

Version 12.0

Aktualisieren von vorherigen Versionen

1. Alle Plattformen (Pulte und PC-Suite):

Ab Version 12.0 ist generell ein AvoKey Dongle erforderlich. Dieser kann bei Avolites bzw. dem jeweiligen Avolites-Vertrieb erworben werden. Bei Pulten, die nach dem 01.06.2019 gekauft wurden, ist der AvoKey bereits eingebaut bzw. wird mitgeliefert. Ist der AvoKey nicht bereits ab Werk eingebaut, so muss er einmalig lizenziert sowie mit dem korrekten USB-Anschluss verbunden werden (siehe Installationsanweisungen). Genaue Hinweise dazu gibt es auf der [englischen](#) sowie der [deutschen](#) Avolites-Website.

2. 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.

Zum Updaten ist ein Version 12 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 (bitte das jeweilige Pult wählen). Nach dem Herunterladen folgen Sie den mitgelieferten Anweisungen. War zuvor Version 11.3 oder 11.4 installiert, so bleibt diese nach wie vor auf dem Pult verfügbar; ältere Versionen sind jedoch mit dem v12 Recovery nicht kompatibel und sind dann nicht mehr verfügbar. Zum Updaten ist auf jeden Fall ausreichend Zeit einzuplanen und vorher wichtige Shows extern zu sichern (bitte mit ‚Speichern als...‘ oder als Quick Saves – Autosaves funktionieren hingegen beim Transfer auf neue Versionen nicht). Weitere Informationen zum Recovery Stick [finden sich hier](#).

Beim ersten Start nach der Neuinstallation von Version 12 muss die Software lizenziert werden. Dazu öffnet sich automatisch der Authenticator. Dazu ist es erforderlich, dass ein AvoKey installiert ist (s.o.). Damit wird durch den Authenticator eine Token-Datei erzeugt und muss auf www.avolites.com/software/licensing hochgeladen werden, um den Lizenzschlüssel zu erhalten. Dieser Vorgang kann bis zu 48 Stunden dauern, ist aber nur einmalig erforderlich. Ist die Software ordnungsgemäß installiert und lizenziert, so kann man die aktuelle Version im System-Menü überprüfen (<Avo> + <Disk>).

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

Vorausgesetzt werden nun 64-bit Versionen von Windows 10 (empfohlen), Windows 8.1 oder Windows 7. Das betrifft Titan Go, Titan Mobile, den Titan Simulator sowie 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. Zur Lizenzierung ist nun ein AvoKey erforderlich (s.o.), der mit einem USB-Anschluss des Computers verbunden sein muss. Beim ersten Programmstart öffnet sich der Authenticator; folgen Sie den Anweisungen, um die Software zu lizenzieren.

Dies ist die letzte Titan-Version, die noch Windows 7 unterstützt. Es wird empfohlen, bei nächster Gelegenheit auf Windows 10 umzusteigen.

4. 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. Nutzer der Android-App beachten bitte die Hinweise weiter unten.

Neue Features:

1. Synergy – Integration der Ai Medienserver

Das 'Synergy' genannte System integriert die Steuerung der Ai-Medienserver nahtlos in die Titan-Oberfläche. Damit lassen sich die Medienserver sehr einfach mit Titan verbinden, von dort aus steuern, mit Content versehen, Vorschauen anzeigen sowie der Ai-Output für Pixelmapper-Effekte verwenden.

2. Synergy-Einstellungen und Geräte

Ein neues Fenster 'Synergy-Einstellungen' (Synergy Settings) wurde hinzugefügt und steht auch als Workspace in neuen Shows zur Verfügung. In diesem Fenster lässt sich Titan mit Ai verbinden, verschiedene Einstellungen vornehmen und Informationen anzeigen. Das Fenster kann über verschiedene Wege geöffnet werden: [Open Workspace Window] [Synergy Settings], oder <Patch> [Active Fixtures] [Synergy Settings], oder [System] [Synergy Settings], oder den vorbereiteten Workspace (öffnet das Fenster stets groß).

Ist das Netzwerk korrekt eingerichtet, so werden alle vorhandenen Ai-Server links im 'Synergy Settings'-Fenster angezeigt, und zwar jeweils der Name des Servers, seine IP-Adresse, die momentane Anzahl an Surfaces (Ai: Screen Fixtures), sowie die Anzahl der Outputs. Wird ein Server angewählt, so werden rechts im Fenster detaillierte Informationen angezeigt. Eventuelle Fehler werden durch ein Ausrufungszeichen markiert.

Ist der Button 'Show Unmatched' aktiviert (Vorgabewert), so werden 'Unmatched', also aktuell nicht in Titan zugewiesene Screen Fixtures in der Mitte des Fenster mit weiteren Details angezeigt: Name des Servers, Name des Screen Fixtures, relevante Ai-Outputs (oder 'none') sowie Anzahl der Layer. Diese Details werden bei Änderungen dynamisch aktualisiert; deren Anzeige kann mit dem Button 'Show Unmatched' deaktiviert werden.

Durch Klicken auf das [+] öffnet sich ein Popup, und es lassen sich entweder neue Surfaces oder weitere Layer zu bereits bestehenden Surfaces hinzufügen (aktuell können nur 'Screens' auf diese Weise hinzugefügt werden). Ein neues Fenster 'Synergy Fixtures' steht zur Verfügung und kann mit dem Button [Show Synergy Fixtures] unten im Fenster 'Synergy Settings' geöffnet werden. Das Fenster 'Synergy Fixtures' gleicht dem Fenster 'Fixtures' (Geräte), außer dass die Option zur Anzeige der DMX-Adressen nicht zur Verfügung steht. Wird ein neues Surface auf einem Server kreiert, so wird in diesem Fenster für jeden Layer ein neues Synergy-Fixture angelegt. Sämtliche Synergy-Fixtures tauchen auch als solche in der Show Library (Show-Verzeichnis) auf. Per [+] hinzugefügte Surfaces haben anfangs 2 Layer und sind zunächst 'Local', also nur in Titan existent. Wählt man ein solches lokales Surface und dann einen der verbundenen Server, so entsteht auf diesem ein neues Screen Fixture, dessen Layer durch die jeweiligen Synergy Fixtures gesteuert werden.

Gibt es hingegen bereits 'Unmatched', also nicht verbundene Screen Fixtures, so können diese mit einem vorhandenen oder einem neuen Surface verbunden werden. Klickt man auf den Link-Button bei dem Screen Fixture, so wird

dieses rot angezeigt mit einem rot blinkenden Button ‚Link to new Surface‘. Ein Klick darauf legt in Titan ein neues Surface sowie Synergy Fixtures für alle seine Layer an. Wählt man dagegen ein bestehendes Surface aus, so wird dieses sowie dessen Synergy Fixtures automatisch mit dem gewählten Screen Fixture verbunden. Stimmen in diesem Fall die Anzahl der Layer in Ai und die Anzahl der Synergy Fixtures nicht überein, so werden entsprechend Layer oder Fixtures hinzugefügt. Klickt man nochmals auf den blinkenden Link-Button, so wird der Vorgang abgebrochen.

Ist ein Surface mit einem Server verbunden, so wird der Name des Screen Fixture, der Name des Servers und die zugeordneten Outputs angezeigt; sind keine zugeordnet, so wird dies mit ‚none‘ angezeigt. Zugeordnete Outputs werden mit durchgezogenen Linien zwischen dem Surface und dem Server-Output dargestellt; sind keine zugeordnet, so wird nur eine Linie zum Server selbst angezeigt. Wählt man ein Surface und dann einen Server-Output, so wird dieser entsprechend zugewiesen bzw. die Zuweisung wieder aufgehoben. Wählt man ein Surface und klickt oben auf der Server, so werden alle Output-Zuweisungen aufgehoben.

Sind Surfaces verbunden, so lassen sich diese nicht direkt auf dem Server steuern. Dazu muss die Verbindung aufgehoben werden – Surface anklicken, den Unlink-Button anklicken. Für solcherart getrennte Surfaces steht die Steuerung auf dem Server wieder zur Verfügung.

Wählt man ein Surface an, so erscheint rechts oben die Legende des Surfaces sowie die wesentlichsten Eigenschaften: bei Canvas Resolution wird die Auflösung angezeigt und kann entweder auf einen Standardwert oder durch Anwählen von Width (Breite) und Height (Höhe) auf beliebige Werte gestellt werden. Um die Legende zu ändern, klickt man entweder auf den Button mit dem Stift oben rechts bei den Eigenschaften oder klickt auf [Set Legend] und wählt das Surface. Änderungen werden auch sofort in Ai angezeigt.

Jedes Surface erhält automatisch eine eigene Halo-Farbe. Diese erscheint sowohl um das Surface selbst als auch bei allen Verbindungen zwischen Surface und Ai-Outputs. Normalerweise werden auch die Synergy Fixtures für die Layer in einem Surface mit dessen Halo-Farbe angezeigt (Benutzereinstellung ‚Fixture Halos‘ auf Auto), um visuell eine schnelle Zuordnung zu ermöglichen. Durch Klicken auf den Farb-Button rechts oben bei den Surface-Eigenschaften oder per [Set Legend] [Halo] lassen sich die Halo-Farben ändern.

Wählt man einen Layer an, so werden rechts im Fenster dessen Eigenschaften angezeigt, beginnend mit der Legende. ‚Speed Source‘ zeigt die aktuelle Einstellung zur Geschwindigkeitssteuerung des Layers; klickt man darauf, so lässt sich ein Speed Master zur Steuerung der Wiedergabegeschwindigkeit wählen. Eine Änderung der Legende eines Layers erfolgt entweder durch Klick auf den Stift-Button oder durch [Set Legend]. Sämtliche Änderungen werden auch beim jeweiligen Synergy-Fixture angezeigt um umgekehrt. Auch der Layer-Halo kann entweder über den Farb-Button oben rechts oder über [Set Legend] [Halo] eingestellt werden; wählt man in diesem Menü [Remove Halo], so wird auf die Einstellungen vom Surface-Halo zurückgesetzt.

Wählt man ein Surface oder einen Layer aus und klickt auf das Papierkorb-Symbol, so wird das Surface oder der Layer gelöscht. Ebenso kann das Löschen mit der <Delete>-Taste erfolgen. Layer können auch durch Löschen der jeweiligen Synergy-Fixture entfernt werden. Gelöschte Surfaces und Layer werden auch in Ai gelöscht.

Synergy-Fixtures arbeiten genauso wie andere Fixtures (Geräte), außer dass sie keine DMX-Adresse haben und nicht im Patch-Fenster angezeigt werden. Wählt man ein oder mehrere Synergy-Geräte an, so kann man diese wie ge-

wohnt mit den Wheels und dem Attribut-Editor steuern, und Änderungen werden im Programmierspeicher zwischengespeichert, von wo wie gewohnt mit <Record> etwa Cues gespeichert werden können. Die meisten Attribute arbeiten ähnlich wie bei als Active Fixture gepatchten Medienservern. Sind Synergy-Fixtures mit Ai-Servern verbunden, so wird der Inhalt von Clips, Bänken und FX (Effekten) direkt vom Server geladen. Bänke und Clips werden in einem eigenen Bereich ‚Media Selection‘ im Attribut-Editor angezeigt, wobei nur bereits angelegte Bänke und auf diesen vorhandene Clips auftauchen. Jeder Clip wird durch ein kleines Vorschaubild dargestellt. Bei leeren Bänken wird dagegen ‚No Media‘ angezeigt. Durch Anklicken des [T] oben rechts im Attribut-Editor lässt die die Anzeige der Clip-Namen ein- bzw. ausblenden. Werden Paletten im Standard-Modus ‚Mixed‘ oder per Schnellspeichern (Doppelklick im Fenster ‚Gobos und Beams‘) gespeichert, so werden immer Clip und Bank zusammen gespeichert, auch wenn nur einer der Werte im Programmierer ist (so wie es z.B. auch bei Pan und Tilt sowie bei Farbkanälen der Fall ist).

3. Der Media Browser

Es gibt ein neues Fenster ‚Media Browser‘, um neue Medien – Bilder und Videoclips – in Titan anzuzeigen und auf den Server zu laden.

Links im Media Browser werden die vorhandenen Laufwerke, Verzeichnisse und Dateien (unterstützte Formate) angezeigt, rechts die Ai-Server mit deren Content. Laufwerke werden mit ihrem Buchstaben und Typ/Icon angezeigt; werden neue Laufwerke hinzugefügt, so wird die Anzeige aktualisiert. .Wählt man ein Laufwerk aus, so werden die darin gefundenen Verzeichnisse und Dateien angezeigt, klickt man auf ein Verzeichnis, so wird in dieses entsprechend gewechselt. Es gibt auch Verknüpfungen zu den üblichen Windows-Spezialordnern. Der Pfad des gerade aktuellen Ordners wird oben links angezeigt, und durch Klick auf den ‚Nach oben‘-Button wechselt man eine Ebene höher. Alle verbundenen Server erscheinen rechts im Fenster; angezeigt wird jeweils der Name sowie der verfügbare Speicherplatz. Klickt man einen Server an, so wird der aktuelle Inhalt des Media-Verzeichnisses (wie am Server eingestellt) sowie der verwendete und verfügbare Speicherplatz angezeigt. Sind weniger als 10% des Laufwerks noch verfügbar, so wird ein Warnsymbol angezeigt (Ausrufungszeichen). Direkt darunter wird die aktuelle Media-Bank sowie die enthaltenen Clips angezeigt. Klickt man auf die Bank, so werden alle vorhandenen Bänke zur Auswahl angezeigt; sind es mehr als in das Fenster passen, so kann man mit einem Scrollbalken die entsprechende Bank wählen. Ist eine Bank gewählt, so werden alle darin enthaltenen Clips angezeigt. Mit dem Button [+] bei der Bank kann man eine neue Bank hinzufügen, wobei mit den Menüfunktionen gleich ein Name vergeben werden kann. Vergibt man einen Namen, so wird dieser in Ai übernommen; wenn nicht, so lautet der Name in Ai ‚TitanBank x‘. Durch Klicken auf das ‚Aktualisieren‘-Symbol (Kreis mit Pfeil) kann die Anzeige aktualisiert werden, etwa wenn seit dem Öffnen des Fensters Server, Bänke oder Clips hinzugefügt oder entfernt wurden. Sind mehrere Server vorhanden, so kann man durch klicken auf [All] alle vorhandenen Clips in einer vereinfachten Darstellung sehen. Dabei sind erst die Ordner, dann drin die Clips alphabetisch geordnet. Bedarfsweise wird ein Scrollbalken angezeigt. Unterstützte Dateien werden durch den Dateinamen mit Erweiterung, ein Symbol zur Anzeige des Dateityps, den Zeitstempel sowie die Dateigröße angezeigt. Werden links lokal vorhandene Dateien ausgewählt, so wird unten die Gesamtgröße und –anzahl der ausgewählten Dateien angezeigt. Es können Dateien von mehreren Ordnern und Laufwerken auf einmal ausgewählt werden; durch nochmaliges Anklicken einer oder mehrerer Dateien werden diese wieder deselektiert. Mit [Clear] (oben links) werden alle Dateien abgewählt, mit [All] alle Dateien im aktuellen Verzeichnis angewählt. Befinden sich bereits Dateien gleichen Namens in der aktuellen

Bank auf dem Server, so werden die betreffenden Dateien rot mit einem Ausrufungszeichen angezeigt. Werden diese Dateien hochgeladen, so werden die vorhandenen Dateien auf dem Server ersetzt.

Sobald ein oder mehrere lokale Dateien ausgewählt sind, wird unten rechts der Button [Upload] aktiv. Klickt man darauf, so erscheint zunächst eine Aufstellung der zum Upload ausgewählten Dateien sowie einem Scrollbalken, wenn mehr ausgewählt sind, als in das Fenster passen. Sind mehrere Dateien ausgewählt, so werden sie in der Reihenfolge der Auswahl auf den Server geladen. Eine Sanduhr neben dem Dateinamen zeigt an, dass diese Datei gerade hochgeladen wird, ein Strich (-), dass der Upload noch aussteht, ein grüner Haken, dass der Upload erfolgreich war, und ein roter X, dass ein Fehler auftrat. Die gerade hochgeladene Datei wird in der Mitte angezeigt, zusammen mit einer Fortschrittsanzeige in %, der Dateigröße in kB, dem Dateinamen und dem Namen des Servers, auf den sie hochgeladen wird. Der Datei- und Servername werden außerdem im Infobereich angezeigt. Eine Fortschrittsanzeige für den gesamten Uploadvorgang wird oben im Fenster eingeblendet. Klickt man auf [Add Files], so gelangt man zurück in den Media Browser, in dem nun ebenfalls eine Fortschrittsanzeige erscheint. Wählt man nun weitere Dateien aus, so erscheint unten rechts der Button [Add to Queue], mit dem die Dateien an die Upload-Warteschlange angefügt werden können. Klickt man darauf, so werden auch diese Dateien auf den Server geladen, und man gelangt wieder in das Upload-Fenster. Mit dem Button [Bandwidth Saver] lässt sich die Upload-Geschwindigkeit reduzieren, um das Netzwerk nicht zu überlasten. Dieser Button behält seinen Status auch für die nächsten Uploads bei, bis er wieder geändert wird; die Grundstellung ist Off (Aus, also volle Upload-Geschwindigkeit). Sind alle gewählten Dateien hochgeladen, so wechselt die Anzeige zurück zum Media Browser. Bei Bedarf kann der Upload jederzeit mit dem Button [Cancel Upload] abgebrochen werden; damit wird die gerade bearbeitete sowie alle folgenden Dateien aus der Warteschlange entfernt, und die Anzeige wechselt zurück zum Media Browser, wo aber alle zuvor ausgewählten Dateien nach wie vor selektiert sind.

Mit dem Button [Auto Transcode] wird bestimmt, ob nach dem Upload auf den Ai-Server Video-Dateien, die nicht im AiM-Codec vorliegen, automatisch in diesem umcodiert werden. Um beste Ergebnisse mit Ai zu erzielen, ist der AiM-Codec erforderlich; Videos in anderen Codecs funktionieren eventuell nicht oder nur mit schlechter Performance. Ist [Auto Transcode] aktiviert, so wird nach dem Upload jede Datei nach AiM umcodiert, ohne dass das manuell angestoßen werden muss. Ist der Button nicht aktiviert, so wird er mit einem roten Halo angezeigt. Auf der ‚Media Selection‘-Seite des Attribut-Editors werden noch nicht umcodierte Clips mit einer Sanduhr und einem roten Rand angezeigt. Bei Clips, die gerade umcodiert werden, sind Sanduhr und Umrandung orange. Erfolgreich umcodierte Clips zeigen ein Vorschaubild des Inhalts, konnte ein Clip dagegen nicht umcodiert werden, wird dies durch ein rotes X angezeigt.

4. Video Multi View

Es gibt ein neues Fenster ‚Video Multi View‘. Damit lassen sich bis zu 6 verschiedene Videodaten von Ai-Servern bzw. deren Outputs in der Vorschau betrachten.

Standardmäßig wird eine Vorschau angezeigt. Im Kontextmenü lassen sich fünf verschiedene Fenster-Layouts wählen: Einzelanzeige, Vierfach-Anzeige (2x2), Sechsfach (zwei größere oben, vier kleinere darunter), Fünffach (ein großer und vier kleine darüber) sowie Dual (zwei Anzeigen vertikal angeordnet). Wählt man eines dieser Layouts, so ändert sich die Anzeige im Fenster. Klickt man auf eine der Vorschauen, so erscheint das Popup ‚Select Video Stream‘ (Videodaten wählen). Dieses zeigt Vorschauen sämtlicher gerade

vorhandenen Server, Layer und Fixtures sowie die jeweiligen Namen an. Dazu muss die Einstellung ‚Automatic NDI Previews‘ aktiviert sein. Ist dies nicht der Fall, so wird statt der Vorschau ‚Waiting for NDI streams‘ angezeigt. Die Servereinstellung ‚Automatic NDI Previews‘ kann direkt in den ‚Synergy Settings‘ in Titan aktiviert werden und spiegelt sich in der entsprechenden Systemeinstellung des Servers wider. Klickt man nun eine der Vorschauen an, so wird diese in der entsprechenden Anzeige des Multi View-Fensters dargestellt. Mit dem Button [Clear Stream] oben rechts wird die Anzeige dieses Videos im Fenster gelöscht, mit [X] kann das Popup ohne weitere Änderungen geschlossen werden. Anzeigefenster, denen keine Videovorschau zugeordnet ist, erscheinen grau mit einem ‚+‘ in der Mitte.

5. Lightmap

Mit dem neuen Feature ‚Lightmap‘ können Videooutputs direkt zum Steuern der Farbkanäle von Movinglights verwendet werden.

Dazu gibt es im Pixelmapper-Effekteditor das neue Element ‚Ai‘. Wählt man dieses aus, so wird der Effekt ‚Video Overlay‘ aktiviert und entsprechende Einstellmöglichkeiten angezeigt. Sämtliche verfügbaren Ai-Surfaces werden angezeigt; wählt man eines aus, so wird dessen Output zum Steuern der movinglight-Gruppe im Pixelmapper verwendet. Mit den Reglern für Red, Green und Blue Balance lässt sich einstellen, wie stark das Video hinzugegemischt wird. Wie gewohnt können die Werte per Bildschirmfader oder – nach Anklicken – numerisch oder mit den Encodern eingestellt werden. Aktuell haben Ai-Elemente Priorität über alle anderen Pixelmapper-Effekte unabhängig von dem Layer, auf dem sie sich befinden. Daher werden die anderen Layer-Optionen ausgeblendet, sobald ein Ai-Element aktiviert wird.

Mit dem Untermenü ‚Media Options‘ im Kontextmenü des Layout Editors lässt sich die Positionierung der Movinglights im Gruppenlayout für die Verwendung mit Ai-Quellen sehr einfach einstellen.

Wählt man ‚Show Video Overlay‘, so kann man mit dem Popup ‚Select Video Stream‘ aus allen vorhandenen Videodaten (Server, Fixtures, Layer) das gewünschte auswählen. Ist eines gewählt, so wird dieses auf die gemappten Geräte/Zellen eingeblendet, und diese können genau passend positioniert werden. Mit einem weiteren Klick auf ‚Show Video Overlay‘ lässt sich dies wieder ausblenden.

Klickt man auf ‚Match Surface Resolution‘ (Auflösung anpassen), so öffnet sich ein entsprechende Menü, und alle vorhandenen Surfaces werden auf den Menütasten angezeigt (ggf. wieder mit Previous/Next, wenn es mehr Surfaces als Tasten sind). Wählt man eines der Surfaces, so wird die Größe des Pixelmap-Rasters an die Auflösung des Surfaces angepasst (ein Video-Pixel = ein Rasterkästchen/Movinglight bzw. Zelle). Mit <Exit> kann man das Menü verlassen, ohne Änderungen vorzunehmen.

Mit dem Button [Position Overlay] öffnet man das Menü ‚Toggle Fixture Position Overlay‘, in dem wieder alle verfügbaren Surfaces mit Namen aufgelistet werden. Wählt man eines aus, so werden dessen Koordinaten im Editor sowie ggf. im Video-Overlay angezeigt. Dabei wird dieses auf die ausgewählten Zellen zentriert, und man sieht sofort, welche Teile des Videos welche Geräte/Zellen steuern. Ist eine Zelle ausgewählt, so wird der Umriss weiß angezeigt. Sind mehrere Zellen ausgewählt, so wird die oberste linke Zelle grün und die unterste rechte blau umrandet. Außerdem wird das ganze ausgewählte Rechteck mit geringerer Helligkeit angezeigt, um den Anzeigebereich genauer erkennen zu können. Positions-Overlays können für jedes einzelne Surface ein- oder ausgeblendet werden; aktuell aktive werden im Menü blau hervorgehoben. Mit [Clear All Position Overlays] werden sämtliche Positions-Overlays ausgeblendet.

Mittels des Buttons [Sample Region Overlay] werden aktuelle Bereiche, in denen das Videosignal im Pixelmapper verwendet wird, im Layout-Editor angezeigt. Damit lassen sich die Positionen der Geräte und Zellen schnell kontrollieren und ggf. korrigieren. Dazu muss im Layout-Editor die Option ‚Show Video Overlay‘ aktiviert sein. Ist die inaktiv, so erscheint wieder das Popup zur Auswahl der Videodaten. Sample Regions werden durch gestrichelte Umrisse angezeigt. Nochmaliges Anklicken von [Sample Region Overlay] blendet diese Regionen wieder aus.

Der Umschaltbutton [Wheel Control] hat nun eine weitere Option. Mit ‚Position & Angle‘ (Voreinstellung) kann man wie gewohnt die Position und Rotation der ausgewählten Zellen mit den Encodern steuern. ‚Cell Scale‘ ist eine neue Einstellung: damit lässt sich die relative Größe und Lage der Zellen in Geräten mit mehreren Zellen einstellen. Damit kann man insbesondere solche Geräte passend auf den zu verwendenden Video-Content abstimmen. Mit den Schaltflächen bei der Anzeige der Encoderwerte kann man in 25%-Schritten weiterspringen, und mit der <@>-Taste lassen sich wieder gezielt Werte numerisch eingeben.

6. Synergy und Speed-Master

Ist ein Ai-Server per Synergy verbunden, so werden auch BPM-Werte sowie der Taktbeginn (Edge) an diesen gesendet, womit Master auch direkt den Videocontent steuern. Wird ein Rate Master einem Synergy-Layer zugewiesen, so steuert er direkt den Playback-Speed-Wert des betreffenden Ai-Layers. Wird hingegen ein BPM-Master zugewiesen, so wird direkt BPM und Beat Sync an den Server geschickt (dazu ist der Wert für ‚Video Beats‘ in Ai pro Clip richtig einzustellen). Der Rate Grand Master beeinflusst wie gehabt sowohl Rate- als auch BPM-Master proportional.

7. Sperrbildschirm

Die Anzeige auf dem Sperrbildschirm – also wenn das Pult gesperrt ist – lässt sich nun anpassen.

Dazu gibt es eine neue Allgemeine (General) Benutzereinstellung ‚Lock Screen Background‘. Klickt man darauf, so öffnet sich die virtuelle Tastatur/Zeichenbrett/Dateibrowser, und die gewünschte Grafik/Anzeige lässt sich festlegen. Mit der Option [Scaling Mode] lässt sich die gewünschte Skalierung bestimmen: ‚None‘ bedeutet keine Skalierung, ‚Letterbox‘ passende Skalierung unter Beibehalten des Seitenverhältnisses, ‚Fill‘ ebenfalls Skalierung unter Beibehaltung des Seitenverhältnisses (aber nach dem größeren Wert von Breite oder Höhe), sowie ‚Stretch‘, dass das Bild freibildschirmfüllend angepasst wird. Mit [Clear] werden sämtliche Hintergrundbilder wieder gelöscht. Sobald ein Bild gewählt wurde, wird dieses sowohl auf dem Button [Lock Screen Background] als auch als Hintergrund auf allen Displays angezeigt (je nach Skalierung), sobald das Pult gesperrt ist. Der Dialog zur Eingabe des Entsperrcodes verschwindet nach ein paar Sekunden Inaktivität und erscheint wieder, sobald man eine Taste betätigt. Solange kein Bild ausgewählt ist, erscheint bei dem Button ‚Tap to Set‘, und der sperrbildschirm ist wie gewohnt grau.

8. USB-MIDI-Geräte

Es können nun auf MIDI-Geräte per USB angeschlossen werden, sofern sie von DirectX unterstützt werden. Damit lassen sich mehr Geräte einfacher verwenden. Dies funktioniert nicht beim T1, sondern ab dem T2 und bei allen Pulten. Ist ein Gerät per USB-MIDI angeschlossen, so erscheint es in der USB Expert Console und funktioniert wie jedes per MIDI angeschlossene Gerät auch: es lassen sich Trigger definieren, Timecode empfangen oder MIDI-Befehle per Macro senden. Damit lässt sich z.B. am T2 ein MIDI-Faderpult betreiben.

9. Macros für Trigger Mappings

Trigger Mappings können nun per Macro aktiviert und deaktiviert werden. Einige Macros für die Trigger Mappings 1 bis 5 sind in der Library enthalten und können als Vorlage für weitere eigene Macros verwendet werden.

10. Anzeige der verwendeten Gruppen im Pixelmapper

In der Pixelmapper-Effekt-Anzeige gibt es nun die Spalte ‚Groups‘. Damit sieht man sofort, über welche Gruppe der betreffende Effekt arbeitet; klickt man darauf, lässt sich das Layout der Gruppe ändern. Die Gruppe wird für jeden einzelnen Effekt getrennt angezeigt.

11. System Render Rate

Es gibt eine neue Benutzereinstellung ‚System Render Rate‘ zum Einstellen der generellen Systemgeschwindigkeit. Der Vorgabewert ist 40Hz, und kann je nach Bedarf auf Werte von 1 bis 44Hz gestellt werden. Mit kleineren Werten wird der Prozessor bei Shows mit sehr vielen gesteuerten Geräten ggf. entlastet.

12. Synchrones sACN

Die neue Möglichkeit, über sACN ausgegebenes DMX zu synchronisieren, steht nun auch mit Titan zur Verfügung. Serienmäßig ist die deaktiviert, zum Aktivieren muss in den DMX-Einstellungen die Synchronisations-Adresse auf einen anderen Wert als 0 gesetzt werden. Damit wird bestimmt, auf welches Universum sich alle beteiligten Geräte synchronisieren. Wird dieser Mechanismus von einem Node unterstützt, so wartet dieser auf ein Datenpaket auf dem angegebenen Universum und gibt erst dann Änderungen auf allen Ausgängen frei. Wird die von einem Node nicht unterstützt, so werden diese Pakete einfach ignoriert. Um das wieder zu deaktivieren, setzt man die Synchronisationsadresse wieder auf 0. Mit synchronem sACN lässt sich sicherstellen, dass alle beteiligten Geräte wirklich synchron arbeiten, und Tearing etwa bei pixelgemapptem Content wird reduziert.

13. Verbessertes Colourpicker

Der Colourpicker im Attributeditor wurde stark verbessert. So wurden die Berechnungen zum Ermitteln der jeweiligen Farbwerte verbessert, so dass nun die erwarteten Farben besser getroffen werden. Die Anzeige arbeitet schneller und flüssiger. Angezeigt werden nun auch die Farbnamen und Nummern verschiedener Hersteller, und es lässt sich danach suchen und filtern.

Links in der Anzeige der Farbfilter gibt es die neue Option [Show All]. Damit werden die Farbfilter aller Hersteller angezeigt. Oben gibt es eine Eingabezeile, um einen Suchtext einzugeben. Klickt man darauf, öffnet sich ein entsprechendes Menü, und man kann nach Nummer und Namen suchen; der eingegebene Text bleibt auch erhalten, wenn man zu einem anderen Hersteller wechselt. Mit der Kontext-Option ‚Order Filters by‘ kann man wählen, ob die angezeigten Farben numerisch (by Number) oder nach ihrem Farbton (by Hue) sortiert werden. Auch diese Einstellung bleibt beim Wechseln des Herstellers oder Suchtextes erhalten.

14. Unterstützung für neuen T2

Die erforderliche Hardware-Unterstützung für den neuen T2 wurde hinzugefügt. Dieser kann entweder mit der nun Titan Go genannten Software als eigenständiges Pult betrieben werden, oder aber mit anderen Pulten als zusätzliche DMX-Ausgänge, SMTPE- oder Audio-Eingang.

Verbesserungen

1. DMX-Framesynchronisierung

Die Ansteuerung der DMX-Ausgänge wurde verbessert, so dass nun sämtliche DMX-Anschlüsse eines Systems synchron arbeiten. Damit erhalten alle Geräte die richtigen Werte innerhalb von maximal 5ms. Dadurch kommen DMX-Daten immer in der richtigen Reihenfolge an, und Fade-Verläufe arbeiten sauber. Auch mit TNPs wird Tearing vermieden. Die normale Datenrate ist 40 Hz und kann in den Benutzereinstellungen von 1 bis 44 Hz geändert werden. Diese Einstellung ist insbesondere bei der Verwendung von schnellen Gräten wie etwa LED-Scheinwerfern wichtig. Damit werden sichtbare Verzögerungen zwischen einzelnen Lampen reduziert oder ganz vermieden, wobei es natürlich auch auf die jeweilige Implementierung in den Geräten ankommt. Die DMX-Ausgabe aller Geräte (Pulte und Nodes) im System wird permanent überwacht und ggf. die Synchronisierung korrigiert.

2. Verbessertes Farbmodell

Das System zur Berechnung der Farbwerte für RGB+ Geräte (also RGBW, RGBA, RGBAW etc.) wurde verbessert. Farben, die über den Colourpicker im Attribut-Editor sowie im Pixelmapper gewählt wurden, sind nun heller, kräftiger und ausgewogener.

3. Capture 2018

Der integrierte Capture Visualiser verwendet nun Capture 2018 mit verbesserter Darstellung und besserem Rendering.

4. Geschwindigkeit bei der Geräteauswahl

Die Geschwindigkeit bei der Auswahl von Geräten wurde verbessert.

5. Geschwindigkeit beim Kopieren von Paletten

Die Geschwindigkeit beim Kopieren normaler Paletten wurde verbessert.

6. Laden der Show bei der Titan Remote

Zuverlässigkeit und Geschwindigkeit beim Laden von Shows bei Verwendung der Titan Remote wurden verbessert.

7. Wheels und Shape-Steuerung im Hauptmenü

War in älteren Versionen zwar ein Shape im Programmer, aber das Hauptmenü aktiv, so gab es keinen Weg, die Parameter des Shapes (Größe, Geschwindigkeit etc.) mit den Encodern einzustellen. Änderte man den Wheel Mode, so musste die FX-Bank neu angewählt werden. Dies wurde nun so geändert, dass bei einem Shape im Programmer die FX-Attributbank die Encoder direkt mit dem Shape verbindet. Mehrfaches Klicken auf FX wechselt durch die verschiedenen zu steuernden Shape-Attribute. Wechselt man auf eine andere Attributbank, so steuern die Wheels wie gewohnt Werte, Zeiten oder den Capture Visualiser. Beim Aufrufen des Shape Generators per [Shapes und Effekte] [Shape Generator] [Edit] sind die Wheels nun direkt den betreffenden Parametern zugeordnet.

8. Größe der About-Box

Sind auf einem Pult viele Softwareversionen vorhanden, so wächst die About-Box im Tools-Menü entsprechend und kann ggf. nicht mehr auf einem Bildschirm angezeigt werden. Dies wurde nun so geändert, dass ein Scrollbalken eingeblendet wird und immer die ganze Box auf einen Bildschirm passt.

9. Autoloads aktiv beim Entfernen

Wurden Cues per Autoload von einer Cueliste gestartet und waren noch aktiv, während der Autoload entfernt wurde, so blieben sie trotzdem aktiv. Nun werden die Cues beim Entfernen der Autoloads deaktiviert.

10. Faderbereich beim Titan Go

Der Touch-Bereich für die einzelnen Fader beim Titan Go wurde vergrößert, so dass man die Fader einfacher steuern kann.

11. Aktive Playbacks beim Verbinden von TNPs

Werden TNPs bei laufender Show verbunden, so werden gerade aktive Playbacks erneut gestartet.

12. Versionsnummer bei Personalities

Während vormals anhand der History-Einträge in Personalities entschieden wurde, ob es etwas zu aktualisieren gab – was fehleranfällig war –, werden nun Personality-Versionen durchnummeriert. Dies erfolgt automatisch durch den Personality Builder, sobald Änderungen vorgenommen werden, kann aber auch manuell erfolgen. Ist der entsprechende Eintrag nicht vorhanden, wird stattdessen der frühere Mechanismus mit den History-Tags verwendet.

13. Android-Remote an WLAN gebunden

Android zeigt viele der von der Remote verwendeten Netzwerke als ‚schlecht verbunden‘ an, weil darüber das Internet nicht erreichbar ist. Gibt es parallel ein anderes Netzwerk mit Internetzugang, wird dieses bevorzugt verwendet, weshalb die Titan Remote nicht funktioniert. Um dies zu verbessern, verbindet sich die Remote bei Android nun immer per WLAN und ignoriert andere Netzwerke.

14. Automatische Auswahl eines zu steuernden Attributes

Wurde die Geräteauswahl von neuem begonnen und waren in den neu gewählten Geräten keine Attribute auf der gerade gewählten Bank. So blieb die Attributanzeige leer. Nun wird automatisch auf die erste Attributbank gewechselt, die mit diesen Geräten zu verwendende Attribute enthält.

15. Temporäre Attributbänke

Nach dem klicken auf einzelne Zellen im Channel Grid wechselt Titan nun automatisch wieder zur zuvor angewählten Attributbank.

16. Workspace enthält Scrollposition bei Setlisten

Workspaces mit dem Setlisten-Fenster riefen dieses immer mit ganz nach oben gescrollt auf. Nun wird das Fenster mit der Scrollposition aufgerufen, an der es sich zuvor befand.

17. ‚In Arbeit‘ Anzeige bei den DMX-Einstellungen

Bei den DMX-Einstellungen wird nun durch ein sich drehendes Symbol angezeigt, wenn etwa gerade mehrere Linien zugewiesen werden, so dass man sieht, dass das System gerade beschäftigt ist.

18. Setlisten-Notizen und Wechseln des Reiters

Editierete man die Notizen zu einer Setliste, wechselte auf den Reiter ‚Macros & Workspace‘ und wieder zurück zu den Notizen, so war keine weitere Eingabe möglich, und man musste den Editiermodus erst verlassen und wieder neu aufrufen. Nun wird beim Wechseln des Tabs automatisch der Edit-Mode beendet.

19. Updaten von Seiten-Legenden bei Setlisten

Ändert man die Legenden von Playback-Seiten, so werden diese Änderungen direkt in den Setlist-Tracks übernommen, die mit der ‚Pages‘-Option angelegt wurden. Ändert man hingegen direkt die Legende eines Tracks, so wird diese Verknüpfung aufgehoben, so dass individuelle Track-Namen möglich sind.

Änderungen

1. Neue Lizenzierung und Softwareschutz

Im ständigen Kampf gegen Produktpiraterie und unberechtigte Verwendung der Avolites-Software wurde nun ein neues System der Lizenzierung und des Schutzes der Software implementiert. Dies ist eine erhebliche Verbesserung gegenüber dem bisherigen System. Verwendet wird dabei ein neuer hardware-Dongle, der AvoKey. Details dazu gibt es u.a. auf Englisch auf <https://www.avolites.com/avokey> sowie auf Deutsch auf <https://www.avolites.de/lichtpulte/avokey>.

Mit diesem System ist die Software nur noch mit diesem Dongle verwendbar; fehlt er oder wird während des Betriebs entfernt, so funktioniert die Software nicht. Neue Pulte enthalten den AvoKey bereits ab Werk, und Geräte wie das Titan Mobile können nun mit AvoKey direkt mit einem anderen Computer betrieben werden, ohne eine neue Lizenz zu erfordern.

Die PC-Suite braucht nicht mehr auf jedem Computer neu lizenziert zu werden; sie läuft, sobald ein AvoKey mit dem Rechner verbunden ist. Das neue Lizenzsystem ist stabiler als frühere Lösungen. Ist ein AvoKey einmal lizenziert, so kann er auf jedem beliebigen Computer mit Titan verwendet werden.

Dieses neue System stellt einen erheblichen Sicherheitsgewinn dar, denn es arbeitet auf Basis von Echtzeitschutz und Verschlüsselung vergleichbar etwa dem von Bank- oder Kreditkarten.

2. Mode 3 und Pixelmapper-Effekte

Playbacks mit Mode 3 ignorierten vormals Pixelmapper-Effekte und fadeten diese nicht aus. Nun werden auch diese wie zu erwarten ausgefadet.

3. Titan One wird zu Titan Go

Das Programm ‚Titan One‘ heißt nun ‚Titan Go, da es sowohl mit dem früheren Titan One als auch den neueren USB-Interfaces T1 und T2 arbeitet.

4. Menü ‚Active Fixtures‘ erweitert

Das Menü ‚Active Fixtures‘ wurde erweitert. Drückt man <Patch> [Active Fixtures], so wird nun das Menü ‚Select an Active Fixture type‘ geöffnet. Klickt man auf [Synergy Settings], so wird das Fenster ‚Synergy Settings‘ aufgerufen. [CITP Media Servers] öffnet hingegen die gewohnte Liste an CITP-fähigen Medienservern, und [CITP Visualisers] bietet im Netzwerk vorhandene Visualiser, um diese auszuwählen und zu patchen.

5. Limitierung des integrierten Capture-Visualisers

Um die in den Pulten vorhandenen Ressourcen nicht zu überlasten, sind Projekte im internen Capture-Visualiser jetzt auf max. 1000 Geräte begrenzt.

6. Clear beim Wechseln der Handle World

Beim Wechseln der Handle World erfolgt nun ein Clearen des Programmiers, so dass nicht die falschen Attribute im Programmierer verfügbar sind.

7. Tabs in den DMX-Einstellungen

Der Tab ‚TitanNet Overview‘ in den DMX-Einstellungen wurde umbenannt und heißt jetzt ‚DMX Overview‘.

8. Hinweis zum Panel Reset entfernt

Der Hinweis auf ein erforderliches Panel Reset wurde aus den Installern entfernt, da dies nicht mehr erforderlich ist.

9. Exit im Select Shape Menü

Betätigte man vormals im 'Select Shape'-Menü die <Exit>-Taste, so sprang man zurück in das 'Shape Generator'-Menü. Nun führt das nur eine Ebene aufwärts ins Menü 'Select Shape Category'.

10. Anklicken der Texteingabe

Klickte man auf die Texteingabebox, so wurden die meisten Menüs direkt geschlossen. Das war nicht intuitiv und machte es schwierig, verschiedene Werte durch direkte Eingabe zu ändern. Dies wurde nun geändert, dass damit nicht die Menüs geschlossen werden; im Hauptmenü wird damit wie gehabt das History-Protokoll geöffnet.

11. Zentrierung der Cue-Legende

Kleine Änderung, um die Legende eines Cues besser zu zentrieren (Berücksichtigung der User Number).

12. Telemetrie: Diagnosemeldungen

Um Avolites eine bessere Qualitätskontrolle und stetige Verbesserungen zu ermöglichen, wurde ein automatisches Rückmeldesystem integriert. Damit sendet Titan automatisch Informationen, um die Fehlersuche und weitere Verbesserungen zu ermöglichen. Diese enthalten aufgetretene Fehler, Statistiken über die Zeit, die die verwendeten Funktionen benötigen, und Ähnliches. Damit wird die weitere Softwareentwicklung sehr unterstützt. Ist dies aber unerwünscht, kann dies im System-Menü unter 'Telemetry' deaktiviert werden.

Behobene Fehler

1. Gelegentliche Verzögerungen in der Patch-Ansicht

Gelegentlich konnte das System scheinbar 'einfrieren', wenn man in der Patch-Ansicht einen Spaltenkopf anklickte und danach Enter drückte. Das wurde behoben.

2. Cue View blieb stehen

Die Cue View-Anzeige blieb gelegentlich stehen, wenn man eine Zelle ohne Inhalt und danach den Spaltenkopf anklickte. Behoben.

3. Cue View öffnete sich nicht

Legenden mit geschweiften Klammern führten dazu, dass die Playback- und die CueView-Anzeige nicht öffneten. Korrigiert.

4. Show lud nicht nach dem Updaten der Personalities

Wurden die Personalities in einer Show aktualisiert und danach die Software neu gestartet, so wurde die Show nicht automatisch geladen. Behoben.

5. Shutdown-Show bei fehlendem TNP

Wurde eine Show, die TNPs enthielt, ohne diese geladen, so wurde die Shutdown-Show nicht gelöscht, was in der Folge den Eindruck erweckte, dass die zwischenzeitliche Programmierung verloren sei. Das ist nun behoben: die Shutdown-Show wird gelöscht, und man ist wieder auf dem neuesten Stand.

6. Zellen nach Geräte austausch

Wurden Geräte ausgetauscht und hatten die neuen Geräte mehr Zellen, so gingen die zusätzlichen Zellen nach dem Laden der Show verloren. Korrigiert.

7. Probleme beim Öffnen von Shows aus v.10

Verschiedene Probleme beim Öffnen von Shows aus v10, etwa fehlende Geräte oder Cues, wurden beseitigt.

8. Festlegung als Start-Show

Die Funktion zur Festlegung der Startshow arbeitete nicht. Korrigiert.

9. Flash und Fire First Cue startet Cue 2

Wurde eine inaktive Cueliste mit der Einstellung 'Fire First Cue' per Flash gestartet, so wurde direkt Cue 2 aufgerufen, und Timed Flash verwendete die Fadezeit von Cue 1. Das ist korrigiert worden.

10. Cues mit Fade-out-Zeit ,Not used'

Cues mit der Einstellung 'Fade-out: Not used' starteten manchmal nicht. Behoben.

11. Pixelmapper-Effekte ignorierten Fadezeiten

Unter gewissen Umständen fadeten Pixelmapper-Effekte nicht sauber zwischen Cues, wenn in diesen keine weiteren Attribute enthalten waren.

12. Pixelmapper-Layermaster mit Intensity auf dem Fader

Das Steuern der Helligkeit einzelner Pixelmap-Layer per Layermaster auf einem Fader funktionierte nicht zuverlässig.

13. Pixelmapper und Szenenmaster

Wurde der Szenenmaster verwendet und sollte ein Pixelmapper-Effekt über eine Zeit eingeblendet werden, so wurde er stattdessen hart eingeschaltet.

14. Szenenmaster und Werte im Programmer

Wurde ein Playback gestartet, danach der Szenenmaster aktiviert und Werte in den Programmer geschrieben und schließlich der Szenenmaster eingeblendet. So fadeten die Werte, die mit den playback-Werten in Konflikt waren, nicht sauber, sondern sprangen direkt auf den neuen Wert. Das wurde behoben.

15. Umschalten von Mode 0 und 1 bei aktivem Playback

Wurde der Mode eines gerade aktiven Playbacks geändert, so konnte es vorkommen, dass das Playback dabei deaktiviert oder die neue Fadezeit ignoriert wurde. Änderungen werden nun auch bei gerade aktivem Playback korrekt übernommen.

16. Keyframe-Shapes im Blind Mode

Wurde ein Keyframe-Shape im Blind Mode editiert, so wurde das auch auf dem Live-Ausgang gezeigt. Behoben.

17. Chase-Speed und Master

Wurde ein Chaser über einen Speedmaster getappt und danach das Tempo des Chasers per Wheel geändert, so sprang das Tempo wieder auf den Wert vor dem Tappen des Masters. Korrigiert.

18. Performance bei geöffnetem Capture Visualiser

Bei geöffnetem Capture Visualiser waren manche Funktionen verlangsamt.

19. Curves/Kennlinien und virtuelle Dimmer

Curves (Kennlinien) funktionierten nicht mit virtuellen Dimmern.

20. Curves/Kennlinien und Subfixtures

Wurde für ein Masterfixture eine Kennlinie (Curve) eingestellt, so hatte das keine Auswirkung auf die einzelnen Zellen (Subfixtures). Das funktioniert nun ordnungsgemäß.

21. Löschestätigung durch beliebige Taste/Button

Die Bestätigung zum Löschen konnte durch das Betätigen einer beliebigen Taste/Buttons erfolgen. Das führte auch dazu, wenn man die Auswahl der zu löschenden Elemente ändern wollte, dass doch die ursprüngliche Auswahl gelöscht wurde. Dies wurde korrigiert.

22. Shape-Paletten und Subfixtures

Shape-Paletten, die mit Subfixtures gespeichert wurden, funktionierten nicht.

23. Problem mit ‚Clear Located Attributes‘

War die Option ‚Clear Located Attributes‘ aktiv, so wurden Dimmerkanäle nicht locatet.

24. Löschen von Setlisten-Macros

Das Löschen einzelner Setlisten-Macros sorgte immer für das Löschen aller Setlisten-Macros. Nun lassen sich diese auch einzeln löschen

25. Editieren von Cue-Legenden in Cuelisten

Änderte man die Cue-Legenden in einer Cueliste, ohne jeweils Enter oder Exit zu drücken, so blieb der Cursor auch im als nächstes angewählten Cue an der Position in der Legende wie beim vorherigen Cue, was zu unerwünschten Ergebnissen führte. Das wurde nun korrigiert, so dass beim Auswählen eines neuen Cues immer dessen ganze Legende ausgewählt wird; mit den Links/Rechts-Pfeiltasten der Tastatur kann man dann an den Anfang oder das Ende der Legende springen.

26. Gesättigte Farben mit dem Pixelmapper

Bei Lampen mit RGB+ - Farbsystem, also z.B. RGBW oder RGBA, konnten im Pixelmapper keine voll gesättigten Farben erreicht werden

27. Scrollbar im Cue View

Waren im Cue View Zeilen ausgewählt und klickte man dann den Scrollbalken an, so wurden die Zeilen deselektiert.

28. Falsche Attributwerte bei bedingten Attributen

Mitunter war es nicht möglich, nach dem Locaten bestimmte Attributwerte einzustellen, wenn es sich um bedingte Attribute handelte (also mit einem Wheel der Bereich eines anderen Wheels gewählt werden muss).

29. Falsches Tastenprofil beim Laden der Show

Manchmal wurde beim Laden einer Show fälschlich das Tastenprofil ‚Program‘ aktiviert, obwohl ein anderes gewählt war.

30. Falsche Usernumber beim Schnellspeichern

Beim Schnellspeichern von Paletten und Workspaces wurde die Usernumber immer mit 1 vorbelegt, und bei Workspaces wurde dieses Feld nur angezeigt, wenn vorher die Nummer manuell editiert wurde. Beides funktioniert nun ordnungsgemäß.

31. Keine Überprüfung auf falsche Nummern beim Palettenaufruf

Beim numerischen Aufruf von Paletten und Gruppen wurde die eingegebene Nummer nicht richtig überprüft, so dass dies eventuell nicht funktionierte, aber keine Fehlermeldung ausgegeben wurde. Nun werden eingegebene Nummern auf ihre Gültigkeit im jeweiligen Kontext überprüft, und bei Fehlern wird eine Warnung ausgegeben.

32. DMX-Linie beim Umpatchen geparkter Geräte

War ein Gerät geparkt und sollte umgepatcht werden, so konnte die DMX-Linie nicht separat eingegeben werden. Das funktioniert nun ordnungsgemäß.

33. Löschen mehrerer Shapes auf einmal

Sollten in der Shape-Ansicht eines Cues mehrere Shapes auf einmal gelöscht werden, so wurde nur der zuletzt angewählte Shape gelöscht. Behoben.

34. SelectIf ignorierte Geräte, die nur Pixelmapper-Effekte enthielten

Mit SelectIf wurden keine Geräte ausgewählt, die in dem jeweiligen Playback nur Pixelmapper-Effekte ohne weitere Attribute enthielten.

35. Dimmer-Shapes in der Intensitäts-Ansicht ignoriert

Cue, die nur Dimmershapes enthielten, wurden in der Intensitätsansicht ignoriert, wenn die Anzeige auf ‚Stage‘ oder ‚Live Cue‘ stand.

36. Doppelklick zum Löschen eines Setlisten-Workspaces

Sollte ein Setlisten-Workspace gelöscht werden, so ging das nicht per Doppelklick, sondern nur mit der [Confirm]-Menütaste. Nun funktioniert auch der Doppelklick wie gewohnt.

37. Enter zum Löschen eines Setlisten-Workspaces

Das Löschen eines Setlisten-Workspaces konnte nicht durch <Enter> bestätigt werden. Korrigiert.

38. Benutzereinstellungen: immer erste Seite nach Untermenü

Wechselte man in den Benutzereinstellungen per <Exit> aus einem Untermenü wieder zu den Benutzereinstellungen, so wechselte das Menü immer zurück auf die erste Seite. Nun bleibt es auf der Seite, auf der es zuvor war.

39. Zufällige Pixelmapper-Effekte auf mehreren TNPs

Wurden Pixelmapper-Effekte mit zufälligen Parametern (z.B. Random Spawn) über mehrere TNPs verteilt ausgegeben, so konnte das zu unerwünschten Ergebnissen führen, da jeder Node die Zufälligkeit anders berechnete. Nun werden solche Effekte über den Master synchronisiert, so dass sich ein einheitliches Bild ergibt.

40. Kopierte All-Gruppen sind ebenfalls All-Gruppen

Kopien von All-Gruppen (z.B. ‚All Dimmers‘) funktionierten ebenfalls wie All-Gruppen, so dass sie nach dem Geräte austausch wirkungslos waren. Behoben.

41. Probleme beim Laden eines Capture-Modells

Wurde das Capture-Modell aus einer anderen Show in Titan geladen, so dauerte dies lange und führte zu Fehlern. Nun funktioniert das korrekt.

42. Kanal 512 bei sACN-Triggern

Der Kanal 512 beim Speichern eines sACN-Triggers wurde fälschlich als Kanal 0 des nächsten Universums angezeigt.

43. Manche DMX-Trigger-Kanäle wirkungslos

DMX-Trigger-Kanäle ab Kanal 495 funktionierten auf einigen Pulten nicht (Arena, Sapphire Touch, Tiger Touch 2).

44. Eigenschaften einzelner Capture-Elemente

Einige Eigenschaften von Capture-Elementen wurde nicht ordnungsgemäß in der Titan-Show gespeichert.

45. Virtuelle Tastatur öffnete nicht

Wurde die virtuelle Tastatur durch Klick auf [Picture] im Set Legend-Menü geöffnet und wieder geschlossen, so konnte sie erst wieder geöffnet werden, wenn das Menü ganz geschlossen und wieder geöffnet wurde. Behoben.

46. Setlist-Track per [Record] anlegen

Legte man eine neue Setliste mit dem Button [Record] an, so entstand eine neue Setliste mit einem Track, und die Bezeichnung galt für den Track, während die Setliste einen Standard-Namen bekam. Nun wird ordnungsgemäß nur eine leere Setliste angelegt, die auch die Legende übernimmt.

47. Kein Kopieren von Setlisten-Macros

Versuchte man, mit Copy oder Move ein Macro von einem Setlisten-Track zu kopieren oder zu verschieben, so wurde zwar das angewählte Ziel rot dargestellt, es passierte aber nichts. Nun wird statt dessen die Warnung ‚Cannot copy/move from set lists‘ ausgegeben.

48. Pixelmapper-Effekt neu starten

Der Button zum Neustart eines Pixelmapper-Effektes im Effekteditor arbeitete nicht zuverlässig.

49. Anzeige aktiver/inaktiver Trigger

Die Menütaste, mit der ein Trigger aktiv bzw. inaktiv geschaltet wurde, reagierte nicht, wenn ein Trigger direkt im Fenster aktiviert wurde, und zeigte daher den Status eventuell falsch an.

50. Timecode-Quelle nicht umgeschaltet

Klickte man im Timecode-Fenster auf den Rand der verschiedenen Timecode-Quellen, so wurde dies zwar rot angezeigt, aber nicht wirklich umgeschaltet.

51. Button [Break Group References]

Nach dem Betätigen des Buttons [Break Group References] konnte es passieren, dass die Beschriftung des Buttons nicht mehr verschwand.

52. Locate nach selektivem Clear

Wurden per selektivem Clear alle Attribute gelöscht, kam es vor, dass Locate nicht mehr funktionierte.

53. Titan Health Check und Touchscreen-Einstellungen

Auf manchen Pulten konnte der Titan Health Check die Touchscreen-Einstellungen nicht richtig korrigieren.

54. Editieren des Exchange Mappings per Menütasten

In manchen Situationen schlug das Editieren des Exchange Mappings mittels Menütasten und numerischer Eingabe fehl.

55. Falscher Chase-Step angezeigt

Nach dem Löschen, Einfügen und Neu Durchnummerieren wurde der falsche Step als aktueller Step eines Chasers angezeigt. Korrigiert.

56. Filter ‚Parked/Live Tracks‘ bei Setlisten

Der Filter ‚All/Parked/Live Tracks‘ im Setlisten-Fenster behielt seine Einstellung nicht, wenn das Fenster per Workspace aufgerufen wurde. Behoben

57. Anzeige der Setlisten-Macros

Setlisten-Macros wurden nur angezeigt, wenn gleichzeitig ein Track angewählt war, obwohl sie davon unabhängig sind.

58. Anzeige der Macros in Cuelisten

Wurde einem Cuelisten-Cue mehr als ein Macro hinzugefügt, so wurde nur das zuletzt hinzugefügte angezeigt. Nun werden alle Macros, durch Semikolon getrennt, aufgelistet.

59. Display beim Pearl Expert bei Speedmastern verzerrt

War ein Speedmaster connectet, so war beim Pearl Expert die Anzeige verschoben, da die Größe der Darstellung nicht stimmte.

60. LED-Anzeige bei Intensity-Masters

Die LED-Anzeige bei Masterreglern – blinken wenn auf 0, darüber dauerhaft an – wurde erst beim Seitenwechsel aktualisiert.

61. Kalibrierung des internen Touchscreens

Wurde ein externer Touchscreen angeschlossen, führte das mitunter dazu, dass das interne Display um 180° gedreht reagierte. Nun wird die Kalibrierung des Touchscreens jedesmal aktualisiert, wenn ein externes Display angeschlossen oder getrennt wird.

62. Umschalten einzelner Attribute bei der Releasemaske

Wurden in der Releasemaske einzelne Attribute mit den Attributbank-Buttons angewählt, so wurden gleichzeitig alle anderen abgewählt. Das Verhalten wurde korrigiert.

63. ‚Gesperrt‘-Anzeige in Wings

War ein Pult gesperrt, so wurde das nicht in den LCDs angeschlossener Wings gezeigt.

64. Menüname ‚Set Key Profile‘

Wurden einzelne Funktionen eines Key Profiles eingestellt, so hatte das entsprechende Menü keinen Namen. Behoben.

65. Display beim TNP im Console-Mode

Beim TNP im Console-Mode waren die Buttons [Record] und [Update] hinter der oberen Menüleiste versteckt.

66. F1 zum Öffnen des Manuals

F1 zum Öffnen des Manuals funktionierte nicht.

67. Attribut-Editor und Zellen ohne Nummer

Hatten einzelne Zellen keine Usernummer und war dieses Gerät angewählt, so ließ sich der Attribut-Editor nicht öffnen.

68. Netzwerk und Android-Remote

Die in der Titan Remote auf Android-Geräten angezeigte WLAN SSID und Subnetzmaske waren nicht korrekt. Nun werden alle Daten richtig angezeigt, wenn man der App die erforderlichen Berechtigungen erteilt.

69. Remote hängt bei mehrfachem Start des Emulators

Versuchte man, den Titan Emulator in der Remote mehrfach zu starten, so blieb die App komplett hängen. Das wurde nun behoben

70. Zeiten pro Attributgruppe mit den Funktionstasten

Es war nicht möglich, mittels der Funktionstasten Attributzeiten einzustellen. Das wurde behoben

Bekannte Probleme

1. Kein Downgrade auf ältere Versionen

Versucht man nach der Installation von Titan Version 12 mit einem der Upgrade Installer auf eine ältere Version zurückzugehen, so ist das nicht möglich, und das Pult wird nicht starten. Muss man ein Pult auf eine ältere Version bringen, so geht das nur mit einem entsprechenden Recovery Stick. Ist

bereits ein Versuch fehlgeschlagen, so muss die Option ‚Full Erase‘ gewählt werden. Dabei kann die vorher vorhandene Lizenz weiter verwendet werden.

Außerdem ist es erforderlich, bei allen Pulten mit Sapphire-DMX-Panels (ST-DMX – dies betrifft das Sapphire Touch, TNPs, Tiger Touch II und das Arena) deren Firmware ebenfalls downzugraden. Grund dafür ist, dass die neuere Firmware nicht mit der älteren Titan-Software kompatibel ist. Zum Downgrade der Firmware öffnet man die USB Expert Console, klickt links auf das betreffende Panel und dann rechts im Reiter ‚Service‘ auf [Enter Boot]. Taucht das Panel wieder im Boot-Modus auf, wählt man es erneut aus und klickt auf [Program]. In der erscheinenden Maske navigiert man zum Ordner C:\Program Files (x86)\Avolites\UsbExpert\Panel Software und wählt die Datei st_dmx.bin, um die frühere Firmware zu laden. Dies wiederholt man ggf. für jedes weitere ST-DMX-Panel. Sind alle Panels umprogrammiert und wieder aus dem Boot-Modus heraus, so ist das Pult neu zu starten und kann mit der älteren Software verwendet werden. Sobald man wieder Titan Version 12 installiert, ist auch wieder ein Panel Update durchzuführen.

2. Automatische Zuweisung der DMX-Anschlüsse bei TNPs unzuverlässig

Mitunter ist die automatische Zuweisung der DMX-Anschlüsse bei TNPs nicht zuverlässig, und diese tauchen dann auch nicht in den DMX-Einstellungen auf.

Um dies zu umgehen, löscht man ALLE DMX-Ausgänge (das Kreuz oben rechts im DMX-Fenster), und weist die Outputs manuell wie gewünscht zu.

3. Touchscreen funktioniert falschherum

Mitunter sorgt die ‚Touchscreen Calibration‘ Funktion beim Tiger Touch II dafür, dass der Touchscreen 190° gedreht arbeitet. Aktuell sollte man beim Tiger Touch II die Kalibrierung nicht nutzen.

Tritt dies bereits auf, so ist die momentane Abhilfe, die Kalibrierung durchzuführen und jeweils auf die entgegengesetzte Ecke zu klicken, damit im Ergebnis der Touchscreen wieder richtig funktioniert.

4. Chase-Cuenummern grün

Schaltet man die Benutzereinstellung ‚Chase Snap‘ aus und öffnet dann einen Chaser in der Playback-Ansicht, so werden alle Cues grün angezeigt zum Zeichen, dass sie gerade aktiv sind.

5. Safe Mode bei unterbrochener Netzwerk-Session

Wenn bei Sessions mit TNPs und mehreren Pulten das Masterpult die Verbindung verliert, ein Backup-Pult übernimmt und danach der Master wieder übernehmen soll, kann es dazu kommen, dass der Master im Safe Mode hängenbleibt.

6. Externer Touchscreen und TNP

Schließt man einen externen Touchscreen an einen TNP mit einem LV67H Motherboard an, so werden die beiden Touchscreens nicht richtig zugeordnet, und arbeiten entsprechend falsch.

7. Titan Remote auf Android

Aufgrund eines Fehlers im Android-System können einige neuere Android-Geräte keine Titan-Session im Netzwerk finden oder aber während der Benutzung die Verbindung verlieren. Eine Anleitung, um dies zu beheben, haben wir als FAQ 10035 auf <https://www.avolites.com/support/titan-troubleshooting> veröffentlicht. Mehr Informationen über diesen Fehler, den wir an Google gemeldet haben, findet man hier: <https://issuetracker.google.com/issues/132686258>

8. Remote stürzt bei größeren Shows gelegentlich ab

Aufgrund eines Fehler in der internen Kommunikation kann es bei größeren Shows vorkommen, dass die Titan Remote bei Start oder während der Verwendung abstürzt. Obwohl vieles unternommen und verbessert wurde, kann dies trotzdem noch gelegentlich vorkommen. Ein Neustart der Remote ermöglicht das Weiterarbeiten.

9. Ai und die Titan PC-Suite auf dem gleichen Computer

Es ist nicht möglich, Ai und die Titan PC Suite auf dem gleichen Rechner in einer Synergy-Session zu benutzen.

10. Ausgänge stocken kurz

Unter großer Last kann es vorkommen, dass die DMX-Ausgänge kurz stocken.

11. Synergy Lightmap zeigt darunterliegende Farbe

Unter großer Rechenlast kann es vorkommen, dass bei Verwendung von Synergy Lightmap gelegentlich die darunterliegenderde ‚normale‘ Farbe der Fixtures ‚durchkommt‘.

12. Synergy-Multiview startet Streams neu bei Wechsel des Bildschirms

Wird das Fenster ‚Synergy Multiview‘ auf ein anderes Display verschoben, so müssen die NDI-Streams neu synchronisiert werden, was ein paar Sekunden dauern kann.

13. Kein MID während der Link-Offset-Zeit

Move In Dark erfolgt nicht während der Link-Offset-Zeit von automatisch nacheinander startenden Cues.

14. Rückgängigmachen im Programmer released Quick Palettes

Werden Änderungen im Programmer per Undo rückgängig gemacht, so werden auch alle per Quick Palette vorgenommenen Einstellungen entfernt.

15. Fade-In bei Pixelmapper-Effekten in einzelnen Cues

Pixelmapper-Effekte in Einzelcues berücksichtigen nicht die eingestellte Fade-In-Zeit.

16. Layout Editor, Arrange Fixtures, scheitert bei manchen Geräten

Die automatische Anordnung per Arrange Fixtures im Layout Editor funktioniert bei einigen Gerätetypen nicht, wenn diese im Dreieck angeordnet werden sollen.

17. Tastenprofil ‚Go‘ tastet Lampen kurz dunkel

Ist für einen Einzelcue das Tastenprofil auf ‚Go‘ gesetzt und eine Fade-In-zeit eingestellt, so werden wird beim Betätigen der Taste die betreffenden Geräte erst dunkel und faden dann auf den neuen Wert, statt nahtlos von der vorigen auf die neue Einstellung überzublenden.