



# RELEASE NOTES



## Version History

Traduit pour Dimatec par Stéphane Mocrete et Alexandre ