

Version 16

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:

Titan Version 16 lässt sich aufgrund der Hardware-Anforderungen nur auf neueren Pulten installieren. **Das Pearl Expert, das originale Tiger Touch und das Tiger Touch Pro, aber auch die ersten Versionen des Tiger Touch II, des Sapphire Touch sowie des Titan Network Processors unterstützen Titan Version 16 nicht.** Weitere Informationen zu Softwareversionen und unterstützter Hardware sowie die betroffenen Seriennummern finden Sie auf <https://www.avolites.com/support/end-of-product-support/>.

Bevor an der Software Änderungen – wie etwa ein Upgrade – vorgenommen werden, sichern Sie zunächst Ihre Shows und ggf. weitere Daten (Personalities etc.). Sämtliche Pulte müssen per Wiederherstellungs-Stick (Recovery Stick) installiert werden. Die dafür erforderlichen Daten können Sie von <http://www.avolites.com/software/latest-version> herunterladen. Folgen Sie den dort vorhandenen Anweisungen, und planen Sie ausreichend Zeit ein. Um Shows aus früheren Versionen zu übernehmen, ist es wichtig, diese als volle Sicherungen oder als ‚Quick Saves‘ zu haben; die Automatischen Autosaves lassen sich nicht in neuere Versionen laden.

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

Vorausgesetzt wird nun Windows 10 64-bit. Das betrifft Titan Go (für den T1, T2 und das 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 nach einer Neuinstallation öffnet sich ggf. der Authenticator; folgen Sie den Anweisungen, um die Software zu lizenzieren.

4. Titan Remote:

Bitte laden Sie die App Titan Remote V16 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. Freie Layouts

Es gibt nun die Möglichkeit, freie Layouts anzulegen. Damit lassen sich unabhängig vom Patch und vom Gerätefenster Anordnungen von Lampen/Geräten anlegen, um die Geräteauswahl zu vereinfachen. Auch der Output der Geräte – Helligkeit und Farbe – wird in den Layouts angezeigt. Es können mehrere Layouts unabhängig voneinander angelegt werden, z.B. für unterschiedliche Teilbereiche oder Programmiersituationen. Auch Playbacks, Gruppen- und Macroschaltflächen können in Layouts integriert werden.

Neu hinzugekommen ist das Fenster ‚Layouts‘ sowie der Handletyp ‚Layout‘. Klickt man auf eine leere Schaltfläche im Fenster ‚Layouts‘, so kann man eine Legende (Namen oder Grafik) sowie eine Nummer für das neue Layout vergeben; klickt man wieder auf die Schaltfläche oder wählt [Record Layout] aus dem Menü, so wird das Layout gespeichert. Waren bereits Geräte angewählt, so werden diese in das neue Layout übernommen; waren diese über eine Gruppe angewählt, so wird das Gruppenlayout in das Layout übernommen. Vergibt man keine gesonderte Legende, so wird eine solche automatisch aus dem zuletzt gewählten Gerät oder Gruppe gebildet; ansonsten lautet die Legende einfach ‚Layout X‘, wobei X die Nummer ist.

Layouts können ebenso über die Taste <Group> und das Menü [Layouts] gespeichert und aufgerufen werden. Auf diese Art lassen sich Layout über ihre Nummer aufrufen, und wenn man darüber ein neues Layout speichert ([Store Layout]), so wird das Layout ohne Zuordnung im Layouts-Fenster, sondern nur in der Show Library gespeichert. Mit dem Menüpunkt [View All] öffnet sich die Show Library mit dem Filter auf Layouts.

Klickt man ein Layout an, so öffnet sich die Layout-Anzeige (Layout View): Geräte sind dort als quadratische Elemente angezeigt, der Rahmen wird in der als Halo ausgewählten Farbe angezeigt, und voreingestellt erscheint die Gerätenummer oben links, der Pegel unten, und soweit sinnvoll wird die Helligkeit, die Farbe sowie das gewählte Gobo angezeigt. Diese Elemente können im Layout frei positioniert werden, und mit den Elementen können die Geräte angewählt und gesteuert werden. Geräte im Programmierer werden durch eine hellblaue Markierung unten in ihrem Element hervorgehoben; läuft gerade ein Effekt, so wird oben rechts eine gelbe Tilde (Wellenlinie) angezeigt, und ist dies ein Dimmereffekt, so erfolgt auch die Pegelanzeige in gelb. Zur Darstellung von Geräten mit Farbfiltern kann die Farbe manuell eingestellt werden (Wheels=Visualiser, dann auf der Attributbank C). Ferner können die Elemente auch gedreht werden, wobei die Orientierung mit einem Pfeil angezeigt wird. Die Anzeige dieser ganzen Details lässt sich per Optionsmenü einstellen, und zwar sowohl für das ganze Layout (mit dem Kontextmenü ‚Options‘ oder der Taste [Options] gefolgt von der Schaltfläche des Layouts) als auch für einzelne Elemente (Taste [Options] gefolgt von dem jeweiligen Element). Die Farbe des Halos lässt sich ebenso wie im (Fixtures) Gerätefenster per Fensteranzeige zwischen auto und individuellem Wert ‚custom‘ umschalten.

Es lassen sich maximal 1000 einzelne Elemente pro Layout anzeigen.

Layouts können gesperrt werden, um die Positionen nicht versehentlich zu ändern oder Geräte aus dem Layout zu löschen. Ist ein Layout entsperrt, so können die Elemente verschoben und gedreht werden. Klickt man dagegen auf das Schloss oben rechts, so ist das Layout gesperrt. Das kann man auch über das Kontextmenü erzielen. Ist ein Layout gesperrt, so können die Elemente nicht verschoben werden, sondern dienen zur Auswahl der Geräte und dem Starten von Playbacks und Macros.

Hinzufügen und Entfernen von Elementen:

- Taste <Copy> oder <Move> drücken, dann Geräte/Gruppen/ Playbacks/Macros anwählen, dann in das Layout an die gewünschte Stelle klicken
- Geräte auswählen, Taste <Record> drücken, dann auf den Button eines Layouts klicken: damit erscheinen im Menü die Optionen [Merge], [Replace] sowie [Update Fixture Positions from Programmer]. Wählt man [Merge] oder klickt ein weiteres Mal auf den Button, so werden die selektierten Geräte dem Layout hinzugefügt, wobei oben links begonnen wird. Wählt man [Replace], so werden zunächst alle im Layout befindlichen Fixtures entfernt, und dann die selektierten hinzugefügt. Wurden die Geräte mit Hilfe von Gruppen selektiert, so wird das Gruppenlayout berücksichtigt. Mit [Update Fixture Positions from Programmer] schließlich werden die Positionen für bereits im Layout vorhandenen Gerät angepasst.
- Um Elemente aus einem Layout zu entfernen, drückt man <Delete>, wählt die zu löschenden Elemente, und klickt die Elemente nochmals an oder drückt [Confirm]. Dazu muss das Layout entsperrt sein (geöffnetes Schloss oben rechts). Dabei werden nur die Layout-Elemente gelöscht. Die eigentlichen Geräte, Gruppen, Playbacks und Macros bleiben erhalten.

Ist ein Layout entsperrt, so können die Elemente ganz einfach auf dem Touchscreen, mit der Mouse oder mit den Encodern verschoben werden. Dazu ist standardmäßig ein Raster eingeblendet, das aber in den Optionen ausgeschaltet werden kann (entweder im Kontextmenü ‚Options‘ oder mit der Taste [Options], gefolgt von dem jeweiligen Layout-Button). Beim Verschieben auf dem Touchscreen oder mit der Mouse rasten die Elemente stets am nächsten Raster ein. Beim Verschieben mit den Encodern kann man dagegen im Kontextmenü bei Wheels wählen zwischen ‚Wheels Move Full Pixel‘ (Vorgabe, Einrasten) und ‚Wheels Move Sub Pixel‘ (kein Einrasten, stufenloses Positionieren). Damit frei positionierte Elemente können mit der Kontextfunktion ‚Snap Selected Elements To Grid‘ wieder am Raster ausgerichtet werden. Ebenso können Elemente einzeln oder als Gruppe rotiert werden: dazu dient das dritte Wheel (‚Angle‘), und mit der Kontexteinstellung ‚Wheels Rotate...‘ wählt man, ob mit ‚Individual Elements‘ jedes Element einzeln oder mit ‚Selection‘ alle selektierten Fixtures um das Zentrum der Auswahl gedreht werden sollen. Die Einstellung ‚Wheels Move Full Pixel/Sub Pixel‘ findet auch auf die Drehung Anwendung. Mittels ‚Crop Grid‘ im Kontextmenü schließlich kann man die Größe des Layouts auf die tatsächlich benutzte Größe reduzieren.

Die Kontextfunktion ‚Arrange‘ (Anordnen) gestattet es, die Elemente automatisch anzuordnen:

- Wählt man ‚Shape‘ (Form), so lassen sich mit den Menütasten verschiedene Formen und Anordnungen wählen (Rechteck, Dreieck, Oval)
- Wählt man ‚From Capture‘, so kann die Anordnung aus dem internen Capture-Visualiser verwendet werden. Mit [Projection] lässt sich die gewünschte Capture-Ansicht wählen, [Scale] stellt den Maßstab ein, mit [Apply] kann das Ergebnis begutachtet und ggf. Scale/Projection angepasst werden, und mit [Apply and Exit] werden die Einstellungen gespeichert und das Menü verlassen.

Für jedes Layout lässt sich getrennt der Zoomfaktor einstellen, entweder mit dem Regler links neben dem Layout oder mittels Aufziehen auf dem Touchscreen. Mit ‚Zoom to Fit‘ kann man zwischen dem momentanen Zoom und einer Gesamtansicht des Layouts wechseln. Wurde in ein Layout hineingezoomt, so kann man mit den Scrollleisten im Layout navigieren; ebenso kann man oben links auf die Hand klicken, um den Pan-Modus zu aktivieren, mit dem man das Layout per Klick verschieben kann. Aktuell kann ein Layout maximal 400x400 Kästchen groß sein. Mittels weiterer Einstellungen im Opti-

ons-Menü lässt sich ein Hintergrundbild für das Layout, dessen Sichtbarkeit sowie Skalierung festlegen, und im Menü für die Steuerung der Fensteranzeige (das Zahnrad in der Titelleiste des Fensters) die Werkzeugleiste, Scrollleisten und Zoomregler ein- oder ausblenden. Mit der Kontext-Schaltfläche [Open Layout] kann man aus den vorhandenen Layouts das anzuzeigende wählen oder mit [Create New Layout] ein neues anlegen; ist das Layout-Fenster ohne ein aktives Layout geöffnet, so werden diese Optionen ebenfalls angezeigt. Schließlich gibt es auch Macros, um das Layouts-Fenster sowie die Layout-Anzeige aufzurufen.

2. Tracking-Anzeige

Es gibt ein neues Fenster ‚Tracking View‘ (Tracking-Anzeige). Damit lassen sich getrackte Werte in Cuelisten anzeigen und verändern.

Im Kontextmenü der Playback-Ansicht findet sich der Button ‚View Tracking‘. Ein Klick darauf öffnet das Fenster ‚Tracking View‘ mit den relevanten Cues. Ist ‚Follow Connected Cue List‘ aktiviert (Voreinstellung), so werden die Cues der gerade mit der Steuerung verbundenen Cueliste angezeigt. Zur Verdeutlichung erscheint in der Titelleiste des Fensters die Anzeige ‚Connected Cue List Mode‘. Mit der Kontextoption ‚Select Cue List‘ kann man entweder per Menü oder durch Anklicken einer anderen Cueliste diese anwählen, um deren Tracking anzuzeigen. Dieses Fenster behält sich die zuletzt angezeigte Cueliste.

Jeder Cue der Cueliste wird in einer Zeile angezeigt, mitsamt Informationen wie der Cuenummer, Legende, dem Trackingmodus und den Werten für einzelne Attribute. Die Attributspalten zeigen normalerweise das Halo des Fixtures, die Nummer und Legende, sowie den Namen des Attributs. In den Anzeigeeinstellungen des Fensters (kleines Zahnrad in der Titelleiste) lässt sich die Spaltenbreite verändern sowie einzelne Details ein- und ausblenden. Der aktuelle sowie der nächste Cue werden ebenso wie im Playback-View hervorgehoben, außerdem lässt sich wie auch dort einstellen, ob mit dem Wechseln der Cues auch die Anzeige im Tracking View weitergeschaltet wird (mit einem einzustellenden Offset) oder nicht: in diesem Fall wird in der Titelleiste ‚Manual Scroll‘ angezeigt.

Die verfügbaren Informationen lassen sich auf verschiedene Weise filtern und sortieren:

- Mit dem Attribut-Filter kann man alles oder nur ein einzelne Attributgruppe anzeigen lassen
- Mit dem Fixture (Geräte-)Filter kann man entweder alle oder nur eine bestimmten Gerätetyp anzeigen lassen
- Ist ‚Filter By Bank Selection‘ aktiviert, so folgt der Attributfilter der selektierten Attributbank und umgekehrt
- Ist ‚Filter By Fixture Selection‘ aktiviert, so werden nur die im Fixtures-Fenster ausgewählten Geräte angezeigt (innerhalb der gewählten Gerätegruppe)
- Die Einstellung ‚Cells‘ im Kontextmenü beeinflusst die Anzeige eventuell enthaltener Zellen:
 - Cells Hidden – Zellen werden nicht angezeigt
 - Cells Visible When Used – Zellen werden angezeigt, sofern sie programmierte Werte enthalten
 - Cells Visible – Zellen werden stets angezeigt
- Mit dem Kontextbutton ‚Sort‘ lassen sich verschiedene Sortierungen erreichen: Attribute können entweder mit ‚IPCGBES Bank Order‘ in der gewohnten Reihenfolge (Intensity, Position ...) angezeigt werden, oder mit ‚Current Bank First‘ erscheint das aktuell gewählte Attribut als erstes, gefolgt von den anderen Attributbänken. Geräte wiederum können sortiert werden nach der Gerätenummer, dem zuletzt gewählten

Gerät und der DMX-Adresse. Schließlich können die Spalten gruppiert sortiert werden, und zwar mit ‚Fixtures then Attributes‘ nach Geräten oder mit ‚Attributes then Fixtures‘ nach Attributen.

- Die Filter können über die Details der Fensteranzeige ein- oder ausgeblendet werden. Die Option ‚Filter By‘ steht auch im Kontextmenü zur Verfügung.

Die einzelnen Zellen zeigen die jeweiligen Werte pro Attribut/Gerät und Cue an. Sind Paletten verwendet, so werden diese in Klammern angezeigt. Dafür lässt sich in der Fensteranzeige wählen, ob auch dafür nur der Wert oder nur die Legende gezeigt werden soll. Die Farbe des angezeigten Wertes sowie einer vertikalen Linie rechts davon zeigen, ob es sich um einen getrackten Wert handelt:

- Weiß: der Wert ist redundant
- Grün: der Wert ist neu und gegenüber vorher reduziert
- Cyan: der Wert ist neu und gegenüber vorher erhöht
- Magenta: der Wert ist getrackt (aus vorigen Cues weitergeführt)
- Rot: der Wert ist geblockt

Sind einzelne Geräte oder Attribute vom globalen Tracking ausgenommen, so wird die jeweilige Einstellung wie folgt angezeigt: ‚B‘ steht für Block, ‚BX‘ für Block Shapes, ‚C‘ bedeutet Cue Only, ‚SX‘ Solo, und ‚S‘ markiert Solo außer Shapes.

