

Version 11.0

Aktualisieren von vorherigen Versionen

1. alle Pulte:

Bitte beachten Sie, dass Titan 10 (und künftige Versionen) 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 vor Version 6.0:

Für Pulte mit einer älteren Titan-Version als 6.0 müssen zunächst die [hier beschriebenen Änderungen](#) (Hardware, Software, BIOS) ausgeführt werden. Ist dies geschehen und ansonsten kompatible Hardware vorhanden, so kann wie nachstehend beschrieben mittels eines Recovery Sticks Version 11 installiert werden.

3. Pulte ab Version 6.0:

Zum Updaten ist ein Version 11 Recovery-Stick erforderlich – ein bootfähiger USB-Stick, von dem das System neu installiert wird. Die dafür erforderlichen Daten können Sie von <http://www.avolites.com/software/latest-version> herunterladen. Nach dem Herunterladen folgen Sie den mitgelieferten Anweisungen. Bei der Wiederherstellung kann man zwischen verschiedenen Wiederherstellungs-verfahren wählen. Bei ‚Standard Recovery‘ bleiben Show und Lizenz erhalten. Wählt man hingegen ‚Full Erase‘, so wird alles gelöscht; Sie können aber beim ersten Start die vorherige Lizenz wieder einspielen (dazu muss diese noch als email vorliegen).

4. 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.

5. Titan Remote:

Bitte laden Sie die App Titan Remote V11 aus Ihrem App-Store herunter und installieren Sie diese wie gewohnt. Ältere Remote-Apps arbeiten weiterhin mit älteren Titan-Versionen zusammen.

Neue Features:

1. Run Effect n Times

Effekte können nun auf eine bestimmte Anzahl von Durchläufen begrenzt werden.

Beim Erstellen normaler Shapes bietet Menütaste D nun die Option [Adjust Beats and Cycles], womit sich die gewünschte Anzahl an Durchläufen festlegen lässt.

Die Voreinstellung ist ‚unendlich‘ und lässt sich mit dem entsprechenden Rad auf den gewünschten Wert bringen. Ein Vermindern des Wertes kleiner als 1 springt wieder aus ‚infinity‘ (unendlich). Drückt man die @-Taste des Rades oder klickt auf den Wert in der Attribut-Anzeige, so lässt sich der Wert auch mit den Zifferntasten eingeben; dazu steht außerdem die Option [Set Cycles Infinity] zur Verfügung. Ebenso kann der Wert für ‚Beats‘ nun numerisch oder mit dem Rad eingestellt werden; hier gibt es dazu noch die Option [Match to Spread], die vorher in einem Untermenü zu suchen war. Für Durchläufe lassen sich auch Kommazahlen eingeben, um Durchläufe nur teilweise zu absolvieren (Beispiel: 1.5 ergibt eineinhalb Durchläufe).

Shapes mit einer endlichen Anzahl vorn Durchläufen laufen diese Anzahl und bleiben dann stehen (wenn nicht vorher manuell gestoppt wird).

Analog gibt es bei Keyframe-Shapes nun den Parameter ‚Cycles‘ sowohl pro Shape als auch pro Layer. Man kann Werte getrennt für den ganzen Effekt sowie für jeden Layer einzeln eingeben. Vorgabewert ist 0 (unendliche Anzahl von Durchläufen), der Wert lässt sich mit dem virtuellen Fader verändern. Auch dieser Fader lässt sich durch einen Klick rechts auf den Wert mit den Rädern und der numerischen Eingabe verbinden. Verändert man diesen Wert, während der gesamte Effekt angewählt ist, so werden alle enthaltenen Layer verändert; ist hingegen nur ein einzelner Layer angewählt, so wird auch nur dieser verändert. Somit lassen sich unterschiedliche Anzahlen von Durchläufen miteinander kombinieren. Setzt man den Wert auf 0, so ist das wieder mit infinity/unendlich gleichbedeutend.

Auch bei Pixelmap-Effekten gibt es neue Parameter, sowohl für den gesamten Effekt als auch für die einzelnen Animationen.

Für komplette Effekte lässt sich die Anzahl von Durchläufen durch einen entsprechenden Wert bei ‚Run For‘ einstellen. Das Verhalten nach dieser Anzahl von Durchläufen wird mit dem Parameter ‚And Then‘ eingestellt soll (Freeze = Stoppen, Kill = Deaktivieren, Stop Spawning = keine neuen Kopien erzeugen). Steht ‚Run For‘ auf 0 (Vorgabewert), so läuft der Effekt unendlich.

Ist eine Animation angewählt, so lässt sich mit ‚Spawn For‘ die Anzahl von erzeugten Kopien pro Effektstart vorgeben; 0 bedeutet auch hier ‚unendlich‘. ‚Run For‘ bestimmt die Anzahl von Zyklen, die jedes neu erzeugte Element durchläuft – auch hier bedeutet 0 unendlich. Läuft der Effekt insgesamt unendlich, so wird die Anzahl der Durchläufe durch das Master-Tempo bestimmt. Läuft der Effekt dagegen eine bestimmte Anzahl von Durchgängen, so ist die Anzahl von Wechseln zwischen Start- und Endpunkt. ‚And Then‘ bestimmt, was nach dem Durchlaufen der eingestellten Zyklen geschehen soll (Freeze = Stoppen, Kill = Deaktivieren).

Die Parameter ‚Run For‘ und ‚Spawn For‘ (soweit zutreffend) lassen sich jeweils mit dem virtuellen Fader sowie - nach Klick rechts auf den Wert – mit den Zifferntasten bzw. dem Rad einstellen; dabei gibt es auch die Option [Reset to default value], mit der die jeweiligen Parameter wieder auf 0 gesetzt werden. Klickt man auf den aktuellen Wert von ‚And Then‘, so werden weitere Optionen dazu angezeigt.

Auch Effekte im Programmierer folgen den eingestellten Durchlauf-Anzahlen; ggf. ist also der Effekt neu zu starten (Editor Transport Control für Keyframe-Shapes und Pixelmap-Effekte sowie [Restart Shapes] für normale Shapes), um den ganzen Durchlauf richtig zu sehen.

2. Shapes auf Subfixtures

Bei entsprechenden Geräten mit Zellen können nun auch Keyframe-Shapes auf den Einzelzellen laufen.

Dazu gibt es die Option ‚Run On Sub Fixtures‘ in den Einstellungen im Keyframeshape-Editor, mit der bestimmt wird, wie die Phase/Spread und die Überlappung auf die Zellen aufgeteilt wird:

- Mit ‚Off‘ läuft der Shape auf den Mastergeräten als Ganzes
- Mit ‚On (Group)‘ erfolgt die Aufteilung auf die einzelnen Zellen gemäß deren Anordnung – besonders sinnvoll, wenn man die Shape-Richtung (Direction) verwendet
- Bei ‚On (Linear)‘ folgt die Aufteilung auf die Zellen deren Reihenfolge ohne Berücksichtigung der Anordnung

Zusätzlich verfügen nun auch normale Shapes über diese erweiterten Optionen bei der Ausführung auf Subfixtures:

- Mit ‚Run On Sub Fixtures (Group)‘ erfolgt die Aufteilung auf die einzelnen Zellen gemäß deren Anordnung – besonders sinnvoll, wenn man die Shape-Richtung (Direction) verwendet
- Bei ‚Run On Sub Fixtures (Linear)‘ folgt die Aufteilung auf die Zellen deren Reihenfolge ohne Berücksichtigung der Anordnung

3. Crossfade Dimmer

In den playback-Optionen für Cues, Chaser und Cuelisten gibt es neu die Option ‚Cross Fade HTP‘, mit der sich das Verhalten von HTP-(Dimmer-)Kanälen dem LTP-Verhalten, mit Berücksichtigung der Priorität des Playbacks, anpasst.

Wird diese Option aktiviert, so werden sämtliche HTP-Kanäle (z.B. Dimmer) so weit reduziert, dass sie dem Wert dieses Playbacks – ggf. auch 0 – entsprechen.

4. Cue List Loop

Bei Cuelisten gibt es nun die Playback-Option ‚Loop Action‘, mit der eingestellt wird, ob eine Cueliste nach dem letzten Cue wieder von vorn beginnt oder nicht.

Steht die Option auf [Stop On Final Cue], so bleibt die Cueliste auf dem letzten Cue stehen. Steht die Option dagegen auf [Loop], so beginnt die Cueliste mit dem nächsten Cue wieder von vorn, wobei auch die Werte für Move In Dark und Preload entsprechend ermittelt werden.

5. Group Master Key Profiles

Für Gruppenmaster gibt es nun 5 neue Tastenprofile

- [Flash Fixtures]
- [Timed Flash]
- [Flash Master]
- [Timed Flash Master]
- [Swop Fixtures]

Bei [Flash Fixtures] werden die Dimmer der in der Gruppe enthaltenen Geräte aufgeblendet, bis zum Pegel, der durch den Gruppenmaster sowie evtl. den Flash Master vorgegeben ist. Nach dem Loslassen gehen die Dimmer wieder auf die vorherigen Werte zurück.

Auch bei [Timed Flash] werden die Dimmerwerte der enthaltenen Geräte aufgeblendet, wobei eingestellte Fade-In und Fade-Out-Zeiten berücksichtigt werden. *

[Flash Master] blendet den Gruppenmaster auf 100% auf. Das wirkt sich folglich auf die Einzelgeräte gemäß ihrer anderweitigen Programmierung aus: Dimmer enthaltener Geräte, die aktiv sind, werden auf ihren Wert eingebledet (so als würde der Gruppenmaster auf 100% geschoben werden).

Bei [Timed Flash Master] wird ebenfalls der Gruppenmaster auf 100% geflasht, wobei eingestellte Fade-In und Fade-Out-Zeiten berücksichtigt werden. *

[Swop Fixtures] blendet alle in dieser Gruppe enthaltenen Geräte auf und alle nicht enthaltenen Geräte aus, ohne Beachtung von Fadezeiten.

* Die Fade-In- und Fade-Out-Zeiten für einzelne Gruppenmaster lassen sich per [Edit Times] einstellen.

6. Tastenprofile ‚Flash and Go‘

Es gibt die zwei neuen Tastenprofile [Flash and Go] sowie [Timed Flash and Go]. Damit kann man einfach per Flash die Cueliste weiterschalten, ohne noch Go drücken zu müssen. Dies bietet sich insbesondere bei Cuelisten an, die nur per Playback-Button oder einzelner Taste erreichbar sind.

Enthaltene Dimmer werden sofort aufgeblendet (auf den in der Cueliste programmierten Wert – so als würde man für die Cueliste eine Flash-Taste betätigen). Nach dem Loslassen der Taste werden die Dimmer wieder auf den vorherigen Wert abgeblendet sowie der nächste Cue aufgerufen. Bei [Timed...] wird zusätzlich die Fadezeit berücksichtigt.

Diese Funktion arbeitet zusammen mit Move in Dark: ist MiD aktiviert, so wird nach dem Loslassen der Flash&Go-Taste direkt der nächste Cue vorbereitet (Preload auf den nicht-Dimmer-Kanälen) – ggf. nach Ablauf der Fade-Out-Zeit.

7. „Connect“-Tastenprofil für Master

Für Master gibt es ein neues Tastenprofil [Connect]. Dieses wirkt genauso wie das Drücken der Taste <Connect> gefolgt von der Select-Taste des Masters.

Bei BPM- und Rate-Mastern hat man damit sofort die Geschwindigkeitssteuerung auf den Rädern.

8. Mehrere Timecode-Quellen

Es stehen nun vier verschiedene Timecode-Quellen zur Verfügung, und für jedes Playback lässt sich einzeln steuern, welche Quelle dieses steuert.

In den Playback-Optionen einer Cueliste gibt es die Option ‚Timecode Source‘, mit der die gewünschte Quelle ausgewählt werden kann (Voreinstellung: Timecode 1).

Dazu gibt es vier getrennte Timecode-Fenster zur Anzeige und Steuerung der einzelnen Quellen. Dort lässt sich die jeweilige Quelle anwählen, aktivieren/deaktivieren* und, soweit zutreffend, starten, stoppen und zurücksetzen.

Im Timecode-Menü kann man mit Taste A die gewünschte Timecode-Quelle wählen, mit Taste B den Timecode-Eingang bestimmen, sowie dann den Timecode aktivieren/deaktivieren und, soweit zutreffend, starten, stoppen und zurücksetzen. Bei der Auswahl des Timecode-eingangs gibt es auch die Option ‚No Timecode‘. Als Vorgabewert stehen Timecode 1 auf Internal Timecode, und Timecode 2, 3 und 4 auf ‚No Timecode‘.

*aktiv/inaktiv sind global wirksam, also auf alle 4 Timecode-Quellen gleichzeitig.

9. Auto-Scroll bei Setlisten

Das Setlisten-Fenster scrollt nun automatisch zum aktuellen Track, wenn Tracks gewechselt (im Page Mode: Setlist) oder neu hinzugefügt werden.

10. Globale Zoom-Paletten

Es lassen sich nun globale Zoom-Paletten speichern.

11. Anzeige von Gobos und Gerätebildern

Soweit verfügbar und in die Personalities eingepflegt werden nun auch Gobos im Attribut-Editor angezeigt sowie als Legenden für automatische Paletten verwendet. So hat man rasch einen Überblick, wie das Gobo aussehen wird.

Ebenso wird beim Patchen ein Bild des Gerätes im Info-Bereich angezeigt – ein einfacher Weg, um zu überprüfen, dass man nicht ein falsches Gerät patcht.

12. Verbesserungen im Colourpicker

Der Colourpicker im Attribut-Editor wurde einer Generalüberholung unterzogen und macht es nun noch einfacher, die richtige Farbe auszuwählen.

Verfügt ein Gerät über Farbmischung (etwa mit CMY, RGB oder HSI), so werden die entsprechenden Steuerungen auf der Seite ‚Colour Mix‘ des Attribut-Editors angezeigt.

Mit den Reitern am oberen Rand lassen sich folgende vier Unterseiten wählen:

- ‚HSI/RGB/CMY‘ zeigt einen krieförmigen Colourpicker mit Fader für Hue, Saturation, Intensity, Red, Green, Blue, Cyan, Magenta und Yellow. Diese sind alle miteinander verbunden und können abwechselnd verwendet werden, unabhängig davon, welche Farbmischung genau im Gerät vorhanden ist. Dabei werden alle im Gerät verfügbaren Farbkanäle verwendet, um ein möglichst ausgewogenes Ergebnis zu erzielen, etwa RGBAW, RGBAL, RGBWAUV etc. Die Slider zeigen die jeweilige Grundfarbe, die Helligkeit bzw. Sättigung ändern sich mit dem Faderwert. ‚HSI/RGB/CMY‘ ist die Vorgabe-Ansicht für ‚Colour Mix‘.
- ‚Picker‘ ist der aus den Vorversionen gewohnte größere rechteckige Colourpicker mit Helligkeitsregler. Auch dieser verwendet alle im Gerät vorhandenen Farbkanäle unabhängig von der tatsächlichen Farbmischung.
- ‚Channel‘ zeigt dagegen individuelle Fader für die konkreten Farbkanäle des Gerätes – der jeweilige Name wird unten, der momentane Wert wird oben angezeigt.
- ‚Filters‘ erlaubt es, Farben nach den gängigen Foliennummern auszuwählen. Links werden verschiedene Folienhersteller zur Auswahl angeboten, rechts werden die Farben mit Nummer in aufsteigender Folge angezeigt. Wählt man eine Farbe aus, so wird wieder aus allen verfügbaren Farbkanälen die Farbe gemischt.

13. Positions-Editor

Ein neuer positions-Editor im Attribut-Editor gestattet ein einfacheres und genaueres Positionieren der Movinglights.

Verfügt ein Gerät über Pan und/oder Tilt, so werden die zugehörigen Steuerkanäle auf der Seite ‚Position‘ im Attribut-Editor angezeigt – dies ist der Positions-Editor.

Im rechten Haupt-Bereich des Positions-Editor werden die aktuellen Positionen der angewählten Geräte durch kleine Kreise in einem x/y-Koordinatensystem angezeigt; dabei ist die horizontale x-Achse Pan, während die vertikale y-Achse Tilt darstellt. Damit sieht man Position mehrerer Geräte relativ zueinander und kann sehr einfach eine gleichmäßige Ausrichtung

erreichen. Mittels des eingeblendeten Fadenkreuzes lassen sich Pan und Tilt gemeinsam steuern.

Auf der rechten Seite gibt es ein paar zusätzliche Bedienelemente:

- [Lock Pan]/[Lock Tilt] verriegeln den aktuellen Wert. Damit lassen sich z.B. ausgewählte Geräte weiter neigen (Tilt), ohne versehentlich den Pan zu verändern.
- [Fan Pan]/[Fan Tilt] gestatten es, den jeweiligen Wert per Fan aufzufächern. Damit kann der Fan auch auf nur ein Attribut angewendet werden, während das andere ohne Auffächern bearbeitet wird. Fan kann auch gemeinsam mit Lock verwendet werden.
- [Fine] ändert die Auflösung bzw. Geschwindigkeit des Positions-Editors, so dass man sehr genau arbeiten kann.
- [Locate] setzt Pan/Tilt der angewählten Geräte auf ihren Locate-Wert, ohne dies in den Programmer zu schreiben. Dies erfolgt unabhängig von einer Verriegelung via Lock.
- [Flip] wirkt ebenso wie die Funktion <ML Menu>[Flip Pan and Tilt] und lässt die Geräte flippen, also das gleiche Ziel mit anderer Pan/Tilt-Kombination anpeilen. Voraussetzung dafür sind in der Personality korrekt hinterlegte Pan- und Tilt-Bereiche.
- [Align] gleich die Werte aller angewählten Geräte an das zuletzt ausgewählte und im Programmer befindliche an. Hat man etwa gerade für Gerät A Tilt im Programmer und möchte dies für weitere Geräte übernehmen, ohne Pan zu beeinflussen, so wählt man alle gewünschten Geräte und zuletzt Gerät A, und klickt auf [Align].

14. Intensity-Editor

Im Attribut-Editor gibt es schließlich auch einen neuen Intensity-Editor zur vereinfachten Dimmer-Steuerung.

Der Intensity-Editor bietet bei Geräten mit einem Dimmerkanal einen senkrechten Fader sowie Buttons für 0%, 100% (full), +/- 5% und Locate. Dieser Locate-Button beeinflusst nur den Dimmer und nicht die anderen Attribute. Wie bei der globalen Locate-Funktion werden die Werte nicht in den Programmer geschrieben, während 0%, 100% und +/-5% in den Programmer übernommen werden.

15. Capture Show Sync and Patch

Gerätepatch, Auswahl und andere relevante Eigenschaften können nun zwischen Titan und einer auf einem externen Rechner laufenden Capture-Vollversion (ab Capture Nexum) synchronisiert werden. Damit können z.B. Geräte automatisch aus Capture heraus in Titan gepatcht sowie wahlweise in Capture oder in Titan angewählt werden.

Auf dem 'Universes'-Reiter in Capture gibt es ein Auswahlménü 'Project console link'. Hier tauchen alle im Netzwerk vorhandenen Titan-Pulte (sofern die Software-Version kompatibel ist) auf; wählt man eins aus, so wird dieses mit Capture verknüpft.

Sobald die Verknüpfung steht, werden Geräte beim Hinzufügen in Capture automatisch auch in Titan gepatcht. Wurden Geräte bereits vor der Verknüpfung in Capture hinzugefügt, während kein Pult verknüpft war, so kann man die Erkennung in Titan wie folgt veranlassen: <Patch> [Active Fixtures] [Capture @ {Computername} ({IP-Adresse})]. Nun kann man entweder eine freie Geräteschaltfläche anklicken, ab der die Geräte gepatcht werden, oder man klickt auf [Patch Capture @ {Computername} ({IP-Adresse})] – damit wird ab der nächsten freien Schaltfläche gepatcht. Gibt es mit einem bestimmten Gerät ein Problem, so bleibt die jeweilige Schaltfläche leer, und der Patchvorgang wird mit dem nächsten Gerät fortgesetzt. Nach

Abschluss des Patchens erfolgt eine Meldung über festgestellte Probleme; klickt man darauf, wird eine genaue Übersicht in der Ereignisanzeige eingeblendet. Meist gibt es Probleme entweder mit doppelten Geräteummern oder nicht unterstützten Gerätetypen. Zum Beheben doppelter Geräteummern ändern Sie in Capture den Wert für ‚Channel‘ des betreffenden Gerätes. Ist dagegen ein Gerätetyp nicht unterstützt, überprüfen Sie zunächst, ob die Gerätebibliothek in Titan auf dem aktuellen Stand ist. Besteht das Problem fort, so fordern Sie die Korrektur auf der Personality-Website an und wählen als Typ ‚Capture Visualiser (.c2o)‘.

Lädt man eine neue Show oder patcht unterstützte Geräte in Titan, so öffnet sich in Capture automatisch das Fenster ‚Console Patch‘ mit den neu in Titan gepatchten Geräten. Von dort können diese einfach in eins der Programmfenster gezogen werden und werden damit auf die in Titan vorgegebene Adresse gepatcht.

Auch Position und Orientierung werden zwischen Titan und Capture synchronisiert, so dass die Geräte gleich richtig angezeigt werden. Wird ein Gerät in Capture ausgewählt, so ist es auch in Titan ausgewählt und umgekehrt. Änderungen an Position, Orientierung, Bezeichnung und Nummerierung werden bidirektional übertragen und aktuell gehalten.

Die in Titan vergebene Bezeichnung (Legende) ist in Capture das Feld ‚Unit‘, während die Titan-Geräteummer dem Capture-Feld ‚Channel‘ entspricht.

16. Auswahlrichtung

Bei der Geräteauswahl nach Schema/Muster gibt es nun die Option, die Richtung zu berücksichtigen. Damit lässt sich rasch die Gerätereihenfolge anhand der tatsächlichen Positionierung einstellen, um z.B. ganz einfach symmetrische Ergebnisse zu erzielen, wobei innerhalb der Auswahl wieder mit (Fix+1) und (Fix-1) durchgeschaltet werden kann.

Klickt man auf <All> (bzw. <All/Odd/Even>), so gibt es in der Auswahl nach Muster/Schema neue Optionen:

- [1 In X] öffnet ein Untermenü mit vorgegebenen Schemata ([1 In 3],[1 In 4], [1 In 5] and [1 In 6]).
- [Direction] öffnet ein Untermenü zur Auswahl der Richtung der Geräteauswahl gemäß des Gerätelayouts. Die gewählte Richtung hat unmittelbaren Einfluss auf die Gerätereihenfolge (etwa zur Verwendung mit (Fix+1)/Fix-1)) und wird z.B. auch in Cues gespeichert. Damit können z.B. auch symmetrische Gerätepaare einfach ausgewählt werden.

Betätigt man <Clear>, so wird die Auswahlrichtung zurückgesetzt auf einfache lineare Reihenfolge. Dies lässt sich falls gewünscht ändern, so dass die zuletzt gewählte Auswahlrichtung auch nach <Clear> erhalten bleibt: dazu setzt man die Clear-Option (<Clear> gedrückt halten, [Clear Options], oder Benutzereinstellungen, [Clear]) [Clear Direction] auf [Maintain Direction].

17. Kombinieren von Gruppen und Auswahl

Gruppen können mit der aktuellen Geräteauswahl kombiniert angewendet werden. Dies ist besonders hilfreich mit Geräten mit Zellen. Hat man z.B. eine Gruppe der Rand-Zellen einer 5x5-Matrix und kombiniert diese mit der odd/even-Auswahl, so werden nur die geraden/ungeraden Geräte der Gruppe am Rand der Matrix ausgewählt.

Dazu drückt man <Select If>, gefolgt von der entsprechenden Gruppe, um die jeweiligen Geräte an- oder abzuwählen.

18. Verknüpfung von Shapes mit Gruppen aufheben

Wurden Shapes unter Verwendung von Gruppen erstellt, so lässt sich diese Verknüpfung nun einfach wieder löschen. Dies bietet sich insbesondere an, wenn die Gerätereihenfolge eines Shapes geändert werden soll, ohne die Reihenfolge innerhalb der Gruppe zu ändern, was ansonsten auch andere Shapes betreffen würde.

Dazu gibt es im Menü 'Shape Fixtures Order' die Funktion [Break Group References]. Damit wird die Gruppenverknüpfung des Shapes gelöst, und es lässt sich individuell die Gerätereihenfolge ändern.

19. Mehrfachauswahl bei den Playback-Optionen

Es ist nun möglich, die Playback-Optionen mehrerer Playbacks auf einmal zu ändern, was das Arbeiten beschleunigt. Dazu gibt es ein neues Fenster, um die Optionen übersichtlich auf dem Display anzuzeigen.

Wählt man die Menüfunktion [Playback Options] und klickt ein Playback an, so öffnet sich das Fenster ‚Playback Options‘ (zusätzlich zu den entsprechenden Funktionen auf den Menütasten). In diesem Fenster werden die verfügbaren Optionen angezeigt und können geändert werden. Wählt man bei geöffnetem Fenster ein anderes Playback an, so ändert sich die Anzeige, so dass die aktuellen Einstellungen des zuletzt gewählten Playbacks gezeigt werden. Dieses Playback wird in der Titelleiste des Fensters sowie im Info-Bereich angezeigt.

Wählt man mehrere Playbacks auf einmal aus (Tasten: erste gedrückt halten, letzte dazu betätigen; Buttons: Auswahlrahmen ziehen), so wird statt dessen ‚Multiple Selection‘ (Mehrfachauswahl) angezeigt, und die Optionen aller angewählten Playbacks können gemeinsam bearbeitet werden. Sind Playbacks verschiedenen Typs – mit unterschiedlichen Optionen – angewählt, so erscheinen Optionen, die nicht für alle Playbacks gültig sind, ausgegraut.

Mit <Exit> verlässt man das Playback-optionen-Menü, und das Fenster wird geschlossen.

20. Playback-Optionen für Master

Auch für die verschiedenen Master gibt es nun Playback-Optionen, die wie bei Playbacks über die Funktionstaste [Playback Options] oder den Bereich im Touchscreen aufgerufen werden können. Dazu öffnet sich das ‚Master Options‘ Fenster. Der aktuell angewählte Master wird in der Titelleiste des Fensters sowie im Infobereich angezeigt.

Außerdem werden die verschiedenen Skalenoptionen für BPM-Master nun in BPM angezeigt, und die Einstellung ‚Reset Multiplier On TapTempo‘ kann nun für jeden Speed-Master einzeln vorgenommen werden.

21. Nicht aufeinanderfolgende Auswahl möglich

Es ist nun möglich, beim Patchen, Kopieren, Verschieben, Löschen und bei der Eingabe von Legenden mehrere nicht aufeinanderfolgende Handles auszuwählen, um die Arbeit weiter zu vereinfachen.

Nach dem Betätigen von <Move>, <Copy>, <Delete>, <Patch>/[Repatch Fixtures] oder [Set Legend] sowie Anklicken des ersten gewählten Gerätes/Playbacks etc. kann man weitere mit Hilfe der Tasten <Thro> und <And> anwählen.

Drückt man <Thro> und wählt danach ein weiteres Gerät/Playback, so werden alle vom zuerst gewählten bis zu diesem, in dieser Reihenfolge, angewählt. Dies bietet sich z.B. dann an, wenn der sonst übliche Auswahlrahmen nicht gewünschte Buttons umfassen würde. Betätigt man hingegen <And> und wählt ein oder mehrere weitere Geräte/Playbacks, so

werden diese einzeln der Auswahl hinzugefügt. Dabei kann auch <And> gedrückt gehalten werden, um schnell mehrere Geräte/Playbacks etc. mit auszuwählen. Die <Thro> und <And>-Tasten können dabei beliebig oft verwendet werden, z.B. so: [Geräte 1] <AND> [Gerät 5] <THRO> [Gerät 10] <AND> [Gerät 20].

22. Neue Kurven bei Fan

Im Fan-Modus gibt es nun drei weitere Kurven zur Auswahl:

- [Mirror] - die Gesamtauswahl wird in zwei Hälften geteilt, die in entgegengesetztem Sinn gesteuert werden
- [Wings] - die Gesamtauswahl wird in drei Teile geteilt, deren beide äußere in entgegengesetztem Sinn gesteuert werden, während der Mittelteil unverändert bleibt.
- [Pull End] - Ähnlich Pull Ends, aber das erste Gerät bleibt unverändert, das letzte Gerät wird am meisten beeinflusst

23. Layout-Editor, kleine Änderungen, @-Tasten

Im Layout-Editor funktioniert nun auch das inkrementelle Weiterschalten mit den Up/Down-Buttons im Wheel-Bereich (Anzeige der Räder). Dabei wird für die Position um jeweils einen Pixel weitergeschaltet, beim Winkel erfolgt dies in 45°-Schritten. Das gilt unabhängig davon, ob die Räder ansonsten mit vollen Pixeln arbeiten oder nicht. Außerdem kann man jeweils die <@>-Taste des Rades betätigen, um das ‚Adjust Layout Values‘-Menü für weitere Eingaben zu verwenden.

24. Anzeige Capture-kompatibler Geräte

Im Patch-Menü werden nun bei der Mode-Auswahl Symbole eingeblendet, um anzuzeigen, welcher Mode für die Anzeige im Capture-Visualiser kompatibel ist.

25. Show wiederherstellen

Wurde Titan nicht richtig beendet, etwa durch einen Stromausfall, und wird dann neu gestartet, so kann der letzte Stand meist nicht direkt wiederhergestellt werden. In diesem Fall gibt es die Option [Recover Show], womit versucht wird, die frühere Show aus einem temporären Verzeichnis zu rekonstruieren. Außerdem werden auch Funktionen zum Starten einer neuen Show oder dem Laden einer anderen Show angeboten.

26. Clear Selection Only

Hält man <Clear> gedrückt und betätigt dazu <All>, so werden alle Geräte deselektiert, aber die Werte verbleiben im Programmierspeicher.

27. DMX Merge Priority

Für ‚echtes‘ DMX kann nun ebenfalls eine Priorität eingestellt werden. Dies ist sinnvoll beim Mergen über sACN in einer Backup-Session. Die Einstellung wird im System-Modus/DMX-Einstellungen für Expert DMX vorgenommen. Der mögliche Bereich geht von 0 bis 200, wobei höhere Werte eine höhere Priorität bedeuten. Der Vorgabewert ist 100.

Verbesserungen

1. Swop ist schneller

Swop spricht nun schneller an, was sich insbesondere bei der Verwendung von vielen Geräten in größeren Shows bemerkbar macht.

2. Gerätetausch und Updaten der Personalities schneller

Das Austauschen von Geräten (Fixture Exchange) sowie das Aktualisieren der Personalities ist nun deutlich schneller.

3. Geschwindigkeit bei Speichern und Laden

Speichern und Laden von Show wurde beschleunigt.

4. Cue View Anzeige

Die Cue View Anzeige ist erheblich schneller geworden.

5. DMX Anzeige schneller

Das Fenster der DMX-Anzeige funktioniert nun deutlich schneller.

6. Geschwindigkeit beim Umschalten der Workspaces

Die Anzeige der verschiedenen Workspaces baut sich nun deutlich schneller auf.

7. Warnung bei Ausfall eines TNPs

Kann eine Show nicht richtig auf einem TNP gesichert werden, etwa weil nicht genügend Speicherplatz zur Verfügung steht, wird eine entsprechende Warnung angezeigt.

8. Tastenprofil "Freeze" für Master

Das Tastenprofil 'Zero Multiplier' für Master wurde in 'Freeze' umbenannt und wirkt nun nur, solange die betreffende Taste gedrückt wird. Damit lassen sich z.B. Shapes und Chaser vorübergehend stoppen (bei Speed- oder Sizemastern). Bei 'normalem' Intensity-Master wirkt Freeze wie ein Blackout (DBO).

9. Cueliste mit GoBack starten

Drückt man bei einer aktuell nicht aktiven Cueliste GoBack, so wird nun die Cueliste aktiviert.

10. Personalities aktualisieren

Gibt es eine neuere Personality für bereits gepatchte Geräte, bei der sich die Namen der Modes verändert haben, wird nun beim Aktualisieren eine Meldung mit einer Liste der verfügbaren Modes angezeigt. Wählt man daraus einen Mode aus, so wird für alle betroffenen Geräte der bisherige Mode gegen den neuen per Fixture Exchange ausgetauscht. Wählt man die Option [Update All], so werden sämtliche zu aktualisierenden Geräte upgedatet und am Schluss ggf. eine Meldung mit nicht gefundenen Modes ausgegeben. Klickt man hier [Ok], so kehrt man zum Menü 'Update Fixture Personality' zurück, wo man ggf. weitere Geräte aktualisieren kann. Im Info-Bereich wird der gerade bearbeitete Gerätetyp angezeigt.

11. Scrollrad relativ beim Titan One

Benutzt man beim Titan One das Scrollrad der Maus auf den Attributwerten (Räderanzeige), so werden die Werte nun relativ und nicht mehr absolut geändert, so dass z.B. aufgefächerte Positionen erhalten bleiben.

12. LEDs von Mastern auf 0 blinken

Ist ein Masterregler auf 0, so blinkt nun die zugehörige LED.

13. Speichermodus beim Verschmelzen von Paletten

Beim Verschmelzen von Paletten kann man nun den Speichermodus wählen zwischen 'Mixed', 'Channel in Programmer', 'Group in Programmer' und 'Group in Mask'. Damit kann das Ergebnis beim Mergen von Paletten noch genauer eingestellt werden.

14. Verwenden von Gruppen beim Editieren von Paletten

Beim Editieren von Paletten können nun auch Gerätegruppen angewählt werden.

15. Anzeige des BPM-Wertes

Soweit zutreffend wird das BPM-Tempo nun bei Shapes mit zwei Nachkommastellen sowie bei BPM-Mastern und Chasern mit einer Nachkommastelle angezeigt.

16. Eingabe negativer Werte

Wenn ein Wert auch negativ sein darf, dann gibt es nun auch bei der numerischen Eingabe die Funktionstaste [+/-], um solche Werte numerisch eingeben zu können.

17. Motorfader als BPM-Master und Tap Tempo

Dienen Motorfader als BPM-Master und wird das Tempo per Tap Tempo geändert, so verändern die Fader nun selbsttätig ihre Faderstellung entsprechend.

18. Sortierung der Gerätemodi

Die Sortierung der Anzeige der Gerätemodi beim Patchen wurde nun auf ‚natürlich‘ geändert (z.B. 1 DMX, 2 DMX, 10 DMX, 11 DMX). Vorher erfolgte die Sortierung alphanumerisch (im gleichen Beispiel 1 DMX, 10 DMX, 11 DMX, 2 DMX).

19. Linksbündige Anzeige der History bei Personalities

Die History wird im Personality-Reiter der Patch-Ansicht nun linksbündig dargestellt, so dass man nur noch bei wirklich langen Einträgen scrollen muss.

20. WebAPI und Gerätenummern

In der WebAPI können Geräte nun auch nach Nummer ausgewählt werden.

21. Autom. Gruppen bei Aktiven Geräten

Beim Patchen von Aktiven Geräten werden nun auch automatische Gruppen erzeugt, sofern das aktiviert ist.

22. Scrollen bei den DMX-Einstellungen

Verwendet man in den DMX-Einstellungen auf der Seite ‚TitanNet Overview‘ den Scrollbalken, so bleiben die Nodes trotzdem sichtbar, so dass man nicht permanent hin- und herscrollen muss.

23. Bänke und Clips bei Aktiven Geräten

Bei per CIP gepatchten aktiven Geräten werden nun sämtliche möglichen Bänke und Clips angelegt, auch wenn diese momentan noch leer sind. Damit muss bei Änderungen nicht stets die Personality aktualisiert werden.

24. Anzeige der Playback-Seitennummer

Im Fenster ‚Active Playbacks‘ werden nun für Playbacks auf Fadern die korrekten Seiten angegeben (früher basierte die Anzeige auf den Seiten des Pearl Expert).

25. DMX-Adresse per Rad und Offset

Wird die DMX-Adresse beim Patchen per Rad eingestellt (incl. DMX-Slot), so wird dabei nun der eingestellte Offset berücksichtigt. Damit wird sichergestellt, dass sich die Werte innerhalb der Grenzen eines DMX-Universums bewegen.

26. Show importieren

Der Button zum Importieren von Shows in der Show Library ist nun klarer bezeichnet.

27. Reports

Die verfügbaren Reports wurden überarbeitet, um sie deutlicher und besser lesbar zu machen:

- Die Spalten ‚Playback ID‘ und ‚Cue ID‘ wurden entfernt, außerdem erfolgt die Sortierung nun nach Nummer (user number)
- Im Abschnitt ‚Memory Cue View‘ wurde die Spalte ‚Forward Tracking‘ entfernt, dafür sind die Spalten ‚Delay In‘, ‚Fade In‘, ‚Delay Out‘, ‚Fade Out‘, ‚Fixture Overlap‘ und ‚Curve‘ neu hinzugekommen.
- Der Abschnitt ‚Palette View‘ zeigt nun auch globale Paletten.
- Im Abschnitt ‚Cue View‘ werden Cuelisten nun getrennt aufgeführt, wobei jede Cueliste einen eigenen Abschnitt hat. Die Spalten ‚Macros‘, ‚Fixtures Used‘, ‚Effects‘ und ‚Shapes‘ wurden entfernt.
- ‚Shapes View‘ wurde entfernt.
- Der Abschnitt ‚Effect View‘ listet nun auch die zugehörigen Playback-Nummern auf.
- Beim Speichern von Reports wird eine Fortschrittsanzeige eingeblendet.

28. Pixelmapper aus einzelnen Cues löschen

In der Anzeige ‚Pixel Mapper Effect View‘ lassen sich nun auch einzelne Pixelmapper-Effekte löschen.

Dazu öffnen Sie zunächst die Playback-Anzeige und drücken den Button [View] in der Spalte ‚View Pixel Effect‘, um den gewünschten Effekt zu öffnen. Drücken Sie nun <Delete> gefolgt von der entsprechenden Zelle in der Spalte ‚Effect‘. Bestätigen Sie die Eingabe mit Menütaste A.

Änderungen

1. Dimmer und Shutter auf einer Seite

Dimmer und Shutter tauchen nun soweit möglich auf der gleichen Intensity-Seite auf und können gleichzeitig bearbeitet werden.

2. Shape-Attribute umgruppiert

Die Attribute von Shapes wurde umgruppiert, so dass nun Größe, Geschwindigkeit und Spread auf der gleichen Seite auftauchen.

3. Flip wird in den Programmer übernommen

Verwendet man Flip, so werden die Werte sofort in den Programmer übernommen und können gespeichert werden.

4. Invertieren und Fixieren nicht in der History

Invertieren sowie Fixieren von Geräten ist nicht per Undo rückgängig zu machen und wird daher auch nicht mehr in der History angezeigt.

5. Alter Visualiser entfernt

Der alte Avolites Visualiser wurde entfernt.

Behobene Fehler

1. HTP-FadeOut ignorierte Überlappung

Beim Ausfaden von HTP-Werten wurde die Überlappung nicht berücksichtigt. Das wurde jetzt behoben.

2. Überlappung bei kopierten Cues

Unter bestimmten Umständen wurde beim Kopieren von Cues in einer Cueliste die Position nicht korrekt kopiert, so dass die Überlappung beim Faden nicht funktionierte. Korrigiert.

3. Shapes in Chasern

Shapes in Chasern liefen nicht zuverlässig, wenn das Crossfade des Chasers auf 0 stand. Korrigiert.

4. Delay in Shapes

Es wurden einige Fehler behoben, die zu Verzögerungen in Shapes führten, was bei der Verwendung der Geräteüberlappung für Unsynchronitäten sorgte.

5. Fade-Out sowohl manuell als auch automatisch

Wurde ein Playback sowohl manuell als auch per Fade-Out-Zeit ausgefadet, so konnte dies zu flackern führen. Behoben.

6. Virtuelle Dimmer und der Scene Master

Verwendete man den Scene Master, so wurden alle Geräte mit virtuellen Dimmern auf 0 gesetzt. Das ist nun korrigiert.

7. Falsches Chase-Tempo bei BPM-Mastern

Wurde ein Chaser per BPM-Master gesteuert, dieser auf 0 gesetzt und danach wieder aufgeregelt, so startete der Chaser mit falschem Tempo. Nun startet er mit der richtigen Geschwindigkeit.

8. Cuelisten im Crossfade-Modus ignorierten Fadezeiten

Wurde eine Cueliste im Crossfade-Modus betrieben, so wurden die Fadezeiten ignoriert und von einem zum nächsten Cue gesprungen. Nun wird korrekt gefadet.

9. Zeiten bei Autoloads

Stand ein Autoload-Cue zunächst auf 'Use Target Times' und wurde dann auf 'Cue Times' umgeschaltet, so wurden nicht die richtigen Zeiten verwendet. Korrigiert.

10. Release-Zeit bei Autoloads

Wurde ein per Autoload geladener Cue released, so erfolgte das ohne Berücksichtigung jeglicher Release-Zeiten. Nun werden diese in der korrekten Priorität berücksichtigt: Cue-Release-Zeit, sofern diese nicht auf 'global' steht, ansonsten die Release-Zeit des Cuelisten-Cues, sofern diese nicht auf 'global' steht, und ansonsten die globale Release-Zeit.

11. Faden mehrfach verwendeter Autoloads

Wurde ein Cue in mehreren Cuelisten-Cues per Autoload gestartet, so wurden alle Fadezeiten ignoriert. Das ist nun behoben.

12. Autoload während Flash und Go

Wurde, während ein Autoload-Cue aktiv war, sowohl die Cueliste geflasht als auch per Go weitergeschaltet, so blieb der jeweilige Cue aktiv. Waren dabei Dimmerkanäle beteiligt, wo konnten diese nicht auf 0 gebracht werden. Dies ist jetzt korrigiert.

13. Ermittlung der Gesamtzeit

Enthielten Cue Fade- und Delayzeiten für einzelne Attribute, so wurde die Gesamtzeit nicht korrekt berechnet, was dazu führte, dass der nächste Cue, sofern er mit 'Link after Previous' gestartet werden sollte, zu spät kam. Nun wird die Gesamtzeit korrekt aus den einzelnen Attributen ermittelt.

14. Flash blendet aus

Es konnte vorkommen, dass bei der Verwendung von Flash mit Fadezeit der Pegel auf 0 statt auf 100% ging. Korrigiert.

15. Globales Release nach dem Flashen

Wurde ein Playback geflasht, so wurde nicht ordnungsgemäß mit der globalen Release-Maske released.

16. Playbacks in Mode 3 und Dimmer-Shapes

Playbacks in Mode 3 fadeten andere laufende Dimmer-Shapes nicht aus. Behoben.

17. Block Running Shapes funktioniert wieder

Die Funktion 'Block Running Shapes' aus dem 'Shapes und Effekt'-Menü funktioniert nun wie erwartet.

18. Kopieren globaler Shape-Paletten

Globale Shape-Paletten können nun ordnungsgemäß kopiert werden.

19. Ersetzte Shape-Paletten leer

Wurde eine Shape-Palette ersetzt, ergab die ggf. eine leere Palette. Behoben.

20. Tracking von Paletten

Wurden Cues an Cuelisten mit aktiviertem Tracking angefügt und war dabei im Speichermodus 'Gerät' etwas anderes mit im Programmer, so führte dies dazu, dass die Paletten-Referenz gelöscht und statt dessen feste Werte in die Cueliste geschrieben wurden, so dass ein Updaten der Palette nicht das gewünschte Ergebnis erzielte.

21. Mergen mit Track: Rückwärts

Wurden Informationen in leere Cues mit 'Track: Rückwärts' gemerged, so wurde daraus nicht ein Block-Cue, sondern es wurde auch vorwärts getrackt. Nun erfolgt das Tracking nur rückwärts, und der Cue wird korrekt ein Block-Cue.

22. Mergen/Ersetzen eines leeren ersten Cues

Sollte der erste Cue einer Cueliste ersetzt oder gemerged werden, war dieser leer und Track: Rückwärts gewählt, so wurde nichts in den Cue gespeichert. Korrigiert.

23. Tracking vor Superfixtures

Wurden bei geräten mit Zellen Zellenwerte über die Hauptgeräte eingestellt, so wurden diese Werte nicht richtig getrackt.

24. Falsche Dimmerwerte beim Zurückspringen in Cuelisten

Beim Zurückspringen in einer Cueliste wurden ggf. falsche Dimmerwerte ausgegeben.

25. Move In Dark bei Fader auf 0

Wurde der Fader einer Cueliste auf 0 gesetzt, so wurde fälschlich Move In Dark ausgeführt.

26. Move In Dark mit nicht ganzzahligen Cues

Cues mit nicht ganzzahligen Nummern wurden bei Move In Dark ignoriert. Das wurde nun korrigiert.

27. Dimmer=OFF wird nicht getrackt

Sollte in einer Cueliste bei aktiviertem Tracking der Dimmerwert per OFF deaktiviert werden, so funktionierte dies nicht. Behoben.

28. Dimmer=OFF in Chasern

HTP-Werte in Chasern konnten nicht richtig mit OFF deaktiviert werden.

29. TNP steigt kurz aus bei der Verwendung von Pixelmap-Mastern

Wurde ein Pixelmap-Master mit sehr vielen Geräten verwendet, so konnte es vorkommen, dass eigentlich verbundene TNPs kurz nicht funktionierten. Das ist nun behoben.

30. Shape-Gruppenverknüpfung nach Mergen

Enthielt ein Playback einen Shape mit Gruppenverknüpfung und wurde etwas mit Advanced Include hinzugefügt (gemerged), so ging die Gruppenverknüpfung des Shapes verloren. Dies wurde nun behoben, so dass die Verknüpfung erhalten bleibt, solange die gleichen Geräte in das Playback verschmolzen werden.

31. Mittelpunkt bei Shapes mit Subfixtures

Bei Shapes auf Subfixtures wurde der Mittelpunkt des Shapes auf die Mitte des ersten Gerätes gelegt. Nun erfolgt die Berechnung korrekt in der Mitte der gesamten Gruppe.

32. Shapes ignorierten die Auswahl nach Schema

Wurden Geräte au seiner Gruppe nach schema (pettern) ausgewählt und darauf ein Shape gestartet, so lief dieser auf der ganzen Gruppe, ohne das Auswahlschema zu berücksichtigen. Nun wird korrekt das Schema mit herangezogen.

33. Keyframe-Shapes und Wertebereiche außerhalb von 0-100

Funktionen in Keyframe-Shapes, die andere Werte als 0 bis 100 annehmen konnten, funktionierten nicht korrekt. Dies wurde behoben.

34. Tap Tempo auf Buttons

Das Tappen des Tempos funktionierte nicht auf Schaltflächen – stattdessen ging das Tempo sofort auf den Maximalwert. Das ist jetzt behoben, und man kann auch auf Buttons tappen.

35. Speichern nach Änderung des Speichermodos

Wechselte man den Speichermodus (Fixture/Channel/Stage), so wechselte das Menü stets zum Speichern von einzelnen Cues. Nun bleibt eine vorher getroffene andere Wahl (Chaser, Cueliste) erhalten.

36. Ersetzen von Cues ignoriert Speichermaske

Beim Ersetzen eines Cues wurde die Speichermaske ignoriert. Das wurde korrigiert.

37. Speichermodus: Stage ignoriert Superfixtures

Im Speichermodus=Bühne (Stage) wurden nur Zellen, nicht aber die Superfixtures gespeichert. Behoben.

38. Nicht unterstützte Modes in Capture

Wurde ein Gerät, das sowohl Modes mit als auch ohne Capture-Unterstützung hat, in einem Mode ohne Capture gepatcht, so wurde fälschlich ein falscher Mode im internen Capture-Visualiser angezeigt. Das wurde korrigiert.

39. Include und Unfold

Cues aus einem mit Unfold aufgeklappten Chaser/Cueliste konnten nicht mit Include geladen werden. Nun funktioniert das wie erwartet.

40. Gruppen-Reihenfolge bei Fan

Bei der Fan-Einstellung 'Fan Group As Fixture' wurde die Reihenfolge der Auswahl der Gruppen nicht berücksichtigt. Behoben.

41. Fan-Mode beim Ändern der Fan-Curve

War die Einstellung 'Press and Hold Fan' aktiv und wurde bei gedrückter Fan-Taste die Fan-Kurve geändert, wo wurde der Fan-Modus sowie das entsprechende Menü verlassen. Korrigiert.

42. Fan bei Edit Palette

Wurde eine Palette per <Edit> editiert und dann <Fan> aktiviert, so wurde die Geräteauswahl gelöscht, und das Editieren war nicht möglich. Nun bleibt die Geräteauswahl auch nach <Fan> erhalten.

43. <All> <All> und Palette editieren

Wurde eine Palette editiert, so führte <All> <All> zum Abbrechen des Editierens und Verlassen des Menüs. Nun funktioniert das wie erwartet.

44. Flip P/T und Palette editieren

Wurde [Flip Pan/Tilt] verwendet während eine Palette editiert wurde, so wurde der Vorgang abgebrochen und das Menü verlassen. Das funktioniert nun ordnungsgemäß und man kann Flip auch beim Editieren von Paletten verwenden.

45. Geräteauswahl und Macros

Wurden mehrere Geräte per Auswahlrahmen angewählt und dies in ein Macro gespeichert, so wurde nur die Auswahl des ersten Gerätes in das Macro übernommen. Das ist nun behoben.

46. Pixelmapper-Layermaster im Playbacks- oder Gruppenfenster

Pixelmapper-Layermaster konnten nicht in das Gruppen- oder das Playbacks-Fenster verschoben werden. Nun funktioniert das wie erwartet.

47. Ansprechschwelle für Pan/Tilt

Das Deaktivieren der Ansprechschwelle für Pan und Tilt (Pan/Tilt Threshold) hatte keinen Einfluss. Nun funktioniert das ordnungsgemäß.

48. Reminder Dim funktionierte nicht mit Zellen

Verwendete man RemDim auf Zellen, so wurden stets sämtliche Zellen auf 0 gedimmt. Nun bleibt die jeweils angewählte Zelle wie zu erwarten aktiv.

49. Keine Mehrfachauswahl von Autoload-Zeiten

Es war nicht möglich, mehrere oder alle Cues zum Einstellen der Autoload-zeiten anzuwählen. Nun funktioniert dies genauso wie für andere Parameter.

50. Ändern des Geräte-Buttons beim Pearl Expert

Sollten beim Pearl Expert Geräte mit Hilfe des internen LCD-Displays verschoben werden, so funktionierte das nicht. Behoben.

51. RDM nicht funktional

RDM-Geräte wurden nicht richtig im Patch View angezeigt. Korrigiert.

52. Anzeige von Änderungen bei Shapes

Die Shape-Anzeige bildete geänderte Parameter nicht richtig ab. Sie konnte nun überzeugt werden, dies zu tun.

53. Release des Programmers und Löschen der Auswahl

Befanden sich Geräte im Programmer, hielt <Release> gedrückt und drückte dazu <Clear>, so zeigten sich die Geräte noch als angewählt, obwohl sie nicht mehr angewählt waren. Nun wirkt ein Release auf den Programmer genauso wie Clear und löscht die Auswahl.

54. Aktivierte leere Motorfader und Seitenwechsel

Wurde ein leerer Motorfader aktiviert, so wurde er beim nächsten Seitenwechsel nicht auf den richtigen Pegel bewegt. Nun wird beim Seitenwechsel jeder Motofader ordnungsgemäß aktualisiert.

55. Reihenfolge bei Quick Assign

Wurden Show-Teile in der Library per Quick Assign auf Handles gelegt, so wurde die Reihenfolge nicht eingehalten, und es ergab sich eine zufällige Abfolge. Behoben.

56. Buttongröße in Workspaces

Per Workspace aufgerufene Fenster, deren Buttongröße auf 'dynamisch' stand, zeigten stattdessen feste Buttongrößen. Das ist nun behoben.

57. Aktualisieren der Anzeige im Channel Grid

Wurde ein Cue mit Cue View angezeigt, so hat sich danach das Channel Grid Fenster nicht richtig aktualisiert und zeigte falsche Werte an. Das ist nun korrigiert worden.

58. Flash Full/Flash Out

Auf Pulten mit gesonderten Tasten für Flash Full und Flash Out funktionierten diese nicht. Behoben.

59. Highlight bleibt nach Starten einer neuen Show aktiv

War Highlight aktiviert und wurde eine neue Show gestartet, so blieb der Highlight-Status aktiv, bis die <Highlight>-Taste gedrückt wurde. Damit konnten Lampen nach dem Patchen und Anwählen unverhofft angehen. Nun ist Highlight beim Start einer neuen Show auf jeden Fall deaktiviert.

60. Highlight nach Clear

Wurde der Programmer mit <Clear> gelöscht während Highlight aktiv war, aber keine Geräte selektiert, so blieb der Highlight-Modus aktiv, obwohl die entsprechende LED das nicht anzeigte. So wurden Geräte beim Anwählen sofort gehighlighted, ohne dass das vorgesehen war. Nun wird auch in diesem Fall Highlight deaktiviert.

61. Löschen von Shapes per Doppelklick

Das Löschen von Shapes aus dem 'Shape View'-Fenster per <Delete>+Doppelklick funktionierte nicht. Nun können auf diese Weise im Fenster 'Shape View' gelöscht werden.

62. Connect mit Size Master

Verband man einen Size-Master per Connect mit den Rädern, so ließ sich diese Verbindung nicht mehr lösen. Nun kann diese Verbindung gar nicht erst hergestellt werden, da dies ohnehin kein sinnvolles Ergebnis hätte.

63. Ausgegrauter Gerätefilter

Fehlte ein Gerätetyp, der angezeigt werden sollte, so erschien der Gerätefilter im Fenster Cue View ausgegraut. Dies wurde behoben.

64. Zellen im Layout-Editor wurden grün

Unter Umständen wurden die Zellen im Layout-Editor fälschlich grün angezeigt, wenn direkt nach Geräten mit Zellen solche ohne Zellen angewählt wurden. Korrigiert.

65. Leere Playback-Anzeige im Preset-Modus

Wurde der Scene Master auf einen Fader gelegt und war der Preset-Modus aktiviert, so konnte es vorkommen, dass einzelne Cues nicht im 'Playback View'-Fenster angezeigt wurden.

66. Locate mit [Clear located attributes]

Das Locaten von Geräten mit der aktivierten Option [Clear Located Attributes] konnte die ganze Geräteauswahl löschen. Dies wurde nun behoben.

67. Palettenanzeige im Blind-Modus

Eventuell wurden angewählte Paletten im Blind-Modus nicht korrekt hervorgehoben dargestellt.

68. Neu zu Shapes hinzugefügte Geräte

Wurden einzelne Geräte zu laufenden Shapes hinzugefügt, so liefen sie im Programmer nicht synchron zu den anderen. Nun läuft auch nach dem Hinzufügen alles synchron.

69. Zeitsprünge bei Winamp

Die aus Winamp übertragene Zeit konnte zuweilen ein Stück zurückspringen und damit das Faden von Cues unterbrechen. Dies wurde korrigiert.

70. Cue-Nummer hervorgehoben

Wurde im Playback-View der 'View'-Button einzelner Cues gedrückt, so wurde die Cue-Nummer hervorgehoben dargestellt.

71. Anzeige des aktuellen Cues

Sprang man zu einem Cue in einer nicht aktivierten Cueliste und aktivierte dann den betreffenden Fader, so verschwand die Anzeige des aktuellen Cues aus dem Display.

72. Keine Vorschau mit Bewegungsunschärfe im Pixelmapper

Wurde einer Zeichnung die Animation 'Bewegungsunschärfe' hinzugefügt, so verschwand die Vorschau im Pixelmapper.

73. Anzeige von Cuenummern mit Kommastellen

Bei der Verwendung von Cuenummern mit Kommastellen nach dem System <Cue> <x> <.y> zeigte der Infobereich fälschlich 'CUE xy' an, so dass man ggf. mit den falschen Cues arbeitete. Nun wird die richtige Nummer – mit Punkt – angezeigt.

74. BPM-Master auf Motorfadern

Wurde ein BPM-Master auf einen Motorfader gelegt und zeigte den BPM-Multiplikator an, so wurde beim Seitenwechsel ggf. der falsche Pegel angezeigt. Behoben.

75. Falsche sACN-Pakete

Es konnte vorkommen, das bei sACN-Triggern falsche Netzwerkpakete irrtümlich als DMX erkannt wurden.

76. Änderungen von Shape-Parametern falsch angezeigt

Wurden die Parameter eines Shapes im Shape View geändert, so wurde der neue Wert fälschlich auf dem entsprechenden Rad angezeigt, wenn kein Shape gerade im Programmer geladen ist.

77. Ändern von Cue-Zeiten in Cuelisten

Wurde gerade eine Cueliste gespeichert, so war es nicht möglich, die Zeiten einzelner Cues im Playback View zu ändern.

78. Selektives Clear entfernte Fixtures nicht

Wurden einzelne Geräte selektiv mit Clear gelöscht, so wurden diese nicht aus dem Programmer entfernt, so dass die Geräte im Speichermodus ‚Fixture‘ trotzdem gespeichert wurden. Nun werden selektiv geclearte Geräte aus dem Programmer gelöscht.

79. Highlight mit Orientierung fehlerhaft

Wurde Highlight aktiviert, während das Layout von Geräten editiert wurde, so wurden alle Zellen der betreffenden Geräte rot angezeigt. Nun werden solche Geräte in Highlight ordnungsgemäß dargestellt (oben/links grün, unten/rechts rot, der Rest dazwischen gelb).

80. Anzeige negativer Werte im Cue View

Im Cue View wurden negative Werte einfach nur als '-' angezeigt. Nun wird der korrekte Wert richtig angezeigt.

81. Geräte auf Fadern arbeiten nicht mit dem Scene Master

Änderungen des Dimmerwertes von Geräten, die auf Fadern gepatcht waren, wirkten nicht auf den Scene Master im Preset-Modus. Korrigiert.

82. Buttongröße im Fenster 'Aktive Playbacks'

Das Ändern der Buttongröße über die Playback-Optionen hatte im Fenster 'Aktive Playbacks' keine Auswirkung. Nun funktioniert das wie erwartet.

83. Macros auf Tasten werden nicht gesperrt

Auf Tasten gespeicherte Macros funktionierten auch bei gesperrtem Pult (Lock). Korrigiert.

84. Spalte 'Location' bei der DMX-Anzeige

Die Spalte 'Location' der DMX-Anzeige zeigte immer '-' an. Nun wird dort korrekt der Speicherort des betreffenden Gerätes angezeigt.

85. sACN-Ausgabe im Backup-Modus

Es kam vor, dass im Backup-Modus die DMX-Ports auf Input schalteten und kein sACN übertragen wurde. Dies konnte im Session-Modus ‚Backup‘ zu Problemen führen.

86. Zellen im Playback View nach Autoload

Wurde im Playback View eine Autoload-Zelle angeklickt, so konnten danach ggf. keine anderen Zellen angewählt werden. Das wurde behoben.

87. Align und Spread

Wurden Shapes aneinander angeglichen, so wurde der eingestellte Spread nicht mit übernommen.

88. Align bei Keyframe-Shapes

Es war nicht möglich Keyframe-Shapes mit Align aneinander anzugleichen.

89. Macro-LED hört auf zu blinken

Mitunter hörte während des Speicherns eines Macros die Macro-LED auf zu blinken, nachdem man das Record-Menü verließ. Behoben.

90. Importieren von Shapes auf Subfixtures/Zellen

Shapes auf Zellen (Subfixtures) wurden nicht korrekt importiert. Korrigiert.

91. Updaten von Personalities bei fehlenden Dateien

Enthielt eine Show benutzerdefinierte Personalities und war die entsprechende Datei nicht vorhanden (etwa weil die Show von einem anderen Pult stammte), so konnte kein Personality-Update durchgeführt werden, auch wenn für andere Geräte aktualisierte Dateien vorhanden waren. Das ist nun behoben, so dass einzelne Personalities aktualisiert werden können, auch wenn eine andere Datei fehlt.

92. Chase-Schritte neu nummerieren

Das Neu-Nummerieren von Chase-Schritten schlug fehl, wenn unmittelbar vorher ein Cue in den Chaser eingefügt wurde, und man musste erst das Menü verlassen.

93. Seiten im Compatibility View

Die Seiten für die Kompatibilitäts-Fenster 'Geräte und Speicherplätze' sowie 'Gruppen und Paletten' waren in Version 10.0 plötzlich verschwunden. Nach gründlicher Suche konnten sie gefunden werden und werden nun wieder korrekt angezeigt.

94. Geräteanzeige für Subfixtures

Steuerelemente der Superfixtures wurden in der Geräteanzeige für die Zellen nicht korrekt angezeigt.

95. Funktionstaste 'Macros' in den Cuelisten-Playback-Optionen

Jemand hatte die Funktionstaste für Macros in den Playback-Optionen für Cuelisten entfernt. Dies wurde nun wiederhergestellt.

96. Fade- und Delayzeit mit der <@>-Taste

Sollte eine Fade- oder Delayzeit für feste Funktionen mit der <@>-Taste eingestellt werden, so schlug das fehl und führte dazu, dass in allen folgenden Funktionen eine Zeit von 0 eingetragen wurde.

97. 'Follow World Page Change' lädt falsche Seite

Wurde die Session-Option 'Follow World Page Change' aktiviert und die Software neu gestartet, so wurde stets die erste Seite geladen, und die Seiten-Legenden waren verschwunden.

98. Zellen live updaten

Wurden Dimmerwerte für Zellen in gerade aktive Playbacks gemerged, so musste zum Übernehmen der Änderungen das Playback erst deaktiviert und neu geladen werden.

99. Kopieren von Geräten mit Zellen korrumpiert die Capture-Show

Wurden Geräte mit Zellen kopiert, so wurde die korrekte Anzeige anderer Geräte im internen Capture gestört.

100. Gelöschte Geräte tauchen wieder auf

Wurden Geräte aus einer Cueliste gelöscht, so wurden sie in der Cue-Ansicht dennoch angezeigt. Das wurde behoben.

101. Falscher Output beim Updaten aktiver Playbacks

Wurden die Zeiten eines gerade aktiven Playbacks geändert, so führte das evtl. nicht zum gewünschten Ergebnis und sorgte für falschen Output.

102. DBO-Taste im Virtual Panel des Arena

Die DBO-Taste beim Virtual Panel des Arena funktionierte nicht.

103. Einstellen verknüpfter Zell-Attribute

Wurden Attribute von Zellen mittels des Attribut-Editors oder mit den Rädern eingestellt, die parallel von entsprechenden Masterkanälen des Superfixtures gesteuert werden können, so konnten diese Masterkanäle unvorhersehbare Werte annehmen.

104. Fehler bei der Anzeige eines Aktiven Gerätes

Wurde ein Gerät als Aktives Gerät angezeigt, so führte dies zu einem Fehler. Korrigiert.

105. RemDim/Flash/Scroll-Tasten beim virtuellen Tiger Touch

Die Tasten RemDim, Flash und Scroll beim Virtual Panel für das Tiger Touch funktionierten nicht.

106. Globale Paletten in Reports

In Reports wurden keine globalen Paletten aufgeführt. Jetzt werden alle Paletten aufgelistet.

107. Virtuelles Keyboard im Effekt-Editor

Klickte man im Effekt-Editor außerhalb des virtuellen Keyboards, etwa beim Anfertigen einer Skizze, so wurde die virtuelle Tastatur geschlossen. Nun bleibt das Keyboard auch beim Klicken außerhalb geöffnet.

108. Ändern der Cue-Legende in Unfold

Änderungen der Cue-Legende in aufgeklappten Chasern wurden nicht sofort angezeigt. Nun klappt das wie erwartet.

109. Anzeige des Typs importierter Paletten

Importierte Paletten wurden stets als Normale Paletten angezeigt, auch wenn sie eigentlich globale oder shared Paletten waren. Das wird nun korrekt angezeigt.

110. Funktionstasten beim Editieren von Paletten

Wurde die Legende einer Palette geändert, so wurde das auf den Funktionstasten nicht korrekt angezeigt. Nun erfolgt sofort die richtige Anzeige.

111. Einfügen von Cues und Neu Nummerieren

Wurde in einen Chaser ein Schritt eingefügt und dann neu durchnummeriert, so wurde beim weiteren Einfügen von Cues die falsche Nummer angezeigt. Behoben.

112. Aktualisieren des Keyframe Effect Shape view

Die Anzeige von Keyframe-Shapes wurde bei geöffnetem Fenster nicht korrekt aktualisiert. Korrigiert.

113. Cue View und Select If bei deaktiviertem Tracking

Wurde Tracking in einer Cueliste deaktiviert, so wurden zuweilen vorher getrackte Geräte falsch angezeigt, und Select If wählte fälschlich sämtliche Geräte statt nur die mit festen Werten im Cue an.

114. Cues zufällig aktiv bei der Wiedergabe außer der Reihe

Wurden in Cuelisten zufällige Cues außer der Reihe gestartet, so wurden zuweilen die Geräte und Zeiten aus anderen Cues fälschlich aktiviert.

115. Rechtschreibung ‚Incoming‘

Das Wort ‚Incoming‘ wurde im Trigger-Menü falsch angezeigt. Dies wurde nun korrigiert.