

Version 11.3

Aktualisieren von vorherigen Versionen

1. alle Pulte:

Bitte beachten Sie, dass Titan ab Version 10 nicht auf Tiger Touch und Pearl Expert der ersten Serie läuft. Für diese ist ein Hardware-Upgrade auf die ‚Pro‘-Version erforderlich (neuer Prozessor, neues Motherboard etc.). Außerdem benötigen alle Pulte nun 4GB RAM und eine mindestens 40GB große SSD-Festplatte. Bitte setzen Sie sich mit Avolites oder Ihrem Avolites-Vertrieb für weitere Informationen in Verbindung.

2. Pulte ab Version 11.0:

Bevor an der Software Änderungen – wie etwa ein Upgrade – vorgenommen werden, sichern Sie zunächst Ihre Shows und ggf. weitere Daten (Personalities etc.). Es steht ein weitgehend automatisierter Upgrade-Mechanismus zur Verfügung. Die dafür erforderlichen Daten können Sie von <http://www.avolites.com/software/latest-version> herunterladen. Version 11.3 gibt es als kleines Upgrade-Installationspaket, welches einfach auf die bestehende Software installiert wird (Tools → Additional Programs → Titan Installers). Dabei ist keine neue Lizenzierung erforderlich. Verfolgen Sie aufmerksam die Meldungen des Installers. Zum Abschluss ist ein Neustart erforderlich. Überprüfen Sie im System-Menü, dass nun die aktualisierte Version gestartet wurde.

3. PC, alle Versionen (für Titan One, Simulator und Titan Mobile):

Ab Version 7.0 wird Windows XP und Vista nicht mehr unterstützt. Vorausgesetzt wird nun mindestens Windows 7 (das betrifft auch den Personality Builder).

Sichern Sie zunächst Ihre Shows und Personalities, bevor Sie mit dem Upgrade beginnen. Das Upgrade ist wie von anderen Programmen gewohnt zu installieren: laden Sie das Paket Titan PC Suite von <http://www.avolites.com/software/latest-version> herunter, schließen Sie die Pult-Software (wenn nicht bereits geschehen), starten Sie per Doppelklick das Installationsprogramm, und folgen Sie den Anweisungen. Nach erfolgter Installation muss der Computer neu gestartet werden.

Neue Features:

1. Anzeige der verknüpften Gruppen bei Shapes

Ab sofort werden die betreffenden Gruppen angezeigt, sofern ein Shape Gruppen referenziert. In der Shape-Ansicht gibt es dazu eine neue Spalte ‚Groups‘. Dort werden alle Gruppen, die im Shape verlinkt sind, mit Nummer und Legende angezeigt. Klickt man dies an, so wird die entsprechende Gruppe im Layout-Editor geöffnet, um direkt Änderungen vornehmen zu können.

2. Anzeige der verknüpften Playbacks bei Paletten

Ab sofort lässt sich anzeigen, ob und in welchen Playbacks eine Palette genutzt wird. Dazu gibt es die Kontext-Option ‚View Playbacks Using Palettes‘ bei der Palettenansicht. Wählt man diese Option, so öffnet sich das Fenster ‚Referencing Playbacks‘, welches alle Playbacks sowie Paletten (bei der Nutzung von verknüpften Paletten) anzeigt, die sich auf die jeweilige Palette beziehen.

3. Colour-Property per Macro editieren

Es ist nun möglich, Farbwerte per Macro oder per WebAPI für alle Eigenschaften und Methoden vorzugeben, die einen Farbwert erwarten (z.B. Halos). Der Präfix für dieses Casting lautet „Colour“, der Wert kann entweder ein Hex-String oder ein Int sein. Beispiel:

```
ActionScript.SetProperty("Handles.PendingHalo", colour:"#ffff0000")
```

Verbesserungen:

1. Ungepatchte Geräte verbergen

Der Gerätefilter (Gerätegruppen) in der Patch-Anzeige, Kanalübersicht, Intensity-Ansicht und DMX-Ansicht zeigt nun nur noch Gerätegruppen an, die aktuell in der Show verwendet werden. Gelöschte oder ausgetauschte Gerätetypen werden nicht mehr angezeigt.

2. Spread in der Shape-Ansicht

In der Shape-Ansicht wurde die Spalte ‚Spread‘ eingefügt, um den Spread anzuzeigen und editieren zu können.

3. Encoder im Blind Mode

Im Blind Mode ist die Anzeige der Encoder-Werte nun grau hinterlegt, um an den Blind Mode zu erinnern.

4. Max. Shape Speed auf 3000 BPM erhöht

Der Maximalwert für den Shape Speed wurde auf 3000 BPM erhöht. Das ist insbesondere sinnvoll bei der Verwendung sehr vieler Geräte mit der Einstellung ‚Beats: Match to Spread‘.

5. Scroll-Position in der Patch-Ansicht

Die Patchansicht behält nun die Scroll-Position bei, wenn man Werte editiert, und springt nicht mehr ganz nach oben.

6. Warnung beim Entfernen aller Geräte aus Shape-Gruppe

Ist eine Gruppe mit einem Shape verknüpft und werden alle Geräte aus der Gruppe entfernt, so kommt nun eine Fehlermeldung, und man kann den Vorgang entweder mit [Cancel] abbrechen oder mit [Remove Fixture] die Geräte entfernen.

7. Geschwindigkeit beim Kopieren sowie Ersetzen von Geräten

Beim Kopieren sowie Ersetzen von Geräten wurde die Geschwindigkeit erhöht.

Änderungen:

1. Vorgabewert für ‚Kill Out of Range...‘ (Timecode)

Der Vorgabewert für die Einstellung ‚Kill Out of Range Playbacks‘ (Benutzereinstellung ‚Deaktiviere alte Playbacks‘) ist nun ‚Deaktiviert‘.

Behobene Fehler:

1. Align und Subfixtures

Align funktionierte vorher nur auf den Super Fixtures, nicht auf den Subfixtures (Gerätezellen). Nun funktioniert es auf den Zellen wie erwartet.

2. Fader überschreibt Swop

Wurde der Fader eines gerade per Swop ausgeblendeten Pixelmapper-Effekts bewegt, so wurde dieser angezeigt. Nun bleibt der Effekt wie erwartet dunkel.

3. Nächster Cue +/- Tastenprofile

Die Tastenprofile ‚Nächster Cue +/-‘ gingen vorher nicht vom Ende der Cueliste wieder an den Anfang. Nun wird die ‚Loop‘-Einstellung berücksichtigt: wird die Cueliste nach Erreichen des Endes wieder vom Anfang wiederholt, so kann man auch mit den Tasten ‚Nächster Cue‘ direkt vom Ende zum Anfang oder zurück springen.

4. Nächster Cue +/- und deaktivierte Cues

Deaktivierte Cues konnten vorher trotzdem mit Nächster Cue +/- angesprungen werden. Nun werden solche Cues ignoriert.

5. Verlinkte Playbacks und Änderungen in der Cue-Ansicht

Verlinkte Playbacks ignorierten jede Änderung, die am Original-Cue per Playback-Ansicht vorgenommen wurde. Nun werden Änderungen am Original auch in die Verknüpfung übernommen.

6. Verlinkte Playbacks und gelöschte Geräte

Wurden im Original-Playback Geräte entfernt, so hatte dies keine Auswirkung auf verknüpfte Playbacks. Dies wurde nun behoben.

7. Falsche Cue-Nummer als nächste freie vorgeschlagen

Wurde vormals mit der Syntax <Record> <Cue> <Next> ein Cue nach dem aktuellen in eine Cueliste eingefügt, so wurde die nächste freie Nummer vorgeschlagen und eine etwaige manuelle Eingabe daran angehängt, was zu falschen Cue-Nummern führte. Behoben.

8. Filter beim Attribut-Verhalten

Sollten die Attribut-Optionen etwa beim Setzen von Limits, dem Invertieren oder der Kurve (für Geräte) nach Attribut-Bänken gefiltert werden, so wurde das zwar richtig angezeigt, funktionierte aber nicht ordnungsgemäß. Korrigiert.

9. Exit Cuelisten-Cue Optionen

Befand man sich im Menü Cue-Optionen der Playback-Optionen einer Cueliste, so landete man mit <Exit> sofort wieder im Hauptmenü. Nun geht es richtigerweise wieder zurück in das Playback-Optionen-Menü.

10. MiD beeinflusst Timecode-Genauigkeit

Bei großen Shows mit MiD beeinflusste diese Funktion die Genauigkeit der Reaktion auf Timecode. Das wurde behoben.

11. Fixierte RGB-Kanäle und virtuelle Dimmer

Wurden RGB-Kanäle fixiert, so waren sie fest im Ausgang fixiert und reagierten auch auf einen virtuellen Dimmer nicht mehr. Das wurde behoben.

12. Nachkommastellen bei Zeiten

Wurden Zeitwerte mit mehr als zwei Nachkommastellen und darin mehreren Nullen eingegeben, so überschrieben positive Zahlen die vorausgegangene 0, was zu falschen Werten führte (Eingabe 3.002 ergab etwa 3.02). Nun werden alle Werte nach der zweiten Dezimalstelle ignoriert.

13. Importieren von Geräten mit überschneidender Nummer

Es war nicht möglich, Geräte zu importieren, deren Nummer in der aktuellen Show bereits anderweitig belegt war. Gefixt.

14. Capture-Fehler beim Löschen der Show

Wurde die Show bei geschlossenem Capture-Fenster gelöscht und danach das Fenster geöffnet, so wurde der Fehler ‚Error in Capture Component‘ ausgegeben. Das ist nun nicht mehr der Fall.

15. Bezeichnung der Optionen eines BPM-Masters

Die Bezeichnung der Optionen (Multiplier On Fader, Reset Multiplier On Tap Tempo) bei den Playback-Optionen für BPM-Master wurde verbessert.

16. Pixelmapper-Effekte und BPM-Master

Pixelmapper-Effekte folgten nicht Änderungen des Speed-Faktors eines zugewiesenen BPM-Masters. Korrigiert.

17. Shared Paletten und Subfixtures

Shared Paletten erschienen ausgegraut, wenn Subfixtures angewählt wurden, auf die die Paletten aber anwendbar waren (Einstellung ‚Relevante Paletten filtern‘). Nun werden anwendbare Paletten auch als solche angezeigt.

18. Textlegende statt Skizze

Wurde ein Playback per Set Legend bemalt, so wurde trotzdem der Text angezeigt, bis die Playback-Seite gewechselt wurde. Behoben.

19. Paletten-Aufruf ignoriert Richtung

Mit Zeiten und Overlap aufgerufene Paletten ignorierten die Richtung, die im Menü All/Odd/Even eingestellt war. Die Richtung wird nun ordnungsgemäß berücksichtigt.

20. Updaten von Shape-Paletten wurde nicht vererbt

Wurde eine bestehende Shape-Palette durch Merge oder Update aktualisiert, so wurden nicht die bisherigen Shapes verändert, sondern ein neuer Shape gespeichert, und darauf bezogene Playbacks blieben unverändert. Dies wurde korrigiert.

21. Einfaden des Scene Masters und Mode 2/3

Wurde der Scene Master per Fadezeit eingublendet, so wurden deaktivierte Playbacks mit Mode 2 oder 3 ohne Fadezeit direkt eingeschaltet. Behoben.

22. Gruppenlayout und ganze Pixel

Vormals sprangen beim Bewegen einer Auswahl von Geräten im Gruppenlayout-Editor bei aktivierter Pixel-Option alle Geräte auf volle Pixel, was ggf. die relative Positionierung untereinander verändert. Dies wurde nun so geändert, dass die gesamte Auswahl um volle Pixel verschoben wird, aber die Positionierung der Geräte relativ zueinander beibehalten wird.

23. Auswahlrichtung und Geräteauswahl

Es kam vor, dass die Reihenfolge der Geräteauswahl nicht richtig in der Auswahlrichtung berücksichtigt wurde. Das wurde behoben.

24. Playback-Optionen bei mehreren angewählten Playbacks

Wurden mehrere Playbacks zum Bearbeiten ihrer Optionen ausgewählt, so zeigte die Playback-Ansicht das zuletzt für die Optionen angewählte Playback. Nun bleibt die Ansicht auf dem zuletzt zur Bearbeitung angewählten Playback.

25. <Move><Move> macht gar nichts

Wurde die Taste <Move> zweifach betätigt, so wurde überhaupt nicht verschoben. Korrigiert.

26. Fadezeit-Feld bleibt aktiv nach <Enter>

Wurde im [Zeiten ändern]-Menü für eine Gruppe eine Fadezeit eingegeben und die Eingabe mit <Enter> abgeschlossen, so blieb das Eingabefeld aktiv.

27. Parameter von Keyframe-Shapes editieren

Der Parameter ‚Cycles‘ von Keyframe-Shapes blieb in der Shape-Ansicht immer auf ‚Infinity‘ und die anderen Parameter ließen sich dort nicht zum Editieren auswählen. Gefixt.

28. Löschen einer Gruppe löscht Pixelmapper-Effekt

Wurde eine Gruppe gelöscht, so liefen nach einem Neustart auf diese Gruppe bezogene Pixelmapper-Effekte nicht mehr. Wird nun eine in einem Effekt verwendete Gruppe gelöscht, so wird sie nun nur vom Fader entfernt (unassigned), bleibt aber in der Show, so dass darauf bezogene Effekte weiterhin funktionieren.

29. Fehlende Geräte aus Shows von älteren Versionen

Manche Geräte wurden nicht ordnungsgemäß geladen, wenn die Show aus einer älteren Titan-Version stammte. Das wurde behoben.

30. Anzeige der Gobos beim Personality-Update

Wurde eine Personality aktualisiert, die zuvor keine Gobo-Bilder enthielt, so wurden diese auch nach dem Update nicht angezeigt. Dies funktioniert nun wie erwartet.

31. Geräteüberlappung falsch bei Delay=global

Wurde das Delay auf ‚global‘ gestellt, so wurde die Geräteüberlappung bei Fadezeiten pro Attribut nicht richtig ermittelt. Gefixt.

32. Chase-Tempo bei Anzeige in Sekunden

War die Tempo-Anzeige auf Sekunden gestellt, so wurde das Tempo von Chasern trotzdem in BPM angezeigt, was zu unerwarteten Ergebnissen führte. Behoben.

33. Importieren von Benutzern

Das Importieren von Benutzern funktionierte nicht zuverlässig und konnte zu Fehlern führen.

34. <Record><Next><Next> und Shapes

Wurde mit <Record><Next><Next> einer Cueliste ein Cue mit einem Shape hinzugefügt, so konnte der Shape nicht mit Clear deaktiviert werden und blieb ständig an. Das wurde korrigiert.

35. Preset-Modus und Pixelmapper

Das Verwenden von Pixelmapper-Effekten im Preset-Modus (Scene Master) arbeitete unzuverlässig.

36. Shows mit doppelten IDs luden nicht

Shows mit doppelten IDs (Fixture ID, Titan ID) konnten nicht geladen werden und erzeugten einen kritischen Fehler.

37. DMX-Ausgänge nach erster Lizenzierung deaktiviert

Wurde die Software erstmals lizenziert, so waren die DMX-Ausgänge inaktiv. Dies wurde korrigiert.

38. Go und Fire First Cue

Wurde eine Cueliste, die auf ‚Fire First Cue‘ (Ersten Cue automatisch laden) gestellt war, per Go aktiviert, so wurde der erste Cue übersprungen und direkt der zweite Cue gestartet. Behoben.

39. Shape-Direction (Richtung)

Das Ändern der Shape-Direction (Richtung) wirkte sich nur auf einen Shape aus, auch wenn mehrere Shapes zum Editieren angewählt waren. Gefixt.

40. Link für ersten Cue immer auf ‚Wait for Go‘

Wurde eine Show aus einer früheren Version geladen, so war die Link-Einstellung für den ersten Cue immer ‚Wait for Go‘, auch wenn etwas anderes programmiert war. Das wurde behoben.

41. Patchen von fehlerhaften Personalities

War eine Personality fehlerhaft, so wurde der ganze Patch-Prozess stark verlangsamt. Nun ist das nicht mehr der Fall, und es wird eine entsprechende Meldung ausgegeben.

42. Groupmaster-Optionen und Exit

Wurde im Menü der Groupmaster-Optionen eine Option angewählt oder die Exit-Taste gedrückt, so wurde das Menü sofort komplett verlassen. Das wurde behoben, und man wechselt normal in das nächsthöhere Menü.

43. Ändern der Fadezeit wechselt auf aktuellen Cue

Wurde die Fadezeit eines Cue editiert und danach Go gedrückt, so wurde der aktuelle Cue nochmals gestartet.

44. Software bleibt scheinbar stehen bei Fenstern mit festem Raster

Wurde ein Fenster mit fester Anzahl von Zeilen und Spalten sehr klein gezogen, so erschien es, als ob die Software nicht mehr läuft. Korrigiert.

45. Falsche Timecode-Werte bei Shows aus v10.1

Bei Shows aus Version 10.1 in Version 11.0 oder 11.1 wurde der Timecode von Cuelisten falsch importiert. Gefixt.

46. Gobo-Bilder nach Geräte austausch verloren

Wurden Geräte ausgetauscht, so wurden danach keine Gobo-Bilder im Attribut-Editor angezeigt. Das wurde behoben.

47. Software sehr langsam bei bestimmten Paletten

Enthielten Paletten mehrere Shapes und waren miteinander verknüpft (nested Palettes), so führte ein Aufruf dieser Paletten zu starken Verzögerungen. Nun werden beim Laden von Shows aus früheren Versionen ungenutzte Shapes unterdrückt.

48. Release mit Zeit und HTP-Werte

Wurde ein Playback auf einem Speicherplatz ohne Fader released, so fand die Release-Zeit keine Anwendung auf Dimmerwerte – diese schalteten stattdessen hart aus. Das ist nun behoben, so dass korrekt über die gegebene Zeit released wird.

49. Korrekturen im Repatch-Menü

Im Repatch-Menü (Geräte umpatchen) wurden mehrere Optionen gleichzeitig als aktiv markiert (wenn das Menü verlassen und direkt wieder aufgerufen wurde). Ebenso tauchte die Option Offset auf, wo sie nicht hingehörte. Das wurde behoben.

50. Wheels, Visualiser, Scale-Fan

War nur ein einzelnes Gerät angewählt und im Visualiser-Fenster die Kontext-Option ‚Scale-Fan‘ aktiviert, so blieben die Wheels ohne Wirkung. Nun ist das so geändert, dass in diesem Fall die Wheels im Position-Mode bleiben, da es ja nichts aufzufächern gibt.

51. Geräteaustausch und überlappende Adressen

Beim Geräteaustausch konnte es vorkommen, wenn die Option ‚Use Source Address‘ aktiviert war und sich DMX-Adressen überschnitten, dass alle neuen Geräte geparkt wurden und man in dem entsprechenden Untermenü blieb. Nun werden wie erwartet nur die tatsächlich überschneidenden Geräte geparkt, und es erfolgt eine entsprechende Meldung.

52. Phase von Shapes editieren

Es war nicht möglich, über das Shape-View-Menü die Phase von Shapes zu ändern. Dies funktioniert nun erwartungsgemäß.

53. Updates bestimmter Personalities

Das Update mancher Personalities schlug fehl, wenn noch neuere Versionen derselben vorhanden waren.

54. TNP verliert Verbindung zum UPS-Panel

Es konnte vorkommen, dass im TNP die Software die Verbindung zum UPS-Panel verlor. Das wurde behoben.

55. Verbindung zum externen Capture

Mitunter gingen bei der Verbindung um externen Capture die Geräte-Referenzen verloren, und die Geräte konnten in Capture nicht mehr richtig gesteuert werden. Korrigiert.