Wählt man eine oder mehrere Zellen, so öffnet sich das Menü ‚Edit Cue Attribute‘. Hier können die Werte einzeln editiert werden. Drückt man einfach <ENTER>, so wird der neue Wert hart einprogrammiert. Ferner gibt es folgende Menüoptionen:

- Mit [Select Function] können gezielt Wertebereiche angewählt werden, wenn das Attribut dies unterstützt
- Mit [Tracking] lässt sich das Tracking dieses Attributs einstellen
- Mit [Set Hard Value] werden die getrackten werte hart einprogrammiert. Sind keine getrackten Werte vorhanden, wird der Einschaltwert (Power On Value) einprogrammiert.
- Mit [Delete] werden ggf. vorhandene ‚harte‘ Werte gelöscht. Sind dagegen nur getrackte Werte vorhanden, so hat dies keinen Einfluss. Sind nach dem Löschen überhaupt keine Werte für dieses Attribut vorhanden, so wird das ganze Attribut aus dem Cue gelöscht.
- Mit [Delete Redundant] werden alle programmierten Werte entfernt, wenn diese bereits aus vorausgegangenen Cues wirksam und also redundant sind. Dies kann wahlweise auch auf alle Geräte, alle Cues oder beides insgesamt angewendet werden, indem man mehrere oder alle Spalten/Zeilen markiert.
- Mit [Off] bzw. [On] lassen sich die selektierten Attribute deaktivieren bzw. aktivieren.

3. Farbauswahl nach Farbfilternummern

Es können nun Farben nach Farbfilternummer numerisch ausgewählt werden, sofern die angewählten Geräte Farbmischung unterstützen. Die Syntax dafür ist @Herstellernummer/Farbfilternummer. Herstellernummern sind 1 für LEE, 2 für ROSCO Roscolux, und 3 für GAMColor. Um Gerät 1 auf Lee 106 zu setzen, ist die Syntax 1 @ 1 / 106 <ENTER>. Um das/die gewählten Geräte auf L106 zu setzen, tippt man einfach @ 1 / 106 <ENTER>. Für Rosco 046 wäre es @ 2 / 046 <ENTER>. Verfügt das Pult nicht über eine / - Taste, so kann man eine PC-Tastatur anschließen und verwenden.

4. Fenster 'Workspaces'

Es gibt eine neues Fenster ‚Workspaces‘. Hier lassen sich mehr Workspaces anzeigen und speichern als in dem normalen Workspace-Bereich, außerdem können auch hier die Buttons unterschiedlich groß sein oder eine andere Textgröße haben. Werden Workspaces per Schnellimport importiert, so erscheinen sie in diesem Fenster.

Verbesserungen

1. Korrupte Config kein Starthindernis mehr

War die Datei mit der Benutzerkonfiguration korrupt, so kam es vor, dass Titan nicht mehr startete. Dies wurde nun behoben: in einem solchen Fall wird eine Konfiguration mit Werkseinstellungen geladen.

2. Performance (allgemein)

Die Geschwindigkeit von Funktionen wie Update, Auswahl (auch nach Muster), @@ und Clear wurde deutlich erhöht, vor allem wenn viele Geräte gleichzeitig betroffen sind.

3. Attribut-Editor und Zellen

Der Attribut-Editor arbeitet nun deutlich schneller mit Fixtures mit vielen Zellen.

4. Anlegen von Mastern

Auch das Anlegen von Masterfadern ist nun deutlich schneller.

5. Steuern des Gruppenlayouts mit den Encodern

Werden die Elemente einer Gruppe mit den Encodern positioniert, so funktioniert dies nun ohne Verzögerung.

6. Tastenprofil-Buttons

Die Tastenprofil-Buttons im Optionsfenster passen ihre Größe nun an den zu zeigenden Text an, so dass alles sichtbar ist.

7. Pegel eingabe per Tastatur

Wenn die Formatierung für Pegelwerte auf Zehner gestellt ist, so ist nun trotzdem eine zweistellige Eingabe möglich: 1@55 resultiert nun in 55% und nicht in 100%.

8. Löschen einzelner Attribute in der Cue-Ansicht

Es ist nun auch möglich, in der Cue-Ansicht Attribute komplett zu löschen; dazu gibt es im Menü ‚Edit Control Values‘, wenn man in der Cue-Ansicht einzelne Zellen angeklickt hat, den Button [Delete]. Dieser sowie der Button [Off] erscheinen nun stets auf der ersten Seite dieses Menüs.

9. Farben zeigen Tracking-Status in der Cue-Ansicht

Werte in der Cue-Ansicht werden nun je nach Tracking-Status farbig dargestellt: weiß – feste Werte, magenta – getrackte Werte, cyan – steigender Wert, grün – sinkender Wert, rot – geblockt. Im Kontext-Menü der Cue-Ansicht wurde die Option View/Hide Tracking Information umbenannt in ‚Show/Hide Tracked Values‘.

10. Multitouch in der Timeline-Ansicht

In der Timeline-Ansicht wurde Multitouch realisiert: man kann nun mit zwei Fingern durch Spreizen hineinzoomen und umgekehrt.

11. Timeout beim Programmstart verlängert

Die Zeit beim Programmstart, in der auf eine Reaktion der Titan-Engine gewartet wird, wurde verlängert, um auch langsamere Pulte und größere Showfiles verarbeiten zu können. Wird nun auf die Verbindung gewartet, so erscheint die Meldung ‚Connection to Titan Engine seems to be taking longer than we expect, we are still trying to connect.‘ Kommt nach einer Minute noch immer keine Verbindung zustande, so erfolgt die Meldung ‚Unable to connect to Titan Engine...‘.

12. Zusätzliche Spalte in der Log-Anzeige

In der Log-Anzeige wurde eine zusätzliche Spalte mit weiteren Detailinformationen eingefügt. Soweit möglich werden die wichtigsten Informationen ganz am Anfang angezeigt, so dass man sie sofort im Blick hat.

13. Detail beim Laden einer Show aus einer neueren Version

Wird versucht, eine Show aus einer neueren Softwareversion zu laden, so erfolgt nun ein aussagekräftiger Eintrag im Log, der das Problem benennt und die Softwareversion zeigt.

14. Verbesserungen im Gruppenlayout-Editor

Der Gruppenlayout-Editor wurde verbessert und an das neue Layout-Fenster angeglichen: es gibt nun eigene Buttons für die Geräteauswahl, das Pannen (Verschieben des Fensters) und zum Sperren; Zoom To Fit wurde optisch angepasst, auf der linken Seite des Rasters gibt es nun ebenfalls die Möglichkeit, dieses zu vergrößern/verkleinern, es gibt eine optische Trennung zwischen dem Raster und den Bedienelementen, ‚Arrange/Select Only‘ wurde umbenannt in ‚Locked/Unlocked‘, ‚Snap‘ im Kontextmenü heißt jetzt ‚Snap Selected Fixtures To Grid‘, und bei ‚Position & Angle/ Cell Scale/ No Wheel Control‘ im Kontextmenü wurde zur besseren Bezeichnung ‚Wheels‘ hinzugefügt.

15. Option ‚Load Surface Assignments‘

Beim Laden einer Show per Disk/Load Show kann man mit ‚Load surface assignments from show file‘ bestimmen, ob bestehende Zuordnungen von Synergy-Surfaces mit aus der Show geladen werden sollen oder nicht.

16. Kopieren von Surfaces

Im Fenster ‚Synergy Settings‘ kann man mit der Taste <Copy>, gefolgt von einem Synergy Surface, dieses kopieren. Kopierte Surfaces sind serienmäßig unlinked (nicht verbunden).

17. Fehlermeldung bei fehlenden geblockten Shapes

Wenn in einer Show Shapes geblockt sind, die nicht existieren, so zeigt das Log nun ‚Removed blocks for missing shapes‘. Damit lässt sich das besser unterscheiden von fehlenden Shapes, die nicht geblockt sind.

18. Fehlende Media-Nodes

Fehlen beim Laden einer Show erforderliche Media-Nodes, so wird dies nun mit ‚Required media nodes were missing‘ angezeigt. Dazu gibt es Buttons zum Abbrechen, Freigeben (Unassign) sowie einem Fenster, um die vorhandenen Nodes neu zu verknüpfen.

19. Weniger Meldungen beim Displaywechsel beim D9

Beim Wechseln des Displays beim D9 gibt es nun weniger Fehlermeldungen – die entsprechende Wartezeit wurde verlängert.

20. Ungültige Werte werden Showladen entfernt

Enthält eine Showdatei ungültige Werte, so werden diese nun beim Laden der Show entfernt.

21. Scrollen zum aktuellen Cue

In den Einstellungen zu Fensteranzeige des Playback View (Playback-Anzeige) wurde die Option ‚Current Cue‘ hinzugefügt. Bei Cuelisten folgt damit die Anzeige dem jeweils aktuellen Cue.

22. Keyboard beim D9

Die Software für die Keyboards beim D9 wurde verändert, so dass es weniger zu doppelten oder nicht registrierten Tastendrücken kommt.

23. Haupt-Bildschirme beim D9

Die Ansteuerung der Display-Hintergrundbeleuchtung wurde verändert, um das Einblenden beim Starten zu verbessern und zu verhindern, dass sich manche Displays ausschalten.

24. Editor-Bildschirm beim D9

Die Ansteuerung der Display-Hintergrundbeleuchtung wurde verändert, damit nicht manche Displays einfach aus bleiben.

25. Fader beim D9

Die Bewegung der Motorfader beim D9 wurde verbessert.

26. Importieren von Workspaces und Macros

Es ist nun möglich, Macros und Workspaces aus anderen Shows zu importieren. Workspaces, die mittels Quick Import importiert wurden, erscheinen im neuen ‚Workspaces‘ Fenster.

Änderungen

1. Minimale Render-Rate des Systems

Die minimale Render-Rate des Systems wurde auf 10 Hz geändert.

2. Menütaste im Menü Gruppen-Gerät ereihenfolge

Die Menütaste A im Menü ‚Group Fixtures Order‘ (Gerät ereihenfolge) wurde umbenannt und heißt nun ‚X Position = ′. Damit wird klar, dass dies auch das Gruppenlayout beeinflusst.

3. Menütasten im Menü Gerät ereihenfolge

Die Menütasten ‚Next Step‘ und ‚Previous Step‘ heißen nun einfach ‚Next‘ und ‚Previous‘.

4. Programmfenster ‚Titan‘ heißt jetzt ‚Titan Engine‘

Das Fenster des Programmkerns wurde von ‚Titan‘ umbenannt in ‚Titan Engine‘. Damit wird z.B. die Startmeldung ‚Waiting for Titan Engine‘ klarer.

5. Pearl Expert und Tiger Touch aus dem Virtual Panel entfernt

Das (alte) Tiger Touch und das Pearl Expert werden nicht mehr unterstützt und wurden aus dem Virtual Panel entfernt.

6. Pearl Expert und Tiger Touch aus dem Simulator entfernt

Das Pearl Expert wird nicht mehr unterstützt und wurde aus dem Simulator entfernt.

7. Pause-Taste beim D9

Die Pause-Taste (Break) beim D9 erfordert nun das gleichzeitige Drücken der Fn-Taste.

8. Vorbelegte Workspaces entfernt

Die vorbelegten Workspaces beim Start einer neuen Show auf den Pulten mit Tasten ‚Workspaces, Macros and Executors‘ wurden entfernt.

Behobene Fehler

1. Performance bei fehlenden Shapes

Enthielt eine Show Verweise auf nicht vorhandene Shapes, so resultierte das in sehr schlechter Performance. Solche falschen Verweise werden nun ignoriert sowie automatisch entfernt, und beeinflussen die Performance nicht.

2. Ungültiger Offset verhindert Start von Cues

Es war möglich, den Link Offset in Cuelisten zu löschen und komplett leer zu lassen, womit der folgende Cue nicht startete. Ungültige Eingaben werden nun durch 0 ersetzt, so dass folgende Cues normal gestartet werden.

3. Fehlende Zell-Nummern (Subfixtures) verhindern Auswahl

Hatte ein Subfixture keine Nummer, so konnte für das betreffende Masterfixture der Attribut-Editor nicht geöffnet werden. Und hatte das Subfixture keine richtige Nummer (also Master.Zelle), so konnte das Subfixture nicht ausgewählt werden. Beides wurde behoben: beim Nummerieren wird die Nummer des Masterfixtures automatisch zugefügt, und wird gar keine Nummer eingegeben, so erfolgt eine Fehlermeldung und Aufforderung zur Korrektur.

4. Release to Playback Values

Wurde mit der Clear-Einstellung ‚Release To Playback Values‘ eine aktive Cueliste geupdated und dann Clear gedrückt, so wurden neu gespeicherte Werte ignoriert, was zu falschen Ergebnissen führte. Das wurde behoben.

5. Mischen von normalen und Keyframe-Shapes

Wurde von normalen Shapes zu Keyframe-Shapes auf den gleichen Attributen übergeblendet, so wechselten die Werte schlagartig statt allmählich. Nun erfolgt das Überblenden problemlos.

6. Lineares Faden von Shapes

Shapes konnten nicht linear eingefadet werden. Das wurde behoben.

7. BPM-Master ändert Richtung von invertierten Shapes

Wurde das Tempo eines invertierten Shapes mittels BPM-Mastern gesteuert, so konnte die Invertierung verlorengehen. Korrigiert.

8. Entfernen von Geräten aus Shapes

Es kam vor, dass Geräte aus einmal gespeicherten Shapes nicht entfernt werden konnten. Das ist nun problemlos möglich.

9. Geräte ohne und mit Zellen in einem Shape

War ein Shape nur mit Zellen (Subfixtures) programmiert, so konnten keine Geräte ohne Zellen hinzugefügt werden. Behoben.

10. Getrackte Werte nach Cue Only-Cues

Wurde beim Programmieren einer Cueliste ein ‚Cue Only‘-Cue eingefügt, so wurden getrackte Werte erst nach einem erneuten Laden der Show korrekt berücksichtigt. Dieser Fehler ist nun behoben.

11. Show mit fehlenden Personalities konnten nicht importiert werden

Der Import von Shows, bei denen passende Personalities fehlten, war nicht möglich. Nun können auch solche Show importiert werden.

12. Pixelmap-Effekte mit Bildern nicht importierbar

Pixelmap-Effekte mit Bildern/Scribbles konnten nicht importiert werden. Das funktioniert nun wie erwartet.

13. Manchmal konnten Playbacks nicht importiert werden

Unter gewissen Umständen konnten Playbacks nicht importiert werden, und der Fehler ‚Failed to Import Items‘ wurde ausgegeben. Das ist nun behoben.

14. Spread von Shapes auf Subfixtures nicht importiert

Der Spread von Shapes, die auf Subfixtures liefen, wurde nicht korrekt importiert. Korrigiert.

15. Import von Geräten mit Zellen erst im 2. Versuch möglich

Sollten mehrere Geräte mit Zellen importiert werden, so gelang das immer erst im 2. Versuch. Dies funktioniert nun ohne Probleme.

16. Zweimaliges Importieren der gleichen Cueliste nicht möglich

Wurde eine Cueliste mehrfach importiert, so schlugen alle Importe nach dem ersten fehl. Behoben.

17. Kopieren von Geräten

Gelegentlich kam es vor, dass Geräte nicht kopiert werden konnten, wenn Geräte fehlten. Behoben.

18. Shared Paletten nicht als verwendet angezeigt

Gemeinsam benutzte (Shared) Paletten wurden im Fenster der Playbacks, die diese Palette verwenden, nicht berücksichtigt. Das ist nun korrigiert.

19. Anzeige externer Timecodequelle in Timelines

Wurde in einer Timeline ein Playback released und die Timeline dann mit einem externen Timecode verknüpft, so wurde dies nicht ordnungsgemäß angezeigt, was zu Verwirrung führen konnte. Behoben.

20. Channel Grid und Intensity-Ansicht im Modus Stage (Bühne)

Die Fenster Channel Grid und Intensity-View zeigten ggf. falsche Werte an, wenn Sie in den Modus Stage (Bühne) geschaltet waren.

21. Ausnahmefehler im Editor-Display beim D9

Mitunter wurde im Editor-Fenster des D9 ein Fehler ‚null reference exception‘ angezeigt. Behoben.

22. Anzeige verbundener Cuelisten nach Neustart falsch

Nach dem Neustart war die Anzeige von mit Timecode verbundenen Cuelisten (connectetd cuelists) falsch. Dies funktioniert nun problemlos.

23. Textsuche in den Benutzereinstellungen

In den Benutzereinstellungen konnte nicht per Texteingabe gesucht werden.

24. Showtyp ‚Manual‘ wurde nicht richtig gefiltert

Der Showtyp ‚Manual‘ im Dialog ‚Load Show‘ zeigte auch falsche Ergebnisse, etwa automatische Sicherungen während des Backup-Betriebs. Dies wurde korrigiert, so dass nun nur manuelle Sicherungen (volle Sicherung sowie Quick Saves) angezeigt werden.

25. Cue-Anzeige falsch für mit Off deaktivierte Palettenwerte

War eine in einem Cue verwendete Palette auf Off gestellt, so wurde das in der Cue-Anzeige falsch als On dargestellt. Dies wurde nun korrigiert.

26. D9 crasht beim Neustart

Es kam vor, dass ein D9 beim Neustart der Software abstürzte. Behoben.

27. Importierte Keyframe-Shapes

Importierte Keyframe-Shapes wurden nicht richtig dargestellt und im Effekt-Editor angezeigt. Beides wurde nun behoben.

28. Anfügen von Cues an aktive Cueliste problematisch

Wurde an die gerade aktive Cueliste ein Cue angefügt, so konnte dies den Pegel der vorherigen Cues beeinflussen. Dies wurde nun korrigiert.

29. Fehler beim Verschieben von Cues

Beim Verschieben von Cues einer Cueliste in der Playback-Ansicht kam es mitunter zur Fehlermeldung ‚Failed to get property value...‘. Dies ist nun nicht mehr der Fall.

30. Ausblenden der Healthcheck-Warnungen ignoriert

Wurden die einfachen Warnungen des Healthchecks mit ‚Show Optional HealthCheck Warnings‘ deaktiviert, so wurde dies beim Neustart ignoriert.

31. Macro ‚Connect first playback‘ unzuverlässig

Das Macro ‚Connect First Playback‘ arbeitete nicht zuverlässig.

32. Keyframe-Shapes bei kopierten Cuelisten und XML-Shows

Keyframe-Shapes in kopierten Cuelisten gingen verloren, wenn die Show per XML geladen wurde (etwa beim Laden in eine neuere Softwareversion).

33. Ein- und Ausschalten von Tracking verändert Werte

Es konnte passieren, dass durch das Aktivieren und Deaktivieren des Tracking einer Cueliste fälschlich Werte hinzugefügt oder entfernt wurden.

34. Getrackte Werte und externe Nodes

Wurde ein externer Node, etwa ein TNP, neu einem Pult zugeordnet, so wurden getrackte Werte einer Cueliste erst nach dem Editieren korrekt ausgegeben. Behoben.

35. Getrackte Werte und Surfaces

Wurde ein Surface (Ai/Synergy) neu einem Pult zugeordnet, so wurden getrackte Werte einer Cueliste erst nach dem Editieren korrekt ausgegeben. Behoben.

36. Record-Mode ‚hängt fest‘

Es kam vor, dass der Record-Mode (Speichermodus) ‚festhing‘ und nicht geändert werden konnte. Dies wurde korrigiert.

37. Ausnahmefehler in der Timeline-Tabellenansicht

Unter bestimmten Umständen konnte es in der Timeline-Tabellenansicht zu einem Ausnahmefehler und Absturz der Software kommen.

38. Programm-„hänger“ in der Timeline-Tabellenansicht

Unter bestimmten Umständen konnte es in der Timeline-Tabellenansicht zum Stehenbleiben der Software kommen.

39. Dimmerwerte bleiben aktiv

Es konnte vorkommen, wenn die Show als XML geladen wurde (etwa in einer neueren Software) und Cues einer Cueliste gestartet wurden, dass Dimmerwerte nicht auf 0 reduziert werden konnten. Behoben.

40. Software bleibt stehen bei Setlist-Tracks und Go

Wurde rasch hintereinander der Setlist-Track gewechselt und Go gedrückt, so blieb manchmal die Software stehen. Gefixt.

41. Ausnahmefehler der Timeline mit einzelnen Cues

Wurde eine Timeline schnell vor-/zurückgespult und waren dabei Cues mit Mode 1, 2 oder 3, so kam es manchmal zu einem Ausnahmefehler. Korrigiert.

42. Log verzeichnet 'Power restored'

Zuweilen verzeichnete das Log sehr viele Einträge ‚UPS power restored‘. Behoben.

43. Attribute nicht auf den Encodern

Es konnte vorkommen, dass nach der Anwahl von Geräten die Attribute nicht auf den Encodern lagen. Behoben.

44. Setlisten verschwinden nach Wechsel des Benutzers oder der Handle World

Mitunter waren Setlisten verschwunden, wenn Benutzer und Handle World gewechselt wurde. Gefixt.

45. Meldung ‚TitanNet active node lost‘ im Backup-Betrieb

Wurde ein Pult in Multiuser-Backup betrieben und dabei Synergy verwendet, so kam mitunter die Meldung „TitanNet active node lost“. Das wurde behoben.

46. TitanNet Verbindungsabbruch während Upload von Content

Es kam vor, wenn per Synergy Content upgeloadet wurde, dass die TitanNet-Verbindung abbrach. Behoben.

47. Importierte Cueliste mit gelöschter Palette

Wurde eine Cueliste importiert, die einen Cue enthielt, der auf später gelöschten Paletten basierte, so gingen alle getrackten Werte verloren. Korrigiert.

48. Rückseitige Beleuchtung beim D9

Die rückseitige Beleuchtung beim D9 funktioniert nun korrekt bei schneller Betätigung des Schalters.

49. Anzeige ‚DMX Input‘ beim D9

Der Indikator für anliegendes DMX-Signal beim D9 funktioniert nun korrekt.

50. Betriebsart des Trackballs beim D9

Beim Wechsel der Betriebsart des Trackballs beim D9 wurde jeweils ein falscher Rechts- oder Linksklick registriert. Behoben.

51. Program Panel des D9

Wurde beim Neustart eines D9 Go gedrückt, so wurde das fälschlich als ‚F2‘ registriert. Behoben.

52. Macros ‚Flash Full‘/‚Flash Out‘ funktionierten nicht

Wurden die Macros ‚Flash Full‘ sowie ‚Flash Out‘ aus der Show Library kopiert, so funktionierten sie nicht. Korrigiert.

53. Software-Crash beim Herunterfahren auf USV

Beim Herunterfahren im USV-Betrieb kam es zum Programmabsturz.

54. Tracking fehlerhaft nach neu Nummerieren der Cues

Nach dem Neu Durchnummerieren der Cues einer Cueliste war das Tracking fehlerhaft. Dies funktioniert nun korrekt.

Bekannte Probleme

1. Kein Downgrade auf ältere Versionen

Versucht man nach der Installation von Titan Version 12 oder neuer 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 unprogrammiert 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. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. Ausgänge stocken kurz

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

8. Synergy Lightmap zeigt darunterliegende Farbe

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

9. 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.

10. Rückgängigmachen im Programmer released Quick Palettes

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

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

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

12. 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.

13. 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.

14. PioneerDJ erfordert Neustart

Es kommt vor, dass beim Öffnen der PioneerDJ-Software die Wellenform nicht angezeigt wird. Ist dies der Fall und arbeitet die Bridge-Software korrekt, so wurde diese nicht richtig von Titan erkannt. In diesem Fall muss die Titan-Software neu gestartet werden, damit die PioneerDJ-Bridge korrekt erkannt wird.

15. DMX-Output bei alten Shows und dem TNP

Werden Shows, die mit älterer Software als v12 erstellt wurden, auf Pult mit TNP geladen, so werden die DMX-Outputs nicht automatisch zugewiesen, sondern man muss dies manuell erledigen.

16. Scroll-Modus im Playbacks-Fenster

Durch das neue Feature des Scrollens zum ‚Current Cue‘ springt der Scroll-Modus in älteren Shows auf die Werkseinstellung, wenn Workspaces verwendet werden. Diese müssen in v16 neu gespeichert werden, damit auch der korrekte Scroll-Modus mit gespeichert wird.

17. Displays beim D9

Wird beim D9 direkt nach dem Neustart die Helligkeit der Displays verändert, so können diese flackern.

18. Importieren von Tastenprofilen, Workspaces und Macros

Tastenprofile, Workspaces und Macros lassen sich nur jeweils 1x importieren. Weitere Importversuche führen zum Verschieben. Wird so etwas mehrfach benötigt, so muss stattdessen das Importierte kopiert werden.

19. Layout von Capture ignoriert die Capture-Kamera

Bei Layouts, die auf Capture basieren, wird bei der Anzeige des Richtungspfeils die Lage der Kamera in Capture nicht berücksichtigt.

20. Ein- und Ausschalten des Trackings kann leere Flags löschen

Ist in einem Cue einer Cueliste ein bestimmtes Tracking-Flag gesetzt (Track, Cue Only, Block Effects), enthält das betreffende Attribut aber keinen Wert, so wird das Flag bei Ein-/Ausschalten des Trackings gelöscht.