

## Version 14

### 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.

Es ist wichtig, dass die zur jeweiligen Software-Version passende Personality-Library installiert wird. Auf <http://personalities.avolites.com> stehen verschiedene Versionen zum Download bereit.

#### 2. alle Pulte ab Version 12.0:

Bevor an der Software Änderungen – wie etwa ein Upgrade – vorgenommen werden, sichern Sie zunächst Ihre Shows und ggf. weitere Daten (Personalities etc.). Es steht ein weitgehend automatisierter Upgrade-Mechanismus zur Verfügung. Die dafür erforderlichen Daten können Sie von <http://www.avolites.com/software/latest-version> herunterladen. Speichern Sie das Programm-Update im Stammverzeichnis eines USB-Sticks. Version 14.0 gibt es als kleines Upgrade-Installationspaket, welches einfach auf die bestehende Software installiert wird (Tools → Additional Programs → Titan Installers). Dabei ist keine neue Lizenzierung erforderlich. Verfolgen Sie aufmerksam die Meldungen des Installers. Zum Abschluss ist ein Neustart erforderlich. Überprüfen Sie im System-Menü, dass nun die aktualisierte Version gestartet wurde.

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

Vorausgesetzt wird nun Windows 10 64-bit. 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 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.

#### 4. Titan Remote:

Bitte laden Sie die App Titan Remote V14 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. Virtuelle Fader

Es gibt ein neues Fenster ‚Virtual Faders‘ mit Fadern auf dem Bildschirm, die genau wie die richtigen Fader auf Seiten umgeschaltet, mit Legenden versehen und wie diese verwendet werden können. Natürlich lassen sich auch virtuelle graue, blaue und schwarze Tasten dazu einblenden.

Per default werden 10 Fader mit jeweils zwei Tasten mit ihrer jeweiligen Funktion, der jeweiligen Bezeichnung sowie dem Bereich zur Seitenumschaltung angezeigt. Mit der Seitenumschaltung kann man wie gewohnt auf die nächste oder vorige Seite schalten; klickt man in die Mitte, so öffnet sich das ‚Goto Page‘ (Gehe zu Seite...) Menü, mit dem man auf eine beliebige Seite springen kann.

Die Größe der Fader ändert sich dynamisch mit der Größe des Fensters. In den Fenstereinstellungen lassen sich die Anzahl der Fader, die angezeigten Tasten sowie die Anzeige der Seitenumschaltung steuern. Wie gewohnt werden diese Einstellungen auch beim Speichern des Fensters in einem Workspace (Arbeitsumgebung) gespeichert und damit wieder abgerufen.

### 2. Mask FX – Effekte maskieren

Mit ‚Mask FX‘ (Effekte maskieren) lassen sich laufende Shapes und Effekte nun besonders einfach stoppen.

Im Menü ‚Shapes und Effekte‘ gibt es neu die Funktion [Mask FX]; wählt man diese, so gelangt man in das Untermenü ‚Mask FX‘. Sind gerade keine Geräte ausgewählt, so wirkt sich das Menü auf alle Geräte aus; ansonsten ist nur die aktuelle Geräteauswahl betroffen.

- Mit [Create Mask FX] wird ein ‚Mask All‘ (Attributes) Shape sowie ein ‚Mask Effect‘ im Programmer erzeugt (wie in früheren Versionen ‚Block All Shape‘ und ‚Block Effect‘). Anstelle von [Create Mask FX] kann man auch einfach <Enter> drücken.
- Mit [Create Mask Shape] wird ein ‚Mask All‘ Shape im Programmer erzeugt (wie früher der ‚Block All‘ Shape).
- [Create Mask Pixel Map] legt einen ‚Mask Effect‘ im Programmer an (wie früher der ‚Block Effect‘)
- Ist dieses Menü aktiv, so blinken die Attributbank-Tasten. Mit diesen lässt sich wie gewohnt die Attributmaske für die zu maskierenden Shapes erstellen (wie etwa vorher ein ‚Block P Shape‘ oder ein ‚Block C Shape‘)
- [Clear Mask FX from Programmer] schließlich löscht alle Mask Shapes und Mask Effects aus dem Programmer.

Wird dies in einen Cue oder ein anderes Playback gespeichert, so werden alle laufenden Shapes und Effekte gestoppt, solange dieser Cue aktiv ist.

Mask Shapes ersetzen damit die vormaligen Block Shapes, ergänzen diese aber um einige weitere Eigenschaften:

- Sie wirken auf alle Attribute der jeweiligen Attributgruppe, auch auf Keyframe-Shapes. Frühere Block Shapes wirkten nur auf die einzelnen Attribute, nicht auf die ganze Attributgruppe.
- Mask Shapes wirken sowohl auf Master- als auch auf Subfixtures, während man vormals zwei separate Block Shapes – einen für die Master-Geräte und einen für die Subfixtures – verwenden musste.

Die alten Block Shapes stehen nicht mehr im Shape Generator zur Verfügung.

Die Personality Library muss dafür aktualisiert werden. Shows aus früheren Versionen, die Block Shapes enthalten, funktionieren weiter wie gewohnt, aber die Block Shapes werden Mask Shapes angezeigt.

(In diesem Zusammenhang bezieht sich ‚FX‘ auf jede Art von Effekt, also Shapes, Keyframe-Shapes und Pixelmapper-Effekte).

### **3. Open Workspace Window Overlay – einfaches Öffnen neuer Fenster**

Zum Öffnen einzelner Fenster gibt es nun eine neue, noch einfachere Möglichkeit: betätigt man [Open Workspace Window] (Fenster öffnen), so werden die verfügbaren Fenster mit Namen und Icon direkt auf jedem Display in einem übersichtlichen Overlay angezeigt.

Wählt man dort ein Fenster, so wird dies auf dem Display geöffnet, auf dem man es gewählt hat; befand es sich vorher auf einem anderen Display, so wird es auf dem neuen mit der vorher eingestellten Größe und Position geöffnet. Klickt man in dem Overlay rechts oben auf das [ X ], so wird das Overlay auf allen Displays wieder geschlossen/ausgeblendet.

Drückt man zweimal auf <Open>/<View>, so wird ebenfalls das Overlay angezeigt und das ‚Open Workspace Window‘ geöffnet; betätigt man die Taste ein weiteres Mal, so wird das Overlay wieder geschlossen und das View-Menü geöffnet.

### **4. Workspaces pro Display**

Workspaces lassen sich nun spezifisch für einzelne oder nur bestimmte Displays anlegen.

In den Menüs ‚Record Workspace‘ (Arbeitsumgebung speichern) und ‚Quick Record Workspace‘ (Schnellspeichern) gibt es die Funktion [Screens]. Hier wird angezeigt, für welche Displays der Workspace gespeichert wird. Beim Schnellspeichern (Doppelklick im Workspace-Bereich) ist dies normalerweise das Display, auf dem der Workspace gespeichert werden soll (Ausnahme: beim Sapphire Touch werden die Workspaces für das rechte und linke Display gemeinsam gespeichert).

Betätigt man [Screens], so kann man in einem Untermenü wählen, für welche Displays der Workspace gespeichert werden soll. Wählt man [No Filter], so werden alle Displays gespeichert. Wählt man nochmals [No Filter], so werden stattdessen alle Displays einzeln aktiviert, so dass man diese einzeln deaktivieren kann. Auch die bekannte Option [Remove Other Windows On Recall] (Beim Aufrufen andere Fenster schließen) wirkt nur auf das jeweilige Display.

Wird ein einzelnes Display ausgewählt, so gibt es in den Menüs ‚Record Workspace‘ und ‚Quick Record Workspace‘ die Einstellung [Recall As Recorded] bzw. [Recall Where Selected]. Steht diese auf ‚Recall Where Selected‘ (Aufruf wie ausgewählt) (Vorgabewert), so werden die Fenster dieses Workspaces auf dem Display geöffnet, auf dem der Workspace aufgerufen wurde. Bei ‚Recall Where Recorded‘ dagegen werden die Fenster auf dem Display geöffnet, auf dem sie gespeichert wurden. Sind mehrere Displays ausgewählt, so ist diese Option gegenstandslos und wird mit [Recall as Recorded (Multiple Screens)] angezeigt.

Workspaces, die mit [Recall Where Selected] gespeichert wurden, zeigen dies mit einem Fadenkreuz in der oberen rechten Ecke der Schaltfläche an; bei Workspaces, die mit [Recall As Recorded] gespeichert wurden, steht dagegen je nach Display S1, S2 usw. Werden beim Aufruf die anderen Fenster geschlossen, so wird dies zusätzlich durch ein X angezeigt.

Drückt man <Open>/<View> und wählt dann einen Workspace, so kann man per [Recall Screen] Menü wählen, auf welchem Screen die Fenster des Workspaces erscheinen sollen. Wählt man dagegen [As Recorded], so werden die Fenster so geöffnet, wie es gespeichert wurde. Dieses Menü ist besonders sinnvoll, wenn Workspaces nur mit einem einzelnen Display gespeichert wurden.

## **5. Workspace-Bereich auf dem externen Display**

Bereiche für gespeicherte Workspaces können nun auch auf externen Displays angezeigt werden. Dies lässt sich mit der Einstellung ‚External Screen Workspace Shortcuts‘ aktivieren bzw. deaktivieren, zu finden in den Benutzereinstellungen unter [Display] sowie im System-Menü unter [Display Settings] (Anzeigeneinrichtung). Ist dies deaktiviert, so werden die Workspace-Buttons nur auf dem internen Display angezeigt wie vorher, ist dies aktiviert, so wird auf jedem Display ein eigener Workspace-Bereich eingeblendet.

## **6. Nächsten Cue in laufender Cueliste zurücksetzen**

Drückt man die Tasten <Prev. Step> und <Next Step> gleichzeitig, so wird der nächste Cue auf den unmittelbar dem aktuellen Cue folgenden Cue zurückgesetzt.

## **7. Go Back mit <Stop>**

Drückt man bei angehaltener Cueliste die Taste <Stop>, so geht die Cueliste einen Schritt zurück. Damit erübrigt sich das Macro ‚Go Back‘.

## **8. Abruf der Legenden-Scribbles per Web-API**

Bild-Legenden (Scribbles) können nun per Web-API abgerufen werden.

Werden die Informationen für die programmierten Handles mittels <http://localhost:4430/titan/handles> abgerufen, so enthält die Antwort nun auch jeweils einen Link zu der jeweiligen png-Datei. Diese kann damit jeweils separat heruntergeladen werden. Ebenso können neue Legenden per Post-Request auf <http://localhost:4430/titan/graphic/{graphicId}> hochgeladen werden, wobei die Bilddaten mit dem Body des Post-Requests übertragen werden müssen.

## **9. Weitere Anwendung der <Options>-Taste**

Mit der Taste <Options> kann man nun direkt die Optionen eines Speicherplatzes (also z.B. die Playback-Optionen eines Playbacks) aufrufen. Dazu drückt man <Options> und wählt danach den entsprechenden Speicherplatz (also z.B. das Playback). Hält man dagegen <Options> gedrückt und drückt dazu ein Playback, so werden sofort die Tastenprofile (Key Profiles) dieses Playbacks geöffnet.

## **10. Mit weiteren Mastern connecten**

Mit der Taste <Cue>/<Connect> kann man die Steuerung nun auch mit den fünf globalen Mastern (Grand, Swop, Flash, Preset, Playback) verbinden und deren Werte mit den Rädern steuern.

## **11. Neue Option ‚Disable Cue Links‘**

Mit der neuen Playback-Option ‚Disable Cue Links‘ lassen sich bei Cuelisten sämtliche Links (‚Link After‘ sowie ‚Link With‘) deaktivieren, um das Programmieren komplizierter Sequenzen zu vereinfachen.

## Verbesserungen

### 1. Überarbeitung der Playback-Anzeige

Die Anzeige der Details eines Playbacks (unmittelbar über/unter dem Fader) wurde überarbeitet.

Bei Chasern und Cuelisten wird der aktuelle Cue mit Nummer und Legende angezeigt. Ist der Cue aktiv, so ist die Anzeige hellblau, mit einem Fortschrittsbalken. Der folgende Cue wird dunkelblau angezeigt. Die Farben folgen damit dem gleichen Schema wie die Anzeige im Playback-View.

Bei allen Playbacks werden außerdem die Fade- und Delayzeiten für den folgenden Cue angezeigt: Pfeil nach oben bedeutet Fade/Delay **In**, Pfeil nach unten bedeutet Fade/Delay **Out**, und ein d bzw. f kennzeichnen Delay- und Fadezeit.

### 2. Optionen

Die Optionen für die verschiedenen Arten von Speicherplätzen (Handles) wurden vereinheitlicht, um die Übersicht zu verbessern.

Die Menütaste [Playback Options] wurde in [Options] umbenannt und kann nun auch mit der Taste <Options> aktiviert werden. Drückt man [Options] gefolgt von einem oder mehreren Speicherplätzen, so wird das jeweilige Options-Menü geöffnet.

Außerdem wurden die verschiedenen Optionen jeweils anders zusammengefasst und z.B. die Timing (Zeit)-Optionen separat aufgeführt. Wurden einzelne Optionen vorher mehrfach angezeigt, so wurde das behoben. Gibt es zu einem Punkt mehr als drei Möglichkeiten zur Auswahl, so wird nun die aktuelle Einstellung angezeigt; klickt man darauf, so erscheint ein Popup mit den weiteren Möglichkeiten.

Wurden mehrere Handles gleichzeitig angewählt, so werden Optionen, die unterschiedliche Werte haben, durch einen Stern markiert. Gibt es zu einer Option drei oder weniger Möglichkeiten, so werden alle angezeigt und können durch einen einzigen Klick aktiviert werden. Gibt es dagegen mehr als drei Möglichkeiten, so wird statt dessen ein Stern ( \* ) gezeigt. Klickt man darauf, so erscheint ein Popup mit allen verfügbaren Möglichkeiten, aus denen man wiederum die gewünschte wählen kann, was sofort für die gesamte Auswahl wirksam wird. Kann die Option nur ein- oder ausgeschaltet werden, so wird sowohl der Ein- als auch der Ausschalter weiß angezeigt, und ein Klick darauf gilt ebenfalls sofort für alle gewählten Handles.

Die Schaltfläche [Renumber All Cues] (Alle Cues neu nummerieren) wurde dagegen aus dem Options-Menü entfernt. Die Funktion ist nun über das Kontextmenü der Playback-Ansicht sowie über die ‚Weiteren Optionen‘ verfügbar (<Record>, {Cueliste}, [Weitere Optionen]).

### 3. Capture 2020

Der integrierte Capture-Visualiser wurde auf die Version 2020 aktualisiert.

Neben der Unterstützung für die aktuellsten Projekte aus Capture 2020 und Verbesserungen des Renderings behebt dies vor allem Abweichungen der Orientierung einzelner Fixtures, die im Visualiser gegenüber dem externen Capture um 90° gedreht erschienen.

Capture 2020 bietet gegenüber den Vorversionen andere Render-Einstellungen, was sich in einem geänderten Capture Visualiser Einstellungsfenster zeigt. Einige der mitgelieferten Macros, die dadurch nicht mehr funktionieren, wurden entfernt.

Bitte beachten: durch diese Änderungen muss zu Titan Version 14 auch die passende Personality Library v14, die die korrekte Capture Library enthält, installiert werden.

#### **4. Anzeige der Tastenfunktionen bei Titan Go**

Die Funktion der virtuellen grauen und blauen Tasten oberhalb der Fader bei Titan Go wird nun korrekt angezeigt.

#### **5. Anzeige des Attribut-Editors**

Die verschiedenen Reiter des Attribut-Editor (Position, Colourpicker, Blendenschieber, Image) passen sich nun dynamisch an die Fenstergröße an. Die Reiter für Position und Blendenschieber sind immer quadratisch, Image Control im Verhältnis 4:3, der Colourpicker wird immer komplett angezeigt, und alle Reiter werden so groß wie in der Fenstergröße möglich dargestellt. Die Überschrift über die virtuellen Fader im Bereich HSI/RGB/CMY wurde entfernt, um mehr Platz für die Fader selbst zu schaffen, und auf dem Reiter ‚Channel‘ wird der Colourpicker je nach Fenstergröße rund oder rechteckig dargestellt.

#### **6. Icons für die Fenster**

Fenster haben nun neben dem Fenstertitel auch ein entsprechendes Icon, um die Übersicht zu verbessern. Es sind die gleichen Icons wie im Overlay.

#### **7. Snap-Taste/Macro**

Die Taste bzw. Macro <Snap> beeinflusst nun sowohl Cuelisten als auch Chaser, je nachdem was gerade verbunden ist (s.a. die betreffende Benutzereinstellung). Ist kein solches Playback verbunden, dann gilt die Einstellung wie früher für Cuelisten.

#### **8. Effekt-Speed in Playbacks**

Alle Cues, Cuelisten und Chaser haben nun auch einen allgemeinen [Effect Speed Multiplier], mit dem die Geschwindigkeit aller enthaltenen Effekte gesteuert werden kann (ggf. gemeinsam mit BPM-Mastern und anderem.)

#### **9. Anzeige von festen und Mischfarben**

Auf Pulten, die keine getrennten Attributtasten für feste Farben und Mischfarben haben, werden nun als erstes die Kanäle zur Farbmischung angezeigt (wenn die angewählten Geräte beides unterstützen).

#### **10. Fehlermeldung bei inkompatibler Show**

Die angezeigte Fehlermeldung, wenn eine per AutoSave gesicherte Show aus einer früheren Version geladen werden soll, wurde aussagekräftiger gemacht.

Nun wird angezeigt: „This show file is not a full save and cannot be loaded into newer software versions. See event log for details.“ (Diese Show ist keine komplette Speicherung und kann daher nicht in eine neuere Software geladen werden. Weitere Informationen dazu im Log.)

In der Ereignisanzeige (Event Log), die man direkt durch einen Klick auf [More Information] öffnen kann, wird der genaue Fehler sowie die Software-Version angezeigt, in der die Show gespeichert wurde.

#### **11. Fehlermeldung bei nicht vorhandenen Pioneer CDJ Decks**

Sind keine CDJ Decks verbunden oder sind die verbundenen nicht aktiv (Tracks nicht angespielt), dann wird im Pioneer DJ-Fenster die Meldung „No players found. Make sure the CDJs are connected and playing“ angezeigt.

#### **12. Anzeige von Shape Beats und Anzahl sofern im Programmer**

Sind die Parameter für Shape Beats und Counts im Programmer, so wird das nun wie von anderen Werten gewohnt blau angezeigt.

### **13. Irrelevante Playbacks ausgegraut**

Im Edit Times-Menü werden nun Playbacks, für die keine Zeiten eingestellt werden können, ausgegraut und können nicht angewählt werden.

### **14. Record und LED in der Connect/Cue-Taste**

Wenn nichts (keine Cueliste oder Chaser) verbunden ist, so blinkt die LED in der <Connect>/<Cue>-Taste nicht mehr, wenn <Record> gedrückt wurde.

### **15. Manueller Crossfade überarbeitet**

Die Arbeitsweise ‚Manueller Crossfade‘ bei Cuelisten wurde gründlich überarbeitet. Nun startet der nächste Cue nicht mehr bei Erreichen des oberen oder unteren Endes des Faderwegs. Blendet man also z.B. von Cue 1 zu Cue 2 über, so ist am Ende Cue 2 zu 100% aktiv (und nicht bereits Cue 3 zu 0%). Damit wird deutlich zielgerichteteres Arbeiten ermöglicht.

Der manuelle Crossfade blendet nun auch korrekt zwischen laufenden Effekten über, berücksichtigt vergebene Zeiten, Cue-Links und Master, und auch Move In Dark wird zuverlässig ausgeführt (siehe auch einige spezifische Fehlerbehebungen, s.u.).

Ebenso kann nun der manuelle Crossfade beliebig etwa mit automatischen Fades kombiniert werden (gestartet mit <Go> und gestoppt mit <Stop>), und per Level Match kann der automatische Fade manuell überschrieben werden.

Wird ein Cue gerade manuell eingefadet, so wird das durch ein rotes M bei der Playback-Legende angezeigt; ist die Cueliste connectet, so wird der momentane Stand mit ‚Manual‘ und dem aktuellen Prozentwert bei den Rädern angezeigt.

Liegt eine Cueliste mit manuellem Crossfade auf einem Dreh-Encoder (wie z.B. beim Arena), dann wechselt dieser NICHT die Richtung, da dies bei Endlos-Encodern kein sinnvolles Arbeiten ermöglicht.

### **16. IPCGBESFX-Anzeige begrenzt**

Die Anzeige der enthaltenen Attribute (IPCGBESFX) in Playback-Buttons ist nun in der Größe so begrenzt, dass immer alle Attribute angezeigt werden.

### **17. USV-Warnung**

Bei Pulten mit integrierter USV erfolgt die Anzeige der Warnung bei Stromausfall nun auf allen Displays. Ebenso wird dies in das Event-Log eingetragen.

Beim Wiederkehren der Stromversorgung erfolgt eine Anzeige im Dialog-Bereich sowie ein weiterer Eintrag in das Log.

### **18. Suchfilter werden gelöscht**

Ruft man ein Menü auf, in dem eine Textsuche möglich ist (z.B. das Options-Menü), so werden eventuell vorhandene Suchbegriffe gelöscht, wenn sie in diesem Menü keine Ergebnisse liefern. Damit wird verhindert, dass Menüs leer erscheinen, wenn von einer vorherigen Aktion noch ein Suchbegriff aktiv ist.

### **19. Faderpositionen beim Seitenwechsel in Titan Go**

In Titan Go werden nun beim Seitenwechsel die Faderpositionen wiederhergestellt (soweit das relevant ist)

### **20. Titan Health Check überprüft Netzwerk-Ports**

Der Titan Health Check überprüft nun auch, ob ggf. andere Programme Netzwerk-Ports blockieren, die von Titan benötigt werden, und gibt ggf. eine entsprechende Fehlermeldung aus.

Damit wird vermieden, dass Titan während des Startens mit dem grauen Bildschirm hängenbleibt.

Außerdem werden entsprechende Informationen vom Log Collector gesammelt und übermittelt, um die Fehlersuche zu vereinfachen.

### **21. Neues Manual**

Das Manual (Handbuch) ist nun eine Offline-Version des auf <https://manual.avolites.com> verfügbaren Online-Manuals. Dieses ist übersichtlicher und hat eine bessere Suchfunktion.

### **22. Pegelanzeige bei den Encodern am Arena**

Playbacks auf den Dreh-Encodern des Arena haben nun auch eine Pegelanzeige.

### **23. Dumps (Speicherabbilder)**

Sollte es zu einem Programmabsturz kommen, so werden nun auch Dumps (Speicherabbilder) gespeichert und vom Log Collector in die Logs gepackt. Damit ergibt sich eine verbesserte Fehlersuche durch Avolites.

### **24. Authenticator zeigt Seriennummer**

Beim Versuch, einen AvoKey mit anderer als der registrierten Avo-Hardware zu verwenden, zeigt der Authenticator die Seriennummer des Gerätes an, mit dem der AvoKey verknüpft ist.

### **25. Bessere Information, falls Titan beim Start hängt**

Wenn beim Programmstart die Bedienoberfläche keine Verbindung zum internen Titan-Server bekommt, konnte es vorkommen, dass das Programm auf dem pulsierenden grauen Screen stehenblieb. Passiert so etwas nun, so wird eine entsprechende Meldung ausgegeben, zusammen mit Tipps zur Fehlerbehebung.

### **26. Fixture-Pegel auf den Arena-Dreh-Encodern**

Mit den Dreh-Encodern des Arena lassen sich nun wie mit normalen Fadern auch die Pegel von Geräten als Preset oder im Programmer setzen.

## **Änderungen**

### **1. Kontrast der Anzeige**

Die Anzeige erfolgt nun kontraststärker und ist auch in hellen Umgebungen besser lesbar.

### **2. Copy und Move**

Verfügt ein Pult über getrennte <Copy> und <Move> Tasten, so sind nun auch die Menüs getrennt.

### **3. Release-Maske und Playback Options**

In Vorversionen waren im Playback-Optionen-Menü die Attributbank-Buttons direkt mit der Release-Maske des Playbacks verknüpft, ohne dass dies klar ersichtlich war. Die wurde geändert: die Attributbank-Buttons wählen nun auch im Options-Menü einfach die Attributbänke aus, setzen aber nicht die Release-Maske.

### **4. Colourpicker-Elemente**

Die Elemente (Tabs) im Colourpicker wurden anders sortiert, so dass die Channel-Darstellung stets als erstes kommt.

### **5. Bezeichnung für Block Shapes und Mask Shapes**

Um die Unterscheidung zwischen Mask Shapes und der Funktion [Block Shapes] in Cuelisten klarer zu machen, wurden einige Funktionen und Menüs

umbenannt: die Funktion [Block Shapes] im Shape und Effekte-Menü heißt nun [Block Tracked Shapes], das entsprechende Menü heißt nun ‚Block Tracked Shapes‘, die Dialogmeldung dazu heißt jetzt ‚Select a shape from a running cue list to block it tracking‘ (Shape wählen, um diesen vom Tracking zu blockieren), und die Menütaste [Block All Shapes] heißt nun [Block All Tracked Shapes].

#### **6. ‚Block Effect‘ umbenannt**

Der Button [Block Effect] im Effekt-Editor heißt nun [Mask Effect].

#### **7. Umbenennung im Align-Menü**

Die vormaligen Funktionen [Align All Attributes]/[Align Programmer Attributes] im Align-Menü heißen nun [Add All Attributes To Programmer]/[Add To Programmer, Matching Source], um die Bedeutung klarer zu machen.

#### **8. Änderungen bei Tastenprofilen**

Auf dem jeweiligen Pult nicht existente Tasten werden in den Tastenprofilen nun als ‚Virtual‘ angezeigt (z.B. schwarze Tasten auf einem Quartz). Touch-Buttons werden nun als ‚Touch/Executor‘ angezeigt.

### **Behobene Fehler**

#### **1. Absturz der Oberfläche beim Anzeigen fehlerhafter Cues**

Es konnte vorkommen, dass die Bedienoberfläche abstürzte, wenn fehlerhafte Cues mittels Playback View angezeigt werden sollten.

#### **2. Fehlerhafte Macros verhinderten Programmstart**

Fehlerhafte Macros hinderten Titan am Programmstart. Behoben.

#### **3. Einfrieren der Oberfläche bei sehr kleiner Positionssteuerung**

Wenn die Positionssteuerung des Attribut-Editors sehr schmal eingestellt war, konnte dies zum Einfrieren von Titan führen. Korrigiert.

#### **4. Einzelne Fenster waren unbedienbar**

Es konnte vorkommen, dass beim Ändern der Größe einzelne Fenster nicht reagierten und dann nicht mehr geöffnet werden konnten. Das ist behoben.

#### **5. TitanNet-Fehlermeldung mit Ai**

Wurde ein TitanNet-Node zusammen mit Ai verwendet, so kam es etwa alle 30 Minuten zu einer Fehlermeldung ‚TitanNet Active Node Lost‘.

#### **6. Gruppen-Layout und Video Multi View auf TNPs**

Wurde auf TNPs das Gruppenlayout-Menü oder der Video Multi View geöffnet, konnte es zu Fehlermeldungen kommen.

#### **7. Gruppenmaster, Take Over, Szenenmaster**

Waren Gruppenmaster auf Take Over gesetzt, so wurde ein etwaiger Szenenmaster im Preset-Modus nicht korrekt berücksichtigt.

#### **8. Blind-Modus beim Editieren von Keyframe-Shapes**

Startete man den Blind-Modus während des Erstellens eines Keyframe-Shapes, so konnten die betreffenden Attributsteuerungen unbedienbar werden. Das wurde nun so geändert, dass beim Erstellen von Keyframe-Shapes der Blind-Modus nicht zur Verfügung steht und eine entsprechende Meldung erfolgt.

#### **9. Align und Clear**

Wurde der Dimmerkanal mittels Align angeglichen, so funktionierte Clear nicht mehr richtig. Das wurde behoben.

## **10. Springen zu Cues einer inaktiven Cueliste**

Sprang man mit Next Cue/Prev. Cue zu Cues einer inaktiven Cueliste und war Cuelist Snap aktiviert, so konnte es vorkommen, dass die entsprechenden Dimmerwerte einfroren und nicht gelöscht werden konnten. Korrigiert.

## **11. Snap Back im manuellen Crossfade**

Im manuellen Crossfade sprang <Snap Back> zum nächsten statt zum vorigen Cue. Behoben.

## **12. Stop und Go im manuellen Crossfade**

Wurde im manuellen Crossfade der nächste Cue mit <Go> gestartet, so konnte das Faden nicht mit <Stop> angehalten werden.

## **13. <Go>, <Go> im manuellen Crossfade**

Wurde im manuellen Crossfade der nächste Cue mit <Go> gestartet und während des Einfadens nochmals <Go> gedrückt, so wurde nur die Einfadezeit verändert, aber nicht der folgende Cue gestartet. Nun erfolgt dies wie erwartet.

## **14. Shape und manueller Crossfade**

Shapes funktionierten nicht richtig mit manuellem Crossfade. Nun wird richtig zwischen den Shapes überblendet.

## **15. Pixelmapper-Effekte und manueller Crossfade**

Wurden Cues mit Pixelmapper-Effekten per manuellem Crossfade überblendet, so hatte der Fader keine Wirkung auf das Ein- und Ausblenden und wirkte nur als Go. Nun steuert der Fader das Überblenden korrekt.

## **16. Manueller Crossfade bei Cues mit Delay- ohne Fadezeit**

Cues mit Delay-, aber ohne Fadezeit konnten nicht per Crossfade eingefadet werden. Behoben.

## **17. Manueller Crossfade und Link With/After**

Einstellungen zur Cuefolge (Link With/Link After Previous) wurden beim manuellen Crossfade nicht berücksichtigt. Nun startet ‚Link After Previous‘, sobald der vorige Cue komplett eingefadet ist. ‚Link Previous‘ startet mit dem vorigen Cue und wird ebenso manuell eingeblendet, unter Berücksichtigung von Fade-, Offset- und Delayzeiten.

## **18. Manueller Crossfade ignorierte den Szenen-Master**

Cuelisten im Modus manueller Crossfade ignorierten den Szenen-Master im Presetmodus komplett. Nun wird dieser korrekt berücksichtigt; fadet man diesen nach Live, so wird der ‚eingeloggte‘ Überblend-Status des manuellen Crossfade angewandt.

## **19. Manueller Crossfade nach mehrfachem <Go>**

Wurde mehrfach <Go> gedrückt, so funktionierte der manuelle Crossfade nicht richtig. Behoben.

## **20. Teilweiser manueller Crossfade und Fadezeit**

Wurde ein Cue per manuellem Crossfade teilweise eingeblendet und dann <Go> gedrückt, so wurde die eingestellte Fadezeit nicht richtig verwendet. Behoben.

## **21. Ändern des Fademodus bei teilweise gefadetem Cue**

War eine Cueliste auf manuellen Crossfade eingestellt, ein Cue teilweise eingefadet und wurde nun der Fademodus geändert und <Go> gedrückt, so führte die zu unerwarteten Ergebnissen. Das wurde korrigiert.

## 22. Cue hält vorigen Cue an

War ein Cue per manuellem Crossfade teilweise eingeblendet, wurde dann per <Go> fortgesetzt und direkt der Folgcue per <Go> gestartet, so hielt dieser bei Erreichen von 100% den vorigen Cue an. Das wurde behoben.

## 23. Fade-Out-Zeit und Attribut-Zeiten nicht berücksichtigt

War ein Cue per manuellem Crossfade teilweise eingeblendet und wurde dann per <Go> fortgesetzt, so wurde ausschließlich die Fade-In-Zeit verwendet, auch wenn Dimmerwerte ausgingen oder Attributzeiten vergeben waren. Nun werden die richtigen Zeiten berücksichtigt.

## 24. Include und manueller Crossfade

Wurde ein Cue von einer Cueliste, die auf manuellen Crossfade eingestellt war, per Include geladen, so konnten die betreffenden Attribute nicht mehr verändert werden. Korrigiert.

## 25. Move In Dark und manueller Crossfade

Move In Dark funktionierte nicht bei manuellem Crossfade (das stammt aus den Ideas & Features). Funktioniert jetzt wie erwartet.

## 26. Move In Dark und Link Offset

Waren Cues auf ‚Link after Previous‘ gestellt und eine Offset-Zeit eingestellt, so wurde während dieser kein Move In Dark ausgeführt. Nun erfolgt dies ganz normal auch innerhalb der Offset-Zeit.

## 27. Überschreiben der Fadezeit während laufendem Fade

Fadete ein Cue gerade in seiner Fadezeit ein und wurde die Fadezeit für den folgenden Cue manuell überschrieben (mit x <Go>), so wurde die Fadezeit komplett ignoriert und der Folgcue sofort voll geschaltet.

## 28. Snap Forward bei inaktiver Cueliste

War Snap aktiv und eine Cueliste inaktiv, und wurde dann per <Next Cue> auf den nächsten Cue geschaltet, so wurde zwar der erste Cue gestartet, aber keine folgenden Cues. Das wurde korrigiert, so dass mit weiteren Tastendrücken die Folgques gestartet werden.

## 29. Snap und Chaser

Die Einstellung Snap wurde bei Chasern nicht richtig berücksichtigt.

## 30. Fortschritt gesnappter Cues

Komplett per Snap gestartete Cues (mit Fadezeit = 0 oder mit Snap und Next Cue) zeigten ihren Fade-Fortschritt immer mit 0% an, und zwar bei den Rädern und per WebAPI. Nun wird der Fade-Status korrekt mit 100% angezeigt.

## 31. Cue-Fortschrittsbalken ‚eingefroren‘

Es konnte vorkommen, dass die grünen Cue-Fortschrittsbalken in der Playback-Anzeige ‚eingefroren‘.

## 32. Timecode-Marken und Framerate

Wurde die Timecode-Quelle (und damit die Framerate) geändert, so änderten sich die bereits eingegebenen Timecode-Marken nicht ordnungsgemäß. Dies funktioniert nun korrekt. Außerdem wurde die Anzeige der Framerate so geändert, dass diese nur noch angezeigt wird, hier aber nicht mehr zu ändern ist.

## 33. Ändern eines deaktivierten Timecode-Wertes

Wurde ein deaktivierter Timecode-Wert per Offset geändert, so wurde der Timecode für diesen Cue aktiviert. Nun bleibt er inaktiv.

#### **34. Select If und Geräte ohne Dimmer**

Nach dem Patchen von Geräten ohne Dimmer funktionierte Select If nach Dimmerwert für keines der anderen Geräte mehr. Das wurde gelöst.

#### **35. Cueliste mit doppelten Cuenummern**

Cuelisten mit doppelten Cuenummern, etwa aus vorigen Titan-Versionen, verursachten beim Laden einen Fehler, und das jeweilige Playback wurde nicht geladen. Nun wird das Playback soweit wie möglich geladen und dann eine Meldung über den Fehler ausgegeben.

#### **36. Mehrfaches Importieren eines Pixelmapper-Effekts**

Wurde ein Pixelmapper-Effekt mehrfach importiert, so schlug dies fehl, und weitere Importe waren nicht möglich. Korrigiert.

#### **37. Colourpicker und Workspaces**

Der Colourpicker konnte nicht per Workspace gespeichert und aufgerufen werden.

#### **38. Titan Go Fader und Bildschirm-Skalierung**

Die Fader bei Titan Go reagierten unvorhersehbar, wenn die Windows-Bildschirmskalierung auf einem anderen Wert als 100% stand.

#### **39. Dimmer-Shape und falsche Attribut-Gruppe**

Einer der Dimmer-Shapes war fälschlich der Attributgruppe Colours (Farben) zugeordnet.

#### **40. <Record> <Cue>/<Connect> öffnet Menü**

Drückte man auf <Record> und dann auf <Cue>/<Connect>, wenn kein Playback connectet war, so öffnete sich fälschlich das Record-Menü. Korrigiert.

#### **41. Slave bei Multiuser-Session nach Restart**

Wurde ein Pult, das als Slave in einer Multiuser/Backup-Session war, neu gestartet, so stürzte dieses ab und konnte nicht neu verbunden werden.

#### **42. TNP-Outputs gingen verloren beim Laden älterer Shows**

Wurden ältere Shows geladen, bei denen Outputs auf TNPs geroutet waren, so gingen dieses Outputs verloren.

#### **43. Cuelist-Anzeige unzuverlässig**

Es kam vor, dass die Detailanzeige einer Cueliste nicht mehr reagierte und Änderungen nicht angezeigt wurden.

#### **44. Faderreset bei Seitenwechsel**

Wurde bei Titan Go die Seite gewechselt und waren vorher aktive Fader auf der neuen Seite nicht belegt, so blieben die Fader auf dem eingestellten wert. Nun gehen sie auf 0 zurück.

#### **45. Fehler beim Pearl Expert beim Einstellen der Gerätereihenfolge**

Wurde beim Pearl Expert mit dem internen LCD die Gerätereihenfolge geändert, so kam es zu einer Fehlermeldung.

#### **46. CodeMeter-Dienst nicht installiert**

Es kam vor, dass der CodeMeter-Systemdienst deinstalliert oder nicht installiert wurde, woraufhin Titan nicht gestartet werden konnte. Nun wird per Health Check überprüft, dass der CodeMeter-Dienst installiert und gestartet ist, bevor Titan gestartet wird.

#### **47. Titan startet nicht nach AvoKey-Firmware-Update**

Nach dem Update der AvoKey-Firmware ist ein Neustart des Pultes erforderlich. Allerdings wurde nicht gesondert darauf hingewiesen, so dass Titan scheinbar ohne Grund nicht startete. Nun wird nach dem Firmware-Update ein Neustart erzwungen.

#### **48. Änderungen der Fadezeit teilweise gefadeter Cues**

Wurde für teilweise eingefadete Cues die Fade- und Delayzeit geändert, so kam es intern zu Berechnungsfehlern und damit zu falschen Zeiten. Das wurde behoben.

#### **49. Hohe CPU-Last bei gleichzeitiger sACN-Ausgabe und sACN-Merge**

Wurde bei Pulten mit ST-DMX-Ausgängen mit aktiviertem sACN-Merge gleichzeitig DMX und auf dem gemergten Universum sACN ausgegeben, so stieg die CPU-Last des USB Expert Prozesses erheblich an. Das wurde behoben.

#### **50. Hohe CPU-Last bei Änderungen schneller als DMX-Rate**

Wurde gleichzeitig Signal per DMX und per Netzwerk ausgegeben und überstieg die Signalrate die DMX-Geschwindigkeit, so erzeugte dies eine hohe CPU-Last im USB Expert Prozess. Korrigiert.

#### **51. Convert to Chase/Convert to Cue List konnte zu Fehlern führen**

Es konnte vorkommen, dass ‚Convert to Chase‘ oder ‚Convert to Cue List‘ die Bedienoberfläche zum Einfrieren brachten.

#### **52. Mehrere DMX-Outputs mit gleichem Namen auf einer Linie**

Waren einer DMX-Linie mehrere Outputs mit gleichem Namen zugewiesen, dann konnte sACN-Merge nicht geöffnet werden.

#### **53. AvoKey und Kompatibilität zu mancher Hardware**

Bestimmte seltene Hardware-Konfigurationen verhinderten die richtige Funktion des AvoKeys. Behoben.

#### **54. Authenticator öffnet sich nicht**

Es kam vor, dass sich der Authenticator nicht öffnete, um ein Problem zu melden, und daraufhin Titan ohne erkennbaren Grund nicht startete. Nun kommt auf jeden Fall der Authenticator mit einer entsprechenden Meldung.

#### **55. Geräteorientierung falsch nach Patchen per CITP**

Mitunter waren Geräte, die per CITP gepatcht wurden (von einem externen Capture aus), in Titan gegenüber Capture verdreht. Dies wird nun wirksam verhindert.

#### **56. Anzeige des Pegels von Rate Mastern auf LCDs**

Der Pegel von Rate Mastern wurde in LCDs (Arena, Tiger Touch Wing) fälschlich immer mit 100% angezeigt. Nun wird der korrekte Wert ausgegeben.

#### **57. Timecode und deaktivierte Cues**

Waren Cues deaktiviert, so startete stattdessen der folgende Cue, wenn der Timecode eines deaktivierten Cues erreicht war.

#### **58. NDI-Streams blieben intern geöffnet**

Wurde die Suche nach verfügbaren NDI-Streams beendet, so wurden die nicht verwendeten Stream nicht geschlossen, was zu erhöhtem Netzwerk-traffic führte. Nun werden unbenutzte Streams korrekt geschlossen.

### **59. Attribut-Gruppen und Releasemaske**

Wurde für ein Playback die Releasemaske eingestellt, so sorgte der erste Klick auf eine Attributgruppe für ein komplettes Ersetzen der Releasemaske. Nun können wie zu erwarten die Gruppen einzeln ein- und ausgeschaltet werden.

### **60. Releasemaske in den Playback-Optionen**

Sollte in den Playback-Optionen die Releasemaske geändert werden, so sorgte jede Funktionstaste für die einzelnen Attributgruppen für ein Schließen des Menüs. Nun werden die einzelnen Gruppen einzeln an- und abgeschaltet, ohne das Menü zu verlassen.

### **61. Mehrfachauswahl von Playbacks zeigt nur Werte des zuletzt ausgewählten**

Wurden mehrere Playbacks zum Ändern ihrer Optionen ausgewählt, so wurden nur die Einstellungen des zuletzt angewählten gezeigt. Durch das neue Options-Menü wurde dies behoben.

### **62. Mehrfachauswahl von Playbacks mit Fixtures**

Wurden mehrere Playbacks zum Ändern ihrer Optionen ausgewählt und befand sich dazwischen auch ein Fixture (Gerät), so konnten die Playback-Optionen nicht geöffnet werden. Behoben.

### **63. Mehrfachauswahl von Fixtures, Optionen**

Wurden mehrere Fixtures ausgewählt und das Playback Options-Menü geöffnet, um das Tastenprofil zu ändern, so funktionierte dies nur für das erste gewählte oder aber gar kein Gerät. Durch das neue Options-Menü wurde dies behoben.

### **64. Keine Playback-Bezeichnung im der Titelleiste**

Beim Ändern der Optionen eines Playbacks wurde nicht dessen Name in der Titelleiste des Fensters angezeigt. Behoben.

### **65. Flash Fade-In Zeit nicht richtig editiert**

Wurde in den Playback-Optionen die Flash Fade-In Zeit angeklickt, so wurde nur die erste Stelle zum Ändern ausgewählt. Korrigiert.

### **66. Anzeige einer gewählten Kurve**

Wurde die Kurve eines Playbacks in den Playback-Optionen geändert, so wurde das erst korrekt angezeigt, wenn das Fenster geschlossen und wieder geöffnet wurde.

### **67. Fenstertitel bei Playback-Optionen**

Wurden mehrere Playbacks und darunter auch ein Fixture ausgewählt und danach versucht, die Playback-Optionen zu öffnen, so wurde danach immer „Multiple Selection“ als Titel angezeigt. Das wurde korrigiert.

### **68. Tastenprofile für Master nicht richtig angezeigt**

Wurde das Tastenprofil eines Masters per Playback Options geändert, so wurde das neue Tastenprofil nicht korrekt angezeigt. Behoben.

### **69. BPM-Optionen verschwinden beim Wechsel des Bildschirms**

Waren die Playback-Optionen für einen BPM-Master geöffnet und wurde das Fenster auf ein anderes Display verschoben, so verschwanden alle Optionen aus dem Fenster. Korrigiert.

## **70. <Clear> und Speed Source**

Drückte man <Clear> nach dem Einstellen der Speed Source eines Playbacks, so konnte es vorkommen, dass das Speed Source-Menü wieder aufging. Behoben.

## **71. Position von ‚Loop Action‘**

Die Option ‚Loop Action‘ tauchte bei Playback Options und im Options-Reiter der Playback-Ansicht an unterschiedlichen Stellen auf. Das wurde vereinheitlicht.

## **72. Mehrfachauswahl eines Masters schließt das Options-Menü**

Wurde ein Master mehrfach angewählt, um seine Optionen zu bearbeiten, so wurde das Optionsmenü geschlossen.

## **73. Mehrfachauswahl von Playbacks und Masters und Playback Optionen**

Wurden sowohl Playbacks als auch Master ausgewählt, die Playback Options geändert und dann wieder geschlossen, so konnte es vorkommen, dass die Playback-Auswahl bestehenblieb. Behoben.

## **74. Anzeige der BPM-Werte**

Wurde mit den Playback Options der BPM-Wert eines Masters mit mehreren Stellen eingegeben, so wurden an den Funktionstasten und im Fenster unterschiedliche Werte angezeigt. Dies wurde im neuen Optionsmenü behoben.

## **75. Auswahl der BPM-Werte**

Wurde mit den Playback Options der BPM-Wert eines Masters eingestellt, so waren die Ziffern im Eingabefeld stets alle ausgewählt, obwohl das in keiner Eingabe so funktioniert. Im neuen Menü ist das gelöst.

## **76. Ändern der Größe des Playback Options-Fenster schließt dieses**

Wurde das Playback Options-Fenster variabel in der Größe geändert, so hat sich dieses sofort geschlossen. Behoben.

## **77. Mehrfach-Optionen flackerten**

Wenn einzelne Optionen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl hatten, konnte es vorkommen, dass die entsprechenden Buttons flackerten. Behoben.

## **78. Fehlerhafte Anzeige des Fadermodes**

Der Fadermode für Cues wurde im Playback View, den Playback Options und dem Playback Options Menü gelegentlich unterschiedlich und somit falsch angezeigt. Dies wurde behoben.

## **79. Playback Options langsam**

Die Playback Options öffneten immer langsamer, je öfter das Fenster geöffnet wurde. Dies wurde im neuen Options-Menü behoben.

## **80. Optionen mit verschiedenen Werten bei Mehrfachauswahl**

Hatte eine Option für mehrere gleichzeitig angewählte Elemente unterschiedliche Werte, so wurde ein beliebiger oder gar kein Wert angezeigt. Behoben.

## **81. Anzeige nicht einstellbarer Optionen**

Wurden mehrere unterschiedliche Elemente (Playbacks, Fixtures, Master etc.) angewählt, so zeigten die Playback Options sämtliche Optionen, auch wenn diese nicht für alle Elemente anwendbar waren. Nun werden im neuen Menü nur die für alle Elemente anwendbaren Optionen angezeigt.

## **82. Auswahl einer Kurve schließt Options-Fenster**

Wurde im Playback Options-Fenster die Kurve für ein Playback ausgewählt, so wurde das Fenster sofort geschlossen. Behoben.

## **83. Einstellen des Tastenprofils für mehrere Playbacks**

Wurde für mehrere Playbacks gleichzeitig das Tastenprofil geändert, so wurden mehrere Wiederherstellungspunkte in das Log (History) eingetragen, von denen aber nur einer funktionierte. Das ist durch das neue Menü behoben.

## **84. [Auf Vorgabewerte zurücksetzen] schließt das Fenster**

Wurde eine Playback-Option mittels [Auf Vorgabewerte zurücksetzen] zurückgesetzt, so wurde das Fenster geschlossen. Behoben.

## **85. Playback-Optionen nicht verfügbar für Paletten und Macros auf dem Pearl Expert**

Waren beim Pearl Expert Paletten oder Macros auf die Presets gespeichert, so konnten dafür die Playback-Optionen nicht geöffnet werden. Das ist nun behoben.