen Versionen von grandMA onPC und MA 3D erfordern mindestens Windows® 7. Microsoft® .NET Framework (4.0) wird auf Ihrem Computer installiert.

Update MA VPU

Wenn Sie die VPU basic oder VPU light auf die Software Version v3.2 oder höher updaten möchten, schließen Sie mindesten einen Bildschirm und eine Maus an die MA VPU an.

Update MA Network Switch

Wenn Sie den MA Network Switch von den Software Versionen v3.1 oder v3.2 auf die v3.3 oder höher updaten möchten, müssen Sie das Display nach dem Update zurücksetzen. Wenn das Display nach dem Update Booting anzeigt, führen Sie folgende Schritte durch:

1. Unterbrechen Sie die Stromversorgung.
2. Drücken und halten Sie den gelben Menü Knopf auf der linken Seite des Displays.
3. Während Sie den Menü Knopf gedrückt halten, verbinden Sie den Switch erneut mit der Stromversorgung.
4. Lassen Sie den Menü Knopf los, wenn Booting im Display angezeigt wird.

Um von der v3.3 oder einer nachfolgenden Version auf die v3.1 oder v3.2 zurückzusetzen, verfahren Sie in derselben Art und Weise.

Bugfix Release Notes

grandMA2 Version 3.3.4.3

Behobene Bugs und verbesserte Funktionen

Beschreibung

Behoben - Symbole im Color Preset Pool werden in großen Showfiles beim Scrollen vermischt.

Behoben - Einfrieren der Konsole wenn das RDM Fenster unerwartete RDM Daten nicht anzeigen konnte.

Behoben - Crash beim Show Upload bei der Arbeit mit "Empty" 100mm Fadern.

Behoben - Crash beim Editieren von einzelnen Channelsets in Macroselect Attributen.

Behoben - Probleme mit Attributen nach dem Verlassen des Patch und Fixture Schedule.

Behoben - MATricks Taschenrechner setzt Single X und Single Y.

Behoben - Aktivierung von Pan oder Tilt Werten beeinflusst relative Pan/Tilt Effekte.

Behoben - Fehlermeldung beim Ändern der Fixture Typen Dimensionen von Camera Controller oder Marker Fixture Typen. Diese Typen unterstützen keine Geräte Dimensionen.

Beschreibung

Behoben - Schalten von Highlight in Multi User Umgebungen.

Behoben - Manuell erstellte Timecode Events oder durch Oops wiederhergestellte Timecode Events können von mehreren Usern editiert werden ohne die Show neu laden zu müssen.

Verbessert - Der Colorpicker berücksichtigt die Colorwheel Only Option. Die Colormix Optionen benutzen Colormix Attribute außer die Encoder sind auf ColorHSB gestellt.

MA Web Remote

Beschreibung

Behoben - Sortierung in Fixture oder Channel Sheets in Kombination mit Next oder Previous.

MA xPort Nodes

Beschreibung

Behoben - Der Output setzte aus wenn der Master der Session geändert wurde.

MA Network Switch

Beschreibung

Verbessert - Auto Negotiation bei Duplex Einstellungen wenn die Geschwindigkeit auf 100MBit gesetzt wurde.

Behoben - Es kan nicht auf den MA Switch zugegriffen werden wenn spezielle Konfigurationen auf den Ports durchgeführt wurden.

Behoben - Das Update Firmware Pop-Up kann abhängig von der Version falschen Text anzeigen.

Behoben - Das Firmware Update kann nicht durchgeführt werden wenn die Firmware Datei umbenannt wurde.

Behoben - Das Web Interface hat nicht die richtige Speed Einstellung angezeigt.

MA VPU

Beschreibung

Behoben - Video Clips, die vorgeladen wurden während der Playmode "Play" eingestellt wurde, starten wieder bei der korrekten eingestellten Zeit.

Behoben - Das Playback startet wieder vom ersten Frame wenn der Video Clip geladen wurde, nachdem der Dimmer geöffnet wurde (solange der Playmode auf "Ignore Dimmer" gesetzt ist).

Bugfix Release Notes

grandMA2 Version 3.3.4.1

Behobene Bugs und verbesserte Funktionen

Beschreibung

Behoben - Das Löschen des Info Texts löscht einen Buchstaben zusätzlich.

Verbessert - Die Spalte Timing Overwrite im Timecode Editor wurde zu Event Fade Overwrite umbenannt.

Behoben - Zoom und Iris für JB Lighting P7 Fixtures sind falsch gesetzt.

Behoben - RDM global on/off Macros sind defekt.

Behoben - Das mehrmalige Benutzen von MA+Fix während MA gehalten wird, setzt Fix in die Command Line.

Behoben - Die Uhr im Timecode Pool zeigt nicht immer die richtige Zeitinformation wenn der Timecode intern generiert wird.

Verbessert - Appearance (Farbanzeige) für Executoren. Die Appearance für das zugewiesene Objekt wird übernommen.

Verbessert - Neue vorgefertigte Macros, um die Appearance von Executoren, Sequenzen und Effekten, sowie Presets und alle anderen Pools, auf Standard Einstellungen zurückzusetzen.

Verbessert - Neues Kommando Go Cue X, um einen bestimmten Cue ohne Status aufzurufen.

Verbessert - Neuer Timecode Record Modus, um zwischen der Aufnahme von Timecode Events mit Go Cue X oder Goto Cue X auszuwählen. Go Cue X ruft nicht den Cue Status auf während Goto Cue X immer den Cue Status mit aufruft.

Behoben - Der Smart View zeigt verschwommene Thumbnails an, wenn der Modus auf Big Thumbnails gesetzt ist.

Behoben - Die Beschriftungen der Specialmaster werden auf den 100mm Fadern nicht automatisch upgedated, wenn sie umbenannt werden.

Behoben - Das Edit Timecode Fenster kann aus den Grenzen scrollen.

Behoben - Info und Plugin Editor Fenster haben einen Cursor Positionsversatz, wenn es Zeilen mit Tabulatoren gibt.

Behoben - Das Kopieren von Teilen eines Texts in das Info und Plugin Editor Fenster kopiert einen Buchstaben zuviel.

Behoben - Konsolen/onPC Session Teilnehmer können in der MA Network Config gelöscht werden.

Behoben - Das PSR Menü kann endlos scrollen.

Behoben - Der Event Fade Overwrite Standard Wert ist irritierend.

Behoben - Der Taschenrechner für die Agenda Start Zeit erwartet einen falschen Datentyp wenn der Start Typ relevant ist.

Behoben - Crash beim Laden eines Showfiles während Art-Net aktiv ist.

Beschreibung

Behoben - Das Verschieben des letzten Cues einer Sequence auf eine andere Sequenz resultiert in einer leeren Sequenz.

Behoben - Crash beim Verschieben von gruppierten Objekten in einen Stage Marker.

Behoben - Der Dynamic Preset Pool speichert nicht den Positionsoffset für alle Preset Types in einem View.

Behoben - NPU Text "Slave" wurde in "Connected" geändert.

Behoben - Crash beim Löschen eines Timecode Subtracks wenn er von einer anderen Station aufgenommen wird.

Behoben - Crash beim Laden eines Showfiles mit korrupten Attributen.

Behoben - Crash beim Store Merge von universellen Color Presets.

Behoben - MIB kann unter bestimmten Umständen nicht für alle Fixtures vergeben werden, die MIB durchführen sollten.

Behoben - Das Ändern der Off Time über Command Line wird nicht im Netzwerk übertragen.

Behoben - Das Kopieren eines Cues in eine andere Sequenz entfernt die MIB Einstellungen.

Behoben - FastForward ruft den MIB Fade nicht mehr erneut auf.

Verbessert - Tracking und Default Sequence Stylesheets zeigen nun ausschließlich auf ## gerundete Werte an.

Behoben - XFadeB kann einen DMX Dropout zur Folge haben, wenn der XFade abgebrochen wird.

Behoben - Ausblendende Werte können schalten, wenn Goto benutzt wurde.

Behoben - Das Assign Menü versteckt manchmal Buttons und Fader.

Behoben - MATricks Taschenrechner für SingleX und SingleY übernehmen keine Eingabe.

Behoben - Executoren auf einer Ultralight Konsole können nach dem Booten und automatischen Laden eines Showfiles falsche Faderpositionen haben.

Behoben - Crash bei der Verwendung von DeskLock mit großen Images (4K+).

Behoben - BPM Speed Master funktionieren nicht in Effekt Linien.

Behoben - Verwirrendes Patch Collision Pop-Up beim Patchen von Multi-Instanz Fixtures.

Behoben - Der interne Timecode Generator läuft weiter beim Laden einer anderen Show.

Behoben - Eingeben von XYZ Attributen führt zum Verlust des Links zu einem XYZ Preset.

Behoben - In Cues gespeicherte Pan/Tilt Werte werden zu XYZ Werten konvertiert bei Änderungen im Setup.

Behoben - Das Update von Presets von Effekten aktualisiert nicht den Programmer Output.

Behoben - Crash beim PSR Prepare.

Behoben - Das Editieren von Effect Werten im Tracksheet funktioniert nicht korrekt.

Behoben - Das Umschalten des Color Readout Modus schaltet nicht immer die Encoderbar korrekt um.

Beschreibung

Behoben - Auto Create von Presets kann alle existierenden Presets neu sortieren.

Behoben - Der Sound Input auf einem BPM Speed Master ändert nicht immer die Effekt Geschwindigkeit.

Behoben - Globale Preset Daten können nach Änderungen im Setup verloren gehen.

Behoben - Das Klonen auf Fixture Types kann Fixture Type Daten in Cues erstellen.

Behoben - Zoom to Fit arbeitet auch auf gelockten Cameras.

Behoben - Preset Thumbnails zeigen keine Split Colors mehr an.

Behoben - Crash beim Austauschen von Fixture Types im Patch and Fixture Schedule.

Verbessert - Output Handling beim Abbrechen von Split XFade Aktionen.

Behoben - Das Kommando At EffectSec x weist den erwarteten Effect Speed zu. Zum Beispiel At EffectSec 2 weist 2 Sekunden pro Effekt Zyklus zu.

Behoben - Crash beim Editieren eines Presets mit nicht existierenden Attributen.

Behoben - Layout View Option Zoom Encoder.

Behoben - Preview und BlindEdit Stage View in Kombination mit Pan oder Tilt Offset zeigt falsche Beam Positionen an.

Behoben - Crash beim Ausführen von RemoveIndividuals in Kombination mit Interleave in einem Effekt.

Behoben - Edit Setup und Live Setup könnten nicht synchron sein.

Behoben - Der Special Dialog Shaper funktioniert nach dem Update eines Cues nicht mehr.

grandMA2 onPC

Beschreibung

Verbessert - onPC: Fader anfassen

Behoben - onPC: Auswerfen des USB Sticks funktioniert nicht. Der User musste auf ein Timeout warten, bevor er wieder Kontrolle im onPC hatte.

Behoben - onPC: Zuverlässigkeit der onPC wing Verbindung.

MA xPort Nodes

Beschreibung

Behoben - xPort: Export und Import von DMX Fail Mode und Timeout Einstellungen.

MA Network Switch

Beschreibung

Behoben - MA Switch: Import von Config Dateien die aus einem Switch mit einer Firmware älter als v3.3 exportiert wurden.

Behoben - MA Switch: Webinterface eingefroren wenn nur ein Firmware Image verfügbar ist.

Release Notes grandMA2 Version 3.3.2.2

Neue Funktionen

Das aktuelle grandMA2 Release 3.3.2.2 bietet viele neue Funktionen und Verbesserungen, die Ihre Arbeit mit der Lichtsteuerung bereichern. Lesen Sie hier eine schnelle Einführung in die neuen Funktionen und finden Sie Verknüpfungen zu mehr Informationen.

Neues Hilfe System

 In diesem grandMA2 Release verbessert

- Komplett überarbeitete Hilfe
- Neues Interface der grandMA2 Hilfe
- Neue Hilfe Seite online

Verbesserungen im Partial Show Read (PSR)

 In diesem grandMA2 Release verbessert

- PSR Prepare
 - Unterstützt nun das Ändern von Fixture oder Channel IDs des Quell-Patches. Dafür wurde die neue Spalte "Match to ID" implementiert. Diese hilft dem User dabei, das finale Setup im PSR Prepare Dialog zu konfigurieren.
 - Es ist nur möglich eine neue Fixture ID oder Channel ID für ein Fixture oder Channel zur selben Zeit zu setzen.
 - Die neuen Buttons "Use My 3D Position" und "Use Other 3D Position" definieren welche 3D Positionen der importierten Fixtures genutzt werden.
 - Nur Fixtures/Channels die eine ID in der "Match to ID" Spalte haben, werden beim Drücken des Prepare Buttons importiert.

- PSR
 - Nach der Auswahl eines Pools (z.B. Group Pool), werden beide Pools (My Pool und Other Pool) 1:1 als Liste nebeneinander angezeigt. Dies hilft dabei zu sehen wo Objekte herkommen und wo sie in das Showfile integriert werden. Beide Pool Listen zeigen zudem den Namen des entsprechenden Showfiles an. Die Liste auf der linken Seite repräsentiert das aktuelle Showfile, während die Liste auf der rechten Seite den Inhalt des Showfiles anzeigt, das importiert werden soll.
 - Bietet die Möglichkeit, die Objekte der Quelle vor dem Importieren anzuordnen:
 - Die Pfeil-Buttons auf der rechten Seite verschieben die ausgewählten Objekte um eine Position nach oben oder unten. Wenn die neue Position bereits durch ein Objekt belegt ist, tauschen beide Objekte die Positionen.
 - Durch das Drücken des "Move At" Buttons und Eintippen einer Zielzeile in der List, wird die Auswahl auf die Zielzeile verschoben.
 - Die Buttons "Match By Number", "Match By Name" und "Match Automatic" sortieren die Liste, indem die Objekte aufgrund der IDs, des Namens oder automatisch angeordnet werden.
 - Das Positionieren in der Liste des Quell-Showfiles muss vor dem Drücken des "Add Selected Items" Buttons ausgeführt werden.
 - Hinweise zum Importieren von Objekten mit PSR:
 - Executoren mit größerer Breite können nur durch das Importieren der entsprechenden Page korrekt importiert werden.
 - Special Master können über PSR nicht importiert werden.

MA Fixture Share

- Sie finden das neue MA Fixture Share unter <http://www.fixtureshare.malighting.com> (nicht über eine grandMA2 Konsole erreichbar).
- Das MA Fixture Share beinhaltet die aktuelle MA Lighting Fixture Library und viele von Usern erstellte Fixture Typen für die grandMA2 zum Download.
- Diese Datenbank liefert nahezu alle Arten von Fixture Typen mit den relevanten Modi und Firmware Versionen.
- Das MA Fixture Share wächst kontinuierlich und mit der Hilfe von Usern, die ihre Fixture Typen zur Verfügung stellen, wächst es noch schneller.
- Wenn Sie Hilfe beim MA Fixture Share benötigen sollten, lesen Sie in der entsprechenden Hilfe Sektion nach: <http://fixtureshare.malighting.com/help/start.htm>
- Heruntergeladene Fixture Typen der originalen MA Library (*.xml files) können nur in die grandMA2 v3.3 oder höher importiert werden.

RDM über Art-Net

Neu in diesem Release

- Die grandMA2 unterstützt nun RDM über Art-Net.
 - Der Art-Net Node muss RDM über Art-Net unterstützen (z.B. MA Lighting xPort Node (mind. Software Version 3.3), Luminex Ethernet-DMX4 MkII).
 - Fixtures mit Art-Net müssen RDM über Art-Net unterstützen.

- Darüber hinaus unterstützen xPort Nodes RDM im Art-Net Modus.
-

User Profile

+ Neu in diesem Release

- User Profile können nun einer bestimmten Welt zugewiesen werden.
 - Dies wird eingerichtet über:
 - Setup/Console/User & Profiles Setup
 - Command Line
 - "Assign UserProfile X /World=<Index oder Name oder -1 für Reset>"
 - User, deren User Profil auf eine bestimmte Welt zugewiesen ist, können nicht in eine andere Welt wechseln.
-

Pan/Tilt Offsets

+ Neu in diesem Release

- Im Fall dass Fixtures auf einer realen Bühne so montiert sind, dass dies nicht zum Setup, das in der grandMA2 vorbereitet wurde, passt, z.B. dass die Richtung des Displays zur Seite statt nach vorne zeigt, ist es nun möglich, einen Pan und/oder Tilt Offset für jedes gepatchte Fixture zu vergeben.
 - Dies macht das Anpassen jedes einzelnen Positions Presets zum Korrigieren der Position unnötig.
 - Der Pan und/oder Tilt Offset kann für jedes einzelne gepatchte Fixture gesetzt werden, das Pan und/oder Tilt Attribute besitzt.
 - Der Offset wird im Patch & Fixture Schedule oder im Patch Only Menü eingestellt.
-

Store Modi für Positionswerte

+ Neu in diesem Release

- Zusätzlicher Store Filter, um jedes Positions Preset oder einen Cue entweder mit Pan/Tilt oder XYZ Werten zu speichern.
 - Dies kann in den Store Optionen eingestellt werden und hat die Optionen: Active Position Data, XYZ und Pan/Tilt.
 - Abhängig von der ausgewählten Option werden folgende Daten gespeichert:
 - Active Position Data: Speichert die aktiven Positionsdaten (als Pan/Tilt oder XYZ).
 - XYZ: Konvertiert und speichert Positionen als XYZ Werte.
 - Pan/Tilt: Konvertiert und speichert Positionen als Pan/Tilt Werte.
-

Großes Bug Fix für MIB:

- Nachdem eine Station die Session verlassen hat, wird MIB nicht mehr zurückgenommen und Fixtures fallen nicht auf Non-MIB Werte zurück.

- Wenn der nächste Cue, der Fixtures enthält die über MIB vorpositioniert werden, über Crossfade eingeblendet wird und der Fade nicht komplett ausgeführt ist und zurückgenommen wird, wird MIB nicht mehr zurückgenommen.
- Nach Goto, GoBack, etc. wurde MIB nicht erneut ausgeführt.
- MIB funktionierte nicht, wenn ein Playback aus- und wieder eingeschaltet wurde.
- MIB wurde nach dem Update eines Cues in einer aktiven Sequenz zurückgenommen.

xPort Node Verhalten bei DMX Fehler

- DMX Fail Modus für xPort Nodes wenn keine DMX Daten mehr über Netzwerk empfangen werden.
- Es ist möglich zwischen einem Hold (endloses Halten des letzten DMX Frames) oder verschiedenen Zeitintervallen (der letzte DMX Frame wird für die ausgewählte Zeit gehalten, bevor der DMX Port auf High Z Status wechselt) zu wählen.
- Mögliche Timeout Zeiten sind: 10s (Standard), 20s, 30s, 1m, 10m, 30m und 1h.
- Es ist zudem möglich für alle Zeitintervalle eine Outfade Zeit von bis zu 10s zu setzen. Alle DMX Kanäle des Output Universums werden dann automatisch auf 0 ausgeblendet.
- All diese Einstellungen werden in der DMX Nodes Sektion in der MA Network Configuration gewählt. Die Optionen sind pro Port individuell einstellbar.

Zusätzliche Updates

+ Merge Einstellungen im Art-Net Modus der xPort Nodes.

Diese Einstellung wird in der Sektion DMX Nodes in der MA Network Configuration gewählt. Die Option kann pro Port individuell gesetzt werden.

+ Neues Kommando RemoveIndividuals zum Löschen von individuellen Werten von Effekten und Effektlinien.

RemoveIndividuals Effect 1 löscht alle individuellen Werte für Effect 1.

RemoveIndividuals Effect 1.11.2 löscht die individuellen Werte für die zweite Linie des Effects 11.

+ Neues Farbschema mit höherem Kontrast für den Programmierer verfügbar.

Das Farbschema kann pro User Profil unter Setup/User/Settings/Programmer Colors aktiviert werden.

Die Command Line Option heißt ProgrammerColors und hat die Optionen "Standard" und "HighContrast"

Assign Root "UserProfiles"."Default"."UserSettings" /ProgrammerColors="HighContrast"

+ Das Limit von Verbindungen zwischen Stage Markern und PSN Trackern wurde von 64 auf 1024 erhöht.

+ Externe Touchscreens haben nun die Touch Funktion wenn sie als interne Screens konfiguriert sind.

Voraussetzungen:

- Die Auflösung des externen Screens muss auf 1280 x 800 gesetzt werden, bevor er als interner Screen zugewiesen wird.
- Der externe Screen muss kalibriert werden, bevor der interne Screen zugewiesen wird.

grandMA2 onPC

+ Ausführen von onPC.exe mit dem Parameter -s erlaubt dem User das Laden eines bestimmten Showfiles.

Beispiel: <Pfad>/gma2onpc.exe -s mein_showfile

Dies lädt die Datei mein_showfile.show.gz aus dem gma2/shows - Ordner der entsprechenden Software Version.

+ Der onPC Installer hat die Option das Installationsverzeichnis auszuwählen.

MA 3D

+ Mehr Modelle sind verfügbar, inklusive dem Arri Fresnel mit manuellem Zoom.

MA VPU

- Verbesserter Warper
 - Das Warper 3D Objekt unterstützt nun 3 Modi: "Stretched", "3D" und "Orthogonal".
 - Der Modus wird eingestellt, indem man ein Objekt erstellt und die gewünschte Einstellung im Edit Dialog des Warper 3D Objekts im Warper Editor auswählt. Der Standard Modus ist "Stretched", welches auch die Standard Einstellung aus früheren MA VPU Versionen ist. Wenn ein Warper Objekt auf einer Camera verwendet wird, wird der Modus "3D" nicht unterstützt und verhält sich wie "Stretched".
 - Ein Warper Objekt auf einem Layer verwenden:
 - Stretched: Das Warper Objekt wird auf den Output angepasst und ignoriert das Verhältnis des Warper 3D Objekts. Dieser Modus unterstützt keine 3D Funktionalität, wie z.B. Positionierung, Skalierung oder Rotation.
 - 3D: Das Warper Objekt wird mit seiner definierten Auflösung angezeigt. Die Mitte des Objekts ist mit der Mitte des Outputs verknüpft. Dieser Modus unterstützt die komplette Funktionalität innerhalb des 3D Raums. Das Objekt kann wie andere 3D Objekte positioniert, rotiert und skaliert werden. Der Warper bleibt dennoch ein zwei-dimensionales Objekt.
 - Orthogonal: Das Warper Objekt wird mit seiner nativen Auflösung gezeichnet. Die Mitte des Objekts ist mit der Mitte des Outputs verknüpft. Dieser Modus unterstützt lediglich die Positionierung auf der x-Achse und y-Achse. Die Positionierung in diesem Modus verschiebt das Objekt ohne Pixel zu interpolieren, so dass das Mesh pixelgenau bleibt. Da der Orthogonal Modus ein zwei-dimensionaler Modus ist, ist er der mit der höchsten Pixelgenauigkeit aller drei Modi.
- Ein Warper Objekt auf einer Camera verwenden:
 - Stretched: Das Warper Objekt wird auf den Output angepasst. Dieser Modus unterstützt keine 3D Funktionalität, wie z.B. Positionierung, Skalierung oder Rotation.
 - 3D: Dieser Modus kann nur auf einem Layer benutzt werden. Bei der Verwendung auf einer Camera verhält er sich wie "Stretched".
 - Orthogonal: Das Warper Objekt wird mit seiner nativen Auflösung gezeichnet. Die Mitte des Objekts ist mit der Mitte des Outputs verknüpft. Das Objekt kann über die PosX und PosY Attribute des Camera 3D Key Features positioniert werden. Der Orthogonal Modus ist bei der Verwendung des Objekts auf einer Camera der mit der höchsten Pixelgenauigkeit.

- Verbessertes UV Mapping auf einem Mesh. In früheren Versionen basierte die Berechnung des UV Mappings auf der Höhe und Breite des übergeordneten Warper 3D Objekts. Nun kann die Höhe und Breite einer Textur als Basis zur Berechnung der entsprechenden UV Werte definiert werden.
 - Z.B. hat ein Warper Objekt die Dimensionen 1920 x 1080 was auch zur Auflösung des Outputs passt.
 - Der Content hat eine Auflösung von 7680 x 1080 (4x Full HD).
 - In diesem Beispiel wird das Warper Objekt auf einem Layer benutzt und soll den dritten Full HD Bereich der Textur über das UV Mapping abbilden.
 - In diesem Fall ist das UV Mapping: U von 3841 bis 5760 von 7680 und V von 1 bis 1080 von 1080.
 - Die UV Parameter sind pixelbasiert und auf 1 normiert. Wenn Sie eine Textur mit einer Full HD Auflösung benutzen, geben Sie die Parameter 1 bis 1920 ein.
 - Alle Positionsparameter des Warpings sind pixelbasiert und auf 0 normiert. Die Position 0,0 entspricht der oberen linken Ecke des Bildschirms.
- Es wurde ein UV Tool zum grafischen Modifizieren des UV Mappings eines Warper Meshes hinzugefügt. Dieses Tool kann nur im Grid Modus benutzt werden. Aktivieren Sie dazu den Button "UV Mode" in der Werkzeugleiste im Warper Editor. Sie können auch die Taste "U" einer angeschlossenen Tastatur nutzen, um den UV Mode einzuschalten. Die Steuerelemente "Move", "Rotate" und "Scale" modifizieren dann das UV Mapping statt des Meshes selbst.
- Eckpunkte eines Meshes können nun numerisch editiert werden.
 - Die Position des Eckpunkts sowie seine UV Koordinaten können modifiziert werden.
 - Um einen Eckpunkt zu editieren, wechseln Sie in den Grid Modus und wählen einen Eckpunkt aus. Klicken Sie dann auf "Edit Vertex" in der Werkzeugleiste. Der entsprechende Tastatur Shortcut ist "V".
 - Das Editieren von Eckpunkt Daten erfordert Erfahrung im Umgang mit UV Mapping und der Eckpunkt Adresskonvertierung von Pixel nach Texel.
- Die maximale Größe von Warper Objekten wurde angehoben. Ein Warper Objekt und ein Mesh können nun eine maximale Auflösung von 16384 x 16384 haben. Beachten Sie, dass die Verwendung von hoch auflösenden Meshes mehr Performance beansprucht.
- Der Zoom Bereich des Warper Editors wurde vergrößert, um die Arbeit mit sehr hoch auflösenden Meshes zu verbessern.
- Warper Meshes mit einer niedrigen Grid Auflösung können nun mit einer höheren Sub Grid Auflösung gerendert werden, um sichtbare Fehler zu minimieren. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.
 - Die maximale Größe eines Felds im Grid kann in den Mesh Optionen angepasst werden. Die Standardeinstellung ist auf eine maximale Größe von 32 Pixeln gesetzt.
 - Je höher der Wert der maximalen Größe ist, desto grober ist das Sub Grid. Wenn der Wert auf "None" gesetzt ist, entspricht die Mesh Auflösung der Grid Auflösung. Benutzen Sie diese Einstellung, um die Performance zu verbessern, wenn das Mesh nicht gewarpt wird.
- Ein Mesh kann nun über die Pfeiltasten rotiert und skaliert werden.

- Mixmodes hinzugefügt
 - Mixmodes definieren wie ein Layer mit anderen Layern gemischt wird, die sich hinter seiner Z-Position befinden.
 - Das Feature "Mixmode" wurde zum MA VPU Layer Fixture Typen hinzugefügt.
 - Dieses Feature enthält das Attribut "Blending", welches wiederum 9 Mixmodes enthält. Der Standard "None" bildet das Verhalten aus früheren MA VPU Versionen ab. Die neuen Mixmodes sind: Add, Sub, Darken, Lighten, Multiply, Negative Multiply, Sub Soft und Add Inverse.
- Die "Take a screenshot" Funktionalität wurde verbessert.
 - Sie erstellen einen Screenshot in der MA VPU unter "File -> Take a screenshot". Im folgenden Fenster können Sie ein Zielverzeichnis definieren.
 - Weitere Screenshots werden in diesem Verzeichnis gespeichert.
 - Sie können auch definieren von welchem Output ein Screenshot erstellt werden soll.
- Masking: Sie können nun eine Maske einer Camera zuweisen. Eine Maske kann zum Beispiel genutzt werden, um freie Bereiche einer Projektion zu definieren.
 - Sie können eine Maske einer Camera im Content Editor unter VPU Camera -> Mask zuweisen.
 - Alle spezifizierten Bild Dateien können als Maske benutzt werden. Dazu gehören: .bmp, .png, .jpg and .tga.
 - Weiße Teile des Bilds werden transparent, schwarze Teile bleiben undurchsichtig. Graustufen können für halb transparente Bereiche benutzt werden.
 - Wir empfehlen dass die Auflösung der Maske zur Auflösung des Outputs passt. Andernfalls wird die Maske passend zum Output skaliert und ignoriert dabei die Seitenverhältnisse. Die Maske wird stets im Fullscreen erstellt.
 - Das Attribut Maske wurde dem MA VPU Camera Fixture Typ hinzugefügt, um eine Maske auszuwählen.
 - Screenshots können als Maske benutzt werden. Benutzen Sie ein paar Layer, um Ihre Maske zu erstellen, gehen Sie auf File - Take a screenshot und aktivieren Sie "Add as mask to camera". Wenn diese Option für jeden erstellten Screenshot aktiviert ist, wird ein Channel Set für die Funktion des Mask Attributs erstellt. Somit werden die Screenshots automatisch zu der Camera als Maske hinzugefügt. Wenn Sie die Screenshots, die als Maske benutzt werden, invertieren möchten, aktivieren Sie die "Invert" Option im Screenshot Dialog.
 - Es gibt verschiedene Wege einen Screenshot oder eine Maske zu erstellen. In allen 4 Fällen wird ein Screenshot mit den Einstellungen aus dem "Take a screenshot" Dialog der MA VPU erstellt.
 - 1) Wählen Sie "File -> Take a screenshot" und benutzen Sie den "Take a screenshot" Button.
 - 2) Schließen Sie eine Tastatur an die MA VPU an und drücken Sie die [Druck] Taste.
 - 3) In der Konsole wählen Sie "Setup -> MA Network Configuration -> Tab VPU", wählen Sie eine VPU aus und tippen Sie auf "Take a screenshot".
 - 4) In der Command Line benutzen Sie das Kommando VPUScreenshot <IP> oder vs <IP> z.B., VPUScreenshot 192.168.0.10

- Die Content Distribution kann nun über die Command Line ausgeführt werden.
 - Das Kommando dafür ist contentdistribution oder cdist.
 - Wenn Sie das /nc Kommando verwenden, wird die Content Distribution mit den zuletzt verwendeten Einstellungen gestartet. Mit /nc wird die Content Distribution auch dann gestartet wenn einige Empfänger nicht online sind.
 - Die Content Distribution kann nun an jeder MA VPU in der Session voll konfiguriert und ausgeführt werden.
 - Um eine MA VPU als Distributor oder Empfänger zu definieren, gehen Sie auf "File -> Settings -> Network". Hier finden Sie die neue Spalte "Content", um den Status zu setzen. Felder die geändert werden können, zeigen ein orangefarbenes Dreieck an.
 - Die Content Distribution kann über den Button "Content Distribution" in der Werkzeugleiste im Content Editor oder in den Netzwerk Einstellungen gestartet werden. Es gibt zudem einen Button in den Netzwerk Einstellungen auf dem internen Touchscreen der MA VPU plus.
- No Parameter Highlight: Fixtures die in einem Output eines Pixelmappers gespeichert sind, können nun über die Highlight Funktion der Konsole angesprochen werden.
 - Selbst wenn die Fixtures im Patch auf "No Parameter" gesetzt wurden. Wenn ein Fixture auf "No Parameter" gesetzt wurde und in einem Output für einen Pixelmapper gespeichert wurde, werden die Highlight Werte über den Netzwerk Ausgang der MA VPU, der für den Output zuständig ist, berechnet und ausgegeben.
 - Wenn ein Fixture NICHT auf "No Parameter" gesetzt wurde und in einem Output für einen Pixelmapper gespeichert wurde, werden die Highlight Werte der Kanäle nur dann von der MA VPU berechnet und ausgegeben, wenn das Protokoll des Pixelmappers Art-Net oder sACN ist. Wenn das Protokoll MA-Net2 ist, werden die Highlight Werte von der Konsole berechnet.
 - Die Highlight Funktion hängt von dem User ab, der aktuell in der MA VPU eingeloggt ist.
- Die maximalen Dimensionen von Virtuellen Outputs und Pixel Mapper Outputs wurden angehoben. Die neuen maximalen Dimensionen für X und Y sind 8192 Pixel.
- Hap Converter Zielverzeichnis: Es ist nun möglich ein Zielverzeichnis für die konvertierten Dateien aus dem Hap Converter zu definieren.
- Der Hap Converter bietet nun die Option, die Audiospur eines Medienclips bei der Konvertierung zu verwerfen. Dafür gibt es die neue Option "Discard Audio" in den Hap Converter Optionen.
- Im Preview Fenster wurde ein Fortschrittsbalken für die Multi Preview implementiert, der die Playback Position des Preview Fensters anzeigt.
- Im Multi Preview wurde für die Layer ein Schachbrett Muster als Hintergrund hinzugefügt. Der Hintergrund kann über den Button "Chessboard Background" in der Werkzeugleiste der Multi Preview ausgeschaltet werden.
- Aktualisierter Fixture Typ "VPU Camera". Das Attribut "Mask" wurde hinzugefügt.
- Aktualisierter Fixture Typ "VPU Layer". Das Feature "Mixmode" wurde hinzugefügt.
- Der Modus der MA VPU Fixture Typen zeigt nun die mindestens geforderte Software Version der MA VPU an.
- Aktualisierte VPU Demo Show, VPU Teaser Show und VPU New Show.

MA Network Switch

Port Spiegelung

- Es ist nun möglich verschiedene Ports auf einen Port zu spiegeln.
- Es ist nur ein Zielport für die Spiegelung zur selben Zeit möglich.
- Die Konfiguration der Port Spiegelung erfolgt über das Web Interface (Tools/Edit General Settings - Edit Port Mirroring) oder das MA Network Configuration Menü.

+ Link Aggregation Group (LAG)

- Link Aggregation Group verbindet verschiedene physikalische Ports zu einem logischen Port.
- Die Konfiguration der LAG erfolgt über das Web Interface (Edit Ports/Groups) oder das MA Network Configuration Menü.
 - Es ist möglich aus 6 verschiedenen Link Aggregation Groups zu wählen. Deren Namen können individuell vergeben werden.
 - Das Zuweisen eines Ports zu einer LAG erfolgt auf dieselbe Weise wie das Zuweisen eines Ports zu einer Gruppe.
 - Wenn ein Port einer LAG zugewiesen wurde, werden seine Einstellungen (Group, Speed, etc.) auf die Standardwerte der LAG gesetzt.
 - Der erste Port in einer LAG bestimmt durch seine Einstellungen (Group, Speed, etc.) die Standardeinstellungen für die LAG.
 - Veränderungen an den Einstellungen eines Ports der zu einer LAG gehört, verändert auch die Einstellungen für alle anderen Ports dieser LAG.

+ Presets und Filter blockieren oder erlauben nun den Traffic in beide Richtungen.

+ Die Passwort Pop-Ups für MA Network Switches im Software Update Menü zeigen nun die IP Adresse des Switches für eine bessere Erkennung bei mehrfacher Selektion an.

+ Es sind neue Ansichten verfügbar, die die Port Namen oder die LAG Zugehörigkeit im Display des Switches anzeigen. Neue Reihenfolge der Ansichten: Gruppen Zugehörigkeit, Namen, Auslastung und LAG Zugehörigkeit.

+ Der RSTP Status für jeden Port (aktiv oder blockiert) wird nun im Web Interface des Switches angezeigt.

Behobene Bugs

Beschreibung

Verbessert - Fixture Editor: Der Edit Button für Zeilen ist ausgegraut bis eine editierbare Zeile vorhanden ist.

Behoben - "Locate" wird auf breiteren Executoren nicht korrekt angezeigt.

Behoben - Edit Macro: Der Taschenrechner für die Wartezeit zeigt nicht das Gerät für die Eingabe an.

Behoben - Der Special Dialog Shaper faded nicht.

Behoben - Replace wird nicht ausgeführt, abhängig von der Reihenfolge der eingegebenen Fixture IDs. Es gibt zusätzlich existierende Daten.

Beschreibung

Behoben - Wenn ein Objekt mit einem Stage Marker verknüpft ist, wird die Box des Objekts im Stage View angezeigt.

Behoben - Content Sheet im "manuellen" Modus: Der Screen Encoder arbeitet nicht in Cues.

Behoben - Die Verwendung von Next und Previous Tasten mit Teilen von Multi-Instanz-Fixtures in einer Welt funktioniert nicht richtig.

Hinzugefügt - Der Button zum Wechseln in ein übergeordnetes Verzeichnis fehlt für den Lua Importer.

Behoben - Neu importierte Bilder zeigen nicht den Dateityp in der Beschriftung an.

Behoben - Das neue Kommando ListCANFirmware zum Anzeigen der Firmware der CAN-Bus Module im System Monitor.

Behoben - Eingegebene Bereiche für Low und/oder High Werte in Effekten werden falsch berechnet.

Behoben - Nicht alle Executor oder Sequenz Optionen werden vom PSR übernommen.

Behoben - Die Agenda zeigt Events an, die täglich in Kombination mit der letzten Tageseinstellung wiederholt werden, auch an Tagen wo diese nicht mehr ausgeführt werden sollen.

Verbessert - RDM Switch ist im Setup/Show/Patch & Fixture Schedule/RDM Devices nicht korrekt beschriftet. Wurde auf RDM Off und RDM On geändert.

Verbessert - Enable RDM Switch ist im Setup/Console/Global Settings nicht korrekt beschriftet. Wurde auf RDM geändert.

Verbessert - Der zusätzliche Text in der Titelleiste "use ONLY to assign profiles to multipatch DMX addresses" ist obsolet.

Verbessert - Fixture und Channel Beschriftungen werden falsch in den Patch To- und Match To Dialogen beschrieben.

Hinzugefügt - Neue Attribute CONGOBLUE(ColorRGB20), ROYALBLUE(ColorRGB21) und LIGHTGREEN(ColorRGB22)

Behoben - Der Effekt Line Editor übernimmt die Selektion nicht korrekt.

Behoben - Downdate auf v3.1 funktioniert nicht.

Behoben - Appearance /? zeigt nicht alle möglichen Optionen an.

Behoben - Das Klonen von Sequenzen mit Effekten kann zusätzliche Attribute in der Zielsequenz hinzufügen.

Behoben - Die Eingabe einer Fixture ID eines Multi-Instanz-Fixtures für ein Fixture Objekt in einem Layout funktioniert nicht.

Behoben - Beschriftungen von Presets werden nicht zentriert.

Behoben - Das Store Pop-Up für Presets wird auf der Web Remote nicht angezeigt.

Behoben - Fixierte Executors werden in der Web Remote nicht korrekt angezeigt.

Behoben - Die Konsole kann crashen wenn die Web Remote ein Executor Sheet mit vielen Daten geöffnet hat.

Behoben - Das Update Pop-Up für Presets wird in der Web Remote nicht angezeigt.

Beschreibung

Behoben - Globales Autofix wird im Message Center angezeigt wenn ein dot2 Showfile geladen wird.

Behoben - Nicht alle Preset Pools haben die Symbol Optionen.

Behoben - Wenn mehrere USB Sticks denselben Namen haben, wird nur einer im Backup Menü angezeigt.

Behoben - Leere Macros zeigen beim Starten durch den User ein Play Symbol an.

Behoben - Fixierte Executoren lassen sich über die Web Remote nicht bedienen.

Verbessert - Die Beschriftung der Preset Pool Sheet Style Spalte "Preset Mask" ist nicht korrekt. Geändert zu "included Preset Types".

Behoben - Load und Goto haben keine Funktion auf Special Mastern von Sektions-Standard Mastern.

Verbessert - Die Filter Option "Reset Filter on Clear" war falsch und wurde umbenannt zu "Keep Filter until Clear".

Hinzugefügt - Die Bildschirm Tastatur für das Name Feld im Fixture Wizard hat gefehlt.

Verbessert - Record Macro wird falsch angezeigt durch das Blinken von Learn und Macro Buttons. Dies wurde auf blinkende Store und Macro Buttons geändert.

Behoben - Das Löschen eines Cues in einer Timecode Show erstellt ungewünschte Event Referenzen beim Speichern eines neuen Cues.

Behoben - Der Cue Trigger Timecode triggerte Cue Fades zu schnell.

Behoben - Das Kopieren von Timecode Pool Elementen hat Goto Werte nicht berücksichtigt.

Behoben - Wenn ein externer Bildschirm zu einem internen konfiguriert wird, funktioniert der Screen Encoder nicht.

Behoben - Der Text ist nicht komplett lesbar wenn eine Maske im Tab "Mask" aus den Optionen im Fixture oder Channel Sheet geladen wird.

Behoben - Der Adressenencoder des DMX Patch Fenster im Patch & Fixture Schedule zeigt falsche Werte für die DMX Adresse 512 an.

Behoben - Das Edit Timecode Slot Pop-Up auf den Bildschirmen 2-4 versteckt auch die kleine Executor Leiste.

Behoben - Der Color Picker im Swatch Book Modus zeigt immer Scrollleisten an.

Behoben - Image Pool IDs werden in Cyan gekennzeichnet wenn das entsprechende Bild in der Show benutzt wird.

Behoben - Edit Selection funktioniert nicht.

Behoben - Unter bestimmten Umständen werden Color Presets beim Austausch eines Fixture Typen nicht korrekt konvertiert.

Verbessert - Das temporäre Store Optionen Pop-Up wird falsch beschriftet.

Behoben - Positionsattribute in falscher Reihenfolge können bei Verwendung von XYZ einen Crash verursachen.

Behoben - Wenn eine Camera auf einen Stage Marker zugewiesen wird, übernimmt sie nicht die Position und Rotation des Stage Markers.

Beschreibung

Behoben - Aufrufen des Patch & Fixture Schedules während ein Special Dialog geöffnet ist schiebt den Special Dialog wieder in den Vordergrund wenn ein Fixture gepatcht wurde.

Behoben - Das Verändern der Intensität der Pultleuchten über die Command Line aktualisiert nicht das Pultleuchtenmenü, wenn es geöffnet ist.

Verbessert - Das Ausführen von Kombinationen aus Previous, Set und Next Tasten ist schwierig.

Behoben - Der Special Dialog Shaper funktioniert nicht korrekt während dem Verschieben von Ecken oder Drehen der Encoder.

Behoben - Umschalten des Fokus zwischen Sheets mit verschiedenen Informationen ändert nicht die Informationen für den Encoder.

Verbessert - Das Editieren eines Fixture Typen bietet nun die Möglichkeit bei Mode Start und Mode End zwischen natürlichen und DMX Werten umzuschalten.

Behoben - Das Locate Kommando hört nicht auf die Einstellung "Link Fader & Button Page".

Behoben - Move Cue Part 0 crasht die Konsole.

Behoben - Umgeformte Layouts können einen Crash verursachen.

Behoben - Setting RDM parameters, Clear Status ID und Reset Device funktionieren nicht richtig im User Interface.

Behoben - Der Color Pool zeigt manchmal nicht alle Vorschaubilder der Presets.

Behoben - Wenn mehr als 100 einzelne Fixture Gruppen ausgewählt sind, wird die Anzahl der Auswahlreihenfolge nicht korrekt angezeigt.

Behoben - Wenn der Rahmen einer Auswahl im Fixture Sheet einer verbundenen Konsole über die Grenzen des Views hinaus gezeichnet wird, bleibt der Rahmen auf dem Bildschirm.

Behoben - Der Button "Merge Same Values" enthält einen Tippfehler in den Sheet Optionen.

Behoben - Das Verändern von bestimmten User Defaults für den Color Picker verändert auch die anderen Color Picker Defaults.

Behoben - Die Antwort für NACKs und Retransmissions im System Monitor fehlt.

Behoben - Der Import und Export von DMX Nodes enthalten eine falsche Sortierung der Node Einträge.

Behoben - Das Patchen von Fixtures mit einem Offset über mehrere Universen respektiert das Offset vom zweiten Universum aufwärts nicht.

Behoben - Das Encoder Grouping von Bitmap Fixtures kann verändert werden.

Verbessert - Verbesserungen beim Speichern von Presets mit selektiven, globalen oder universellen Daten in einem Preset.

Behoben - Die Universe Info wird nicht in Showfiles gespeichert und nicht im Netzwerk verteilt.

Hinzugefügt - Neue Maske w/o Fixture Types.

Behoben - Crash beim Austauschen von Fixture Typen.

Behoben - Der Show Empty Button im Universe Pool funktioniert nicht.

Beschreibung

Behoben - Der Bildschirmschoner wird nicht ausgeschaltet, wenn Executor Fader berührt werden.

Behoben - Pools können überlappen.

Behoben - Das Delete Pop-Up merkt sich seine letzte Einstellung nicht.

Behoben - Marker für Sequence Pool Objekte zeigen falschen Status für High und Low Prioritäten

Behoben - Gruppen mit einzelnen Fixtures werden beim Laden von Showfiles aus älteren Software Versionen umbenannt.

Behoben - Die Wartezeit in einem Macro wird nicht in rot angezeigt wenn das Timing für das Macro deaktiviert ist.

Behoben - Der Smart View zeigt falsche Channelsets an, nachdem Clear gedrückt und ein anderes Fixture ausgewählt wurde.

Behoben - Crash bei der Verwendung des Dynamic Preset Pools.

Behoben - Crash beim Ausschalten einer Sequenz.

Behoben - Edit Next Cue und Edit Previous Cue im Edit Sequenz Dialog funktionieren nicht wenn die Cues nicht durchgängig nummeriert sind.

Behoben - Abbrechen des Updates eines Presets führt nicht zum Abbruch sondern zum Update.

Verbessert - Globale und Universelle Presets arbeiten pro Attribut und nicht pro Feature.

Behoben - Store remove funktioniert nicht wenn nur ein Teil von Fixtures benutzt wird, um Daten aus einem Preset zu entfernen.

Hinzugefügt - Der Layout View enthält Lineale. Der Schalter dafür ist in den Layout View Optionen.

Behoben - Die Effekt Encoderleiste zeigt nicht alle möglichen Parameter an wenn die Form geändert wurde.

Hinzugefügt - DMX Fehloption für xPort Nodes wurde hinzugefügt. Diese Einstellung kann pro Port individuell ausgewählt werden.

Behoben - Session Teilnehmer können Channel Informationen in großen Umgebungen verwerfen bevor sie sie ausführen.

Behoben - Das Delete Cue Pop-Up erlaubt das Deaktivieren von beiden Optionen.

Behoben - Crash beim Kopieren von Channel Types im Edit Setup.

Behoben - Extract zerstört den Link eines zuvor aktivierten Presets, sodass kein Preset upgedated werden kann.

Behoben - Crash beim Ausführen von ungültiger Syntax im Edit Setup.

Behoben - Crash beim Laden einer Show mit beschädigtem User Profil.

Verbessert - Text für Match Fixture/Channel ID Pop-Up im PSR Prepare.

Hinzugefügt - Das Match Fixture/Channel ID Pop-Up bekommt einen Channel Button um den Doppelpunkt für die Channel ID einzugeben.

Beschreibung

Behoben - Das Kopieren von Agenda Einträgen über die Command Line kopiert nicht alle Informationen.

Behoben - Effekt Werte werden aktiviert wenn Werte im Color Picker verändert werden.

Behoben - Falscher Farboutput in Effekten wenn globale Presets genutzt werden.

Behoben - Falsche Farbberechnung für Farben die mit Weiß gemischt sind.

Hinzugefügt - Möglichkeit gMA2 Geräte und xPort Nodes über die MA Network Configuration auf DHCP zu setzen.

Behoben - Crash beim Drücken von Oops, während das Pop-Up Fenster zum Auswählen einer Station in der Network Config bearbeitet wurde.

Behoben - Das Klonen auf Fixtures fügt nicht immer selektive Daten zu einem Preset hinzu.

Behoben - Falsche Farbe CongoBlue in der Attributdefinition.

Verbessert - Die Kommandos RdmSetPatch und RdmSetParameter arbeiten nur in der aktuellen Selektion. Nun können diese Kommandos in Verbindung mit folgenden Keywords benutzt werden: RdmFixtureType, RdmFixture, Sequence, Cue, Fixture, Subfixture, FixtureType, Group, Executor, Preset und Selection.

Behoben - DMX In und Out desselben Universums an einem xPort Node führt zu falschem Output wenn ein Session Master anwesend ist.

Behoben - Fixtures die mit "No Parameters" markiert sind werden aus der World 1 entfernt.

Hinzugefügt - PSR zeigt keinen Fortschrittsbalken wenn viele Objekte eingelesen werden.

Hinzugefügt - Beim Erstellen von vielen Multi Patch Fixtures wird kein Fortschrittsbalken angezeigt.

Behoben - PSR Überschreiben von Macros funktioniert nicht richtig.

Behoben - Die Web Remote überlastet den Browser Cache auf manchen Endgeräten. Dies führt zur Verzögerungen bei der Arbeit mit der Web Remote.

Hinzugefügt - Neue Carallon Bibliothek 13.1

Behoben - Das Ändern eines Fixture Typen auf einen Fixture Typen mit einer anderen Patch Sortierung der Instanzen erfordert das manuelle neu patchen des Fixtures.

Behoben - Fixtures zeigen immer die DMX Adresse der ersten Instanz an und nicht die kleinste DMX Adresse.

Entfernt - Das Kommando FlightRecording ist über einen Shortcut verfügbar.

Behoben - PSR berücksichtigt nicht den Input Filter einer Sequenz.

Behoben - PSR: Sequenzen mit einem Cue zeigen nicht den korrekten Sequenz- und Executornamen an.

Behoben - Crash beim Ändern von From/To Werten von Fixture Typen mit einem Class Marker.

Behoben - Das Klonen von Sequenzen fügt zusätzliche selektive Daten zu globalen Presets hinzu, wo immer sie gebraucht werden.

Behoben - Fade und Delay Zeiten werden nicht von P/T nach XYZ und umgekehrt konvertiert, bei der Verwendung der neuen Store Option. Nun wird die Fade Zeit des ersten Attributs verwendet.

Beschreibung

Behoben - Store /Overwrite von Presets während man sich in einer World befindet funktioniert nicht korrekt.

Behoben - Fixture at Fixture und Kombinationen mit Channel, Group, etc. funktioniert nicht richtig wenn die Quellwerte aus einem Playback kommen.

Behoben - 2Port (grandMA1 Serie): Der Node sendet 0 nach dem Showupload wenn eine Station der Session beitrifft und mit höherer Priorität Master wird.

Behoben - Goto Cue X Executor *.Name' arbeitet nicht korrekt wenn es mehrere Sequenzen mit demselben Namen gibt.

Behoben - Das Real Time Editieren von Effekten mit mehreren Linien aktualisiert den Output nicht immer korrekt.

Behoben - Das Update von Embedded Presets aktualisiert nicht den Output der Sequenz.

Behoben - LUA Plugin 1 'LUA' kann über PSR importiert werden.

Behoben - Crash beim Laden einer Show mit Cue Link zu einem Embedded Preset.

Behoben - Crash beim Zuweisen von Channels oder Fixtures mit Multipatches auf DMX Adressen.

Behoben - Doppelzeichen wurden in der Info Spalte im Universe Pool eingefügt.

Behoben - Multi User Access Konflikt beim Oops von einem Move Cue in einer Multi User Umgebung.

Behoben - Import/Export von speziellen Werten in Presets die mit einer Preset Reference erstellt wurden.

Behoben - Neue Presets können nicht gespeichert werden wenn der Update Preset Default auf Original Content Only gestellt wurde.

Behoben - Falsche Farbe für ColorRGB15.

Hinzugefügt - Web Remote: Highlight Buttons für mehr Konsistenz verschoben.

Behoben - Tippfehler in Aleda K20 Fixture Typen.

Behoben - Crash beim Einloggen mit einem User Profil, das keine View Pages hat.

Behoben - xPort Nodes übertragen nicht den korrekten Status von RDM, NetIndex und WebConfig in ArtPollReply-Paketen.

Behoben - Web Remote: Abbrechen des Login Pop-Ups schließt den Login sofort.

Behoben - Die Konfiguration der Port Einstellungen in der MA Network Config auf Screen 1 kann das Pop-Up abschalten.

Behoben - Das Rechteck der Stage View Kalibrierung kann von der Stage Plane versteckt werden.

Behoben - Das Laden von dot2 Showfiles sperrt Effekte.

Behoben - Multipatches werden nicht immer untergeordnet zum korrekten Fixture erstellt.

Behoben - Das Kopieren von User Profilen kopiert nicht die Beschriftungen von den Sequence Executor Sets.

Behoben - Wenn ein Preset Type gelöscht wurde, zeigt das Sequence Executor Sheet ihn weiter an.

Beschreibung

Behoben - xPort Nodes berücksichtigen nicht die MA-Net2 Merge Maske wenn Input und Output auf demselben Gerät sind.

Verbessert - Pop-Up nach dem Import des Patches über PSR wenn die kompletten Patch Adressen nicht importiert werden konnten.

Verbessert - Der NPU IP Konfiguration Dialog hat keine Möglichkeit DHCP einzustellen.

Behoben - Nicht alle Timecode Shows werden über Everything Off aus dem Off Menü ausgeschaltet wenn dies von verschiedenen Stationen in der Session benutzt wird.

Behoben - Web Remote: Nicht alle Optionen in Pop-Ups werden angezeigt.

Behoben - Änderungen im Setup können Fixture Positionen verändern.

Behoben - Das Speichern von mehr als 10000 Objekten gleichzeitig kann die Konsole crashen. Das Limit wurde nun auf 10000 Objekte gesetzt. Beim Versuch mehr Objekte gleichzeitig zu speichern, erscheint eine Fehlermeldung im Command Line Feedback.

Behoben - Effekte die im Programmer erstellt und im Effect Pool gespeichert wurden können sich von dem original erstellten Effekt unterscheiden.

Behoben - Das ID Kollision Pop-Up kann erscheinen auch wenn keine Kollision besteht.

Behoben - Die Verwendung des Shaper Dialogs kann die Konsole crashen wenn unerwartete Shaper Attribute genutzt werden.

Behoben - Das Update von Presets funktioniert nicht mit User Rechten Preset.

Behoben - Der vordefinierte Effekt BMP Pos Y enthält einen falschen Low Wert.

Behoben - Das Edit Sequence Pop-Up verliert Informationen und Scrollleisten verschwinden, wenn man den Screen wechselt.

Behoben - RDM wird für alle Universen ausgeschaltet wenn man Showfiles aus v3.1.2.5 läd.

Behoben - Der Unpatch von Fixtures über die Command Line zeigt nur eine Warnmeldung wenn das Kommando zweimal ausgeführt wird.

Behoben - Das Oops von Auto Create Groups funktioniert nicht richtig.

Behoben - Die Beschriftung der Assign Maske in der Titelleiste eines Sheets wird nicht zurückgesetzt wenn man die Option "Follow Mask" aufruft.

Behoben - Auto Create Channel Pages übernimmt keine eingegebenen Page Namen.

Behoben - Beim Zeichnen einer Lasso Selektion in Sheets und Drücken des Screen Encoders verbleibt der Lasso Rahmen auf dem Bildschirm.

Behoben - Das Eingeben von Bereichen für High und Low Werte in Effekten ist nicht mehr möglich.

Behoben - Der Web Remote Login kann über ESC übergangen werden.

Behoben - Das Web Remote Pop-Up übernimmt nicht die Einstellungen, die ausgewählt wurden.

Behoben - Der Cancel Button in Web Remote Pop-Ups funktioniert nicht.

Verbessert - Die Zeitspanne, in der während eines Showuploads keine Netzwerk Protokolle gesendet werden, wurde verkürzt.

Behoben - Neue 2Port Node Version v1.81.

Behoben - Crash verursacht durch Netzwerk Protokolle beim Laden einer Show.

Beschreibung

Behoben - Das Zuweisen von Optionen auf Effekte in Executoren funktioniert nicht.

Behoben - Crash beim Austausch von Fixture Typen der das Parameter Limit überschreitet.

Behoben - Möglicher Crash beim Initialisieren eines Showfiles im PSR.

Entfernt - Die Web Remote unterstützt nicht die Align Funktion.

Behoben - Crash beim Oops vom Löschen eines Fixtures im Patch & Fixture Schedule.

Behoben - Die Modus Start/End Werte werden zeitweise falsch dargestellt.

Behoben - Crash beim Editieren von Sets im Sequence Executor Sheet in einer neuen Show.

Behoben - Die Sortierung nach Namen im Load Show Menü funktioniert nicht auf Anhieb.

Behoben - Goto und Drücken von Cue x.y im Pop-Up springt nicht in den korrekten Cue.

Behoben - Tippfehler im Message Center.

Behoben - Preview mit XYZ Werten funktioniert nicht im Preview Modus.

Behoben - PSR mit XYZ Werten funktioniert nicht.

Behoben - Der Netzwerk Status nach der PSR Initialisierung ist nicht korrekt.

Verbessert - Das Sequence Executor Sheet zeigt nun den Namen des geladenen Cues an.

Behoben - Executor und Encoder Beschriftungen zeigen keine korrekte Beschriftung an, wenn ein Executor mit einem Effekt über den Release Modus im Menü Running Effects ausgeschaltet wurde.

Behoben - Ein Backup auf FTP Servern funktioniert nicht wenn weniger als 40% Speicher frei ist.

Behoben - Pause funktioniert nicht für Macros.

Behoben - Crash beim Löschen einer temporären Ansicht.

Behoben - Besserer Umgang mit Farben im Color Picker.

Behoben - Die Page Titelleiste der Web Remote überlappt mit anderen Elementen.

Behoben - Fixtures werden beim Klonen im Layout doppelt erstellt.

Behoben - Das Layout des numerischen Eingabefelds entspricht nicht den Tasten auf der Konsole.

Behoben - Tippfehler in der Web Remote.

Behoben - Beschriftungen von temporär zugewiesenen Masken werden nicht in der Session übertragen.

Behoben - Das Kopieren von User Profilen kopiert nicht alle Sheet Einstellungen.

Behoben - Wenn Attribute desselben Features nicht in den Wheels Screen passen, werden die Feature Seiten falsch beschriftet.

Hinzugefügt - Das PSR Menü zeigt die entsprechenden Showfile Namen an.

Behoben - Fixtures mit abweichenden Firmware Versionen werden nicht als separate RDM Fixture Typen angezeigt.

Behoben - Crash bei der Verwendung des Smart Views.

Behoben - xPort Node Merge Modi.

Behoben - Die MA Network Configuration zeigt einen Merge Modus für 2Port Nodes im Art-Net Modus an.

Beschreibung

Verbessert - 2Port Nodes mit der Software Version v1.77 oder höher unterstützen kein MA-Net1. Zudem wird MA-Net1 nicht in der MA Network Configuration angezeigt.

Behoben - Ein xPort Node ruft einen alten DMX Frame auf wenn ein neues Signal einer anderen Quelle eingegeben wird.

Behoben - Der xPort Node hält das letzte Signal wenn der Merge Modus von LTP auf HTP geändert wird.

Behoben - Goto Fades benutzen die Speed Gruppe Speed 1 anders im Gegensatz zu anderen Speed Gruppen.

Behoben - Die xPort Node Web Remote hat keine Möglichkeit die IP Adresse auf DHCP zu ändern.

Behoben - Der Clear Button in der xPort Node Web Remote löscht nicht alle ungespeicherten Einstellungen.

Behoben - "From Values" und "To Values" unterscheiden sich voneinander in natürlichen und physikalischen Werten von Clay Paky Fixture Typen.

Verbessert - Das Senden von leeren Meldungen über Telnet fügt ein CRLF zu diesen Meldungen hinzu.

Behoben - Die MIB Auswahl wird nicht geöffnet, wenn man Please über die interne Tastatur im Sequence Executor Sheet drückt.

Behoben - Crash beim Öffnen des Image Importers.

Behoben - Die Update Datei ist nach einem Netzwerk Update auf der Konsole nicht verfügbar.

Behoben - Crash beim Löschen eines Executors, der durch den Assign Executor Tab im Tracking Sheet blockiert ist.

onPC - Behobene Bugs

Beschreibung

Behoben - Uhrzeiten von Shows verändern sich durch das Auswählen im Load Show Menü.

Behoben - Beim Exportieren von Plugins werden diese nur auf die interne Festplatte geschrieben.

Behoben - Crash des onPCs beim Ändern von Werten im Tracking Sheet.

Behoben - Die Button Beschriftungen im onPC für Page Up und Page Down entsprechen nicht den Buttons auf der Konsole.

Behoben - Das Ändern von Sheets in die vertikale Ansicht kann den onPC crashen.

MA 3D - Behobene Bugs

Beschreibung

Behoben - Zeitweise wird der Fortschrittsbalken eines Show Downloads nicht richtig angezeigt.

Behoben - Bug mit komplexen Multi-Instanz-Fixture Strukturen kann Probleme im UI verursachen.

Behoben - Die Rotation von Multi-Instanz-Fixtures im 3D funktioniert nicht richtig.

Behoben - Der 3D Parameter `_XAQ` wird für Fixture Typen nicht exportiert.

Behoben - Das Löschen eines Stage Markers löscht auch die 3D Objekte der verknüpften Fixtures.

MA VPU - Behobene Bugs

Beschreibung

Behoben - Hap Clips, die über den File Browser des Hap Converters nach Hap konvertiert wurden, zeigen keine Warnmeldung an, dass die Datei nicht mehr spezifiziert ist, wenn sie zu einer Show hinzugefügt werden.

Behoben - Make a Screenshot: Screenshot zeigen kein Wasserzeichen wenn ein valider Dongle verbunden ist.

Behoben - Screenshot: In einigen Fällen wurde kein Screenshot von Output 1 gemacht, wenn mehr als ein Output aktiv war.

Behoben - Der Abbruch einer laufenden Content Distribution funktioniert wieder.

Behoben - Fixtures, die im Patch auf "No Parameter" gesetzt wurden, konnten von der Konsole nicht selektiert werden. Dies ist behoben. Diese Fixtures können wieder selektiert werden, um sie z.B. im Pixelmapper zu verschieben.

Behoben - Das Ändern des UV Mappings eines Meshes, während sich der Mesh im Grid Modus befindet, funktioniert wieder.

Behoben - Das Ändern der Auflösung eines Meshes, während sich der Mesh im Grid Modus befindet, funktioniert wieder.

Behoben - Zwei oder Meshes eines Warper 3D Objekts werden nicht mehr verschoben wenn sie übereinander liegen.

Behoben - Das Erhöhen der Auflösung im Grid Modus funktioniert wieder wenn Flächen gelöscht wurden.

Behoben - Ein Mesh zeigt nun das korrekte UV Mapping an, auch wenn die UV Koordinaten ein Feld in der Näher der Abgrenzung der Textur beinhalten, z.B. 1900 bis 1920 einer Full-HD Textur.

Behoben - Das Editieren eines Warper Meshes bringt andere MA VPUs in der Session nicht mehr zum Absturz.

Beschreibung

Behoben - Die Pixelmapper Status Meldung ist nicht mehr sichtbar wenn das Warper GUI im Warper Editor ausgeschaltet ist.

Behoben - Die "Delete" Taste auf einer angeschlossenen Tastatur funktioniert wieder als Shortcut zum Löschen von Feldern im Grid Modus des Warper Editors.

Behoben - Der Dialog "Delete Faces" zeigt die richtige Anzahl an Feldern.

Behoben - Das Umschalten zwischen Bezier und Grid Modus erzeugt einen korrekten Refresh des GUIs.

Behoben - Es gibt keine Fehlerlinie mehr am unteren Ende eines Warper Objekts wenn das Objekt auf einer Camera benutzt wird und die Camera mit VCamPos verschoben wird.

Behoben - Eine MA VPU rendert nicht länger einen Pixelmapper Output wenn das Rendering des Pixelmappers aktiviert ist, aber die Render IP nicht stimmt.

Behoben - Eine MA VPU rendert nur dann einen Virtuellen Output wenn er benutzt wird oder die Multi Preview über das GUI angezeigt wird.

Behoben - Die Auswahl der Virtuellen Outputs 9-16 wurde zu den Render Einstellungen der MA VPU in den Network Settings der Konsole hinzugefügt.

Behoben - Ein Video Clip enthält keine falsche Basiszeit mehr, wenn der Dimmer während des Vorladens geöffnet ist.

Behoben - Die MA VPU Applikation crasht nicht mehr wenn der Wert des Clip Frame Cache verändert wird, während der Layer Dialog aus dem Docking Frame maximiert wird.

Behoben - Die MA VPU Applikation crasht nicht mehr wenn Vorschaubilder von MPEG-2 Clips erstellt werden während der MPEG-2 Speicher überschritten wird. In diesem Fall werden keine Vorschaubilder erstellt.

Behoben - Die MA VPU Applikation crasht nicht mehr wenn MPEG-2 Clips mit dem Hap Converter nach Hap konvertiert werden während der MPEG-2 Speicher überschritten wird. In diesem Fall werden keine Clips konvertiert bis wieder genügend Speicher zur Verfügung steht.

Behoben - Die Default Einstellung für das Einlesen von Content Ordnern über Drag and Drop ist nun "Fill Gaps". Es gibt keine weiteren Kollisionen von Channel Functions bei der Verwendung von Drag and Drop.

Behoben - Ein Pixelmapper Output blinkt nicht mehr weiß wenn ein Fixture im Pixelmapper View der Konsole verschoben wird und ein Delay > 0 für den Output gesetzt ist.

Behoben - Der Output eines Pixelmappers der nicht gepatchte Fixtures enthält arbeitet nun fehlerlos.

Behoben - Der View wechselt nicht in die Preview nach dem Importieren von Function Blocks.

Behoben - Frame Blending für SDI Inputs funktioniert wieder fehlerfrei.

Behoben - Möglicher Crash beim Aufrufen der externen Video-In Konfiguration.

Anhang



Das Downdate eines MA Network Switches von der Version v3.3 oder höher auf eine ältere Version setzt die Konfiguration auf die Werkseinstellungen zurück. Die Konfiguration kann vor dem Downdate gesichert und danach wieder aufgespielt werden.



Bei der Verwendung des Bitmap Fixtures in Sequenzen mit mehreren Cues startet das Bitmap Fixture das Playback in jedem Cue, in dem es programmiert ist, neu. Wenn das Bitmap Fixture in einer Sequenz mit mehreren Cues benutzt werden soll, empfehlen wir die Programmierung des Bitmap Fixtures in einer anderen Sequenz und das Aufrufen dieser Sequenz über Cue Links.



Der Import aller XML-Dateien ist nur möglich, wenn die Dateien aus derselben oder einer älteren grandMA2 Version stammen.



Wenn eine World editiert wird, während ein User in diese World eingetreten ist, werden die Änderungen nicht für diesen User übernommen. Der User muss zuvor in eine andere World wechseln, um die Änderungen zu sehen.



RDM: Die Verbindung von 2 Outputs eines grandMA2 Systems mit einem Kabel kann Probleme im RDM verursachen.



Das Downdate auf grandMA2 Version v3.0.0.5 und frühere Versionen erfordert einen Factory Reset (Format und Install). Sichern Sie zuvor Ihre Showfiles.



Das Eingeben des Kommandos "store /remove" oder das Drücken von [store][cue][2] und Auswahl von [remove] im Pop-Up, entfernt das gesamte Attribut mit allen (!!!) Layern von Fixtures mit im Programmer aktiven Value oder Effect Layern dieses Attributs. Es ist möglich zu filtern, dass nur Values, Value Timings oder Effects entfernt werden, durch die Verwendung der Buttons in der Encoderleiste. Um nur bestimmte Layer zu entfernen, z.B. nur individuelle Effect Fades, muss der Taschenrechner für diese Layer geöffnet und "Remove" ausgewählt werden. Danach muss der Cue über Update oder Store /Merge aktualisiert werden, um die entsprechenden Layer zu entfernen.



Wenn mehrere Fixtures mit einem Lasso im Layout View selektiert sind, werden die Snap Grid Einstellungen übernommen, um kleine Differenzen in der Position von Fixture Icons zu interpolieren. Die Auswahlreihenfolge wird immer innerhalb einer Snap Grid Zelle zuerst festgelegt. Danach folgt die Auswahl der Reihenfolge, Zeile für Zeile, in der Richtung der Lasso Bewegung.



Die IGMP Funktionalität von Netzwerk Switchen muss ausgeschaltet sein, wenn MA 2Port Nodes upgedated werden sollen.



Der grandMA1 Kompatibilitätsmodus ist nicht mehr Teil der grandMA2 Konsolensoftware 3.0 und aller folgenden Versionen. Wenn der grandMA1 Kompatibilitätsmodus benötigt wird, müssen grandMA2 Konsolen und MA NPUs auf die Software Version v2.9.1.1 downgedated werden.



Das MA-Net2 Protokoll hat sich geändert, um 8Port Nodes zu unterstützen. Alle MA Geräte benötigen daher in der Software Version 2.9 ein neues Netzwerk Streaming Protokoll. Einmal auf die grandMA2 Version v2.9 upgedated arbeiten 2Port, 4Port, 8Port, NSP als 4Port und der NDP nicht mehr länger in einer Session mit einem älteren Netzwerk Streaming Protokoll (z.B. grandMA2 v2.8). Ein Downdate von MA 2Port Nodes oder NSPs im 4Port Node Modus für die Kompatibilität zur v2.8 ist nur mit einem grandMA1 onPC v6.801 möglich. Alle anderen Geräte können nur per USB Stick oder Windows Installer downgedated werden.



Die Exec Time kann für Executor Buttons und Executor Fader genutzt werden. Die neue Executor Option "Ignore Exec Time" wurde hinzugefügt. Wenn diese Option gewählt wird, benutzt der entsprechende Executor seine eigene Off Zeit statt des Exec Time Fader Timings. Showfiles, die in der grandMA2 v2.9.1 oder in früheren Versionen gespeichert wurden, werden konvertiert. Die Option ist dann für alle Fader Executoren aktiviert. Die Executor Optionen Defaults sind gültig für Fader und Button Executoren. Beim Speichern von neuen Fader Executoren, hören diese Executoren standardmäßig auf die Exec Time.



Die Exec Time kann für Executor Buttons und Executor Fader genutzt werden. Die neue Executor Option "Ignore Exec Time" wurde hinzugefügt. Wenn diese Option gewählt wird, benutzt der entsprechende Executor seine eigene Off Zeit statt des Exec Time Fader Timings. Showfiles, die in der grandMA2 v2.9.1 oder in früheren Versionen gespeichert wurden, werden konvertiert. Die Option ist dann für alle Fader Executoren aktiviert. Die Executor Optionen Defaults sind gültig für Fader und Button Executoren. Beim Speichern von neuen Fader Executoren, hören diese Executoren standardmäßig auf die Exec Time.



Der ASCII Show Import unterstützt Strand, Transtechnik und ADB ASCII Showfiles.



Eine CITP Verbindung ist nicht möglich wenn der CITP Sender und der CITP Empfänger auf demselben Computer laufen.



Der Pixelmapper der MA VPU funktioniert am besten, wenn die Auflösung in X-Richtung durch 8 geteilt werden kann.



Lua 5.3 ist in grandMA2 v3.1 und nachfolgenden Versionen implementiert. LuaSocket arbeitet nur in Lua 5.1. Deshalb werden nicht alle LuaSocket Funktionen innerhalb von Lua 5.3 unterstützt.



Die folgende Syntax kann benutzt werden, um nur Fader oder nur Buttons der aktuellen Page oder von allen Pages außer der aktuellen auszuschalten:

- **Off Executor 1 thru 100** - Dies schaltet alle Fader der aktuellen Page aus.
- **Off Executor 101 thru 240** - Dies schaltet alle Buttons der aktuellen Page aus.
- **Off Executor 1 thru 100 Page Thru - \$faderpage** - Dies schaltet alle Fader von allen Pages außer der aktuellen Page aus.
- **Off Executor 101 thru 240 Page Thru - \$buttonpage** - Dies schaltet alle Buttons von allen Pages außer der aktuellen Page aus.



Das Adressieren von Executoren über die Command Line wurde verbessert, um die Adressierung über Name oder Nummer zu realisieren. Dies kann beim Senden von Playback Kommandos für bestimmte Executoren oder beim Speichern auf einen bestimmten Executor, Sequence oder Cue verwendet werden. Alle existierenden Cue Links und Macros aus Showfiles die in früheren grandMA2 Versionen gespeichert wurden, werden soweit möglich konvertiert. Überprüfen Sie Cue Links und Macros von existierenden Shows nach dem ersten Laden mit dieser Software Version. Manche Cue Links und Macros müssen eventuell angepasst werden. Beim Erstellen von neuen Macros oder Cue Links oder beim Editieren von existierenden, muss die unten aufgeführte Syntax verwendet werden.

- Go Exec "exec name" - startet einen Executor mit einem bestimmten Namen auf der aktuellen Page.
- Go Exec "exec number" - startet einen Executor mit einer bestimmten Nummer auf der aktuellen Page.
- Go Exec "*" "exec name" - startet einen Executor mit einem bestimmten Namen auf allen Pages.
- Go Exec "*" "exec number" - startet einen Executor mit einer bestimmten Nummer auf allen Pages.
- Go Exec "page name"."exec name" - startet einen Executor mit einem bestimmten Namen auf einer bestimmten Page.
- Go Exec "page name"."exec number" - startet einen Executor mit einer bestimmten Nummer auf einer bestimmten Page.
- Go Exec "page number"."exec name" - startet einen Executor mit einem bestimmten Namen auf einer bestimmten Page.
- Go Exec "page number"."exec number" - startet einen Executor mit einer bestimmten Nummer auf einer bestimmten Page.

Bekannte Einschränkungen

- Pan/Tilt Offsets sollten nicht auf höhere Werte gesetzt werden, als der Fixture Typ durch seine physikalischen Begrenzungen zulässt. Die Vergabe von Werten außerhalb der physikalischen Begrenzungen kann die korrekte Visualisierung im Stage View der grandMA2 oder im MA 3D beeinflussen.
- Aktive Dimmer Werte aus der Konsole veranlassen die VPU nicht dazu, die Merge Defaults für das Color Attribut zu senden. Dies kann zu einem unerwarteten Output führen, wenn nur der Dimmer eines Fixtures von der Konsole angesteuert wird. Um dies zu vermeiden und volle Kontrolle zu behalten, aktivieren Sie einfach das Color Attribut im Programmer. Oder Sie speichern die Color Information auf einen Executor, der eine höhere Priorität als der Pixelmapper Output hat. Vergessen Sie nicht diesen Executor auszuschalten wenn der Pixelmapper Output wieder aktiv wird.
- Wenn Sie den Set Button in der Web Remote benutzen, wird der Command Line Default auf MATricks gesetzt.
- Beim ersten Start nach der Installation oder nach einem Update der VPU Applikation wird eine Lizenzvereinbarung für den Benutzer eingeblendet. Die MA VPU Applikation startet nicht, bevor diese Lizenzvereinbarung bestätigt ist. Wenn Sie eine VPU plus benutzen, wird die Lizenzvereinbarung auf dem internen Touchscreen angezeigt. Wenn Sie eine VPU basic oder VPU light benutzen, wird die Lizenzvereinbarung auf dem ersten externen DVI Output angezeigt - schließen Sie also einen Monitor und eine Maus an die VPU basic oder VPU light an.
- MA-Net1 wird nicht für MA 2Port Nodes mit der Version 1.77 oder höher unterstützt.
- Der DMX Input an einem MA onPC command wing wird nur an den Ports "DMX In" und "DMX out A" unterstützt. Der Port "DMX out B" kann nur als DMX Output genutzt werden!
- Vor dem Laden eines Showfiles, das mit der grandMA2 v2.7.x gespeichert wurde, in der grandMA2 v2.9.x, müssen die Attribute Colormix4 und 5 und Colordim4 und 5 von selbst erstellten Fixture Typen manuell angepasst werden, um den Color Spezifikationen zu entsprechen. Amber muss Colormix4 invert oder Colordim4 ohne invert sein und Weiß muss Colormix5 invert oder Colordim5 ohne invert sein. Andernfalls gehen die Color Informationen dieser Fixture Typen nach dem Laden des Showfiles in der v2.9 verloren.
- Der Feature Name für ColorDim/ColorMix hat sich zu MixColor geändert. Macros, die diese Feature Namen benutzen, müssen geändert werden.
- Bekannte Einschränkungen beim Laden von Showfiles, die mit der grandMA2 v2.8.x gespeichert wurden, in der grandMA2 v2.9:
 - Special Master haben eine neue Datenstruktur in der grandMA2 Software.
 - Alle individuellen Beschriftungen von Special Mastern werden auf MA Standardbeschriftungen zurückgesetzt.
 - Die Zuweisung der 100mm Fader wird auf Standard zurückgesetzt.
 - Macros, die auf Special Master referenzieren, müssen angepasst werden und müssen die neue Benennung und Nummerierung der Special Master benutzen.
 - Macros, die auf relative Werte referenzieren, müssen aufgrund der neuen relativ/absolut Syntax angepasst werden.
 - User Profile, die in den Software Versionen v2.8 und früher auf USB Sticks exportiert wurden, müssen manuell aus dem Ordner importexport in den Ordner user_profile verschoben werden, um sie in der grandMA2 v2.9 und den folgenden Versionen importieren zu können.
- 4Port und 8Port Nodes müssen auf v1.0.9 oder höher upgedated werden, um kompatibel mit der grandMA2 v2.9 zu sein. 2Port Nodes müssen auf die v1.77 oder höher upgedated werden, um kompatibel mit der grandMA2 v2.9 zu sein.

- Channelset Beschriftungen von Fixture Typen müssen einzigartig sein, damit sie im Taschenrechner sichtbar und zugänglich sind. Wenn z.B. Channelsets des Attributs Shutter closed, open, open, open heißen, ist nur ein open im Taschenrechner sichtbar. Werden die Namen der Channelsets zu closed, open, open(2), open(3) geändert, sind alle im Taschenrechner sichtbar.
- Die astronomische Uhr berechnet die Zeit immer passend zur Standard Zeitzone. Sommerzeiten werden nicht erkannt und können nicht manuell angepasst werden, wenn Sunset, Dusk, Dawn und Sunrise in der Agenda benutzt werden.
- Bitmap Fixtures können nur auf physikalische Parameter angewendet werden. Virtuelle Parameter, wie Virtuelle Dimmer oder XYZ Attribute, werden nicht unterstützt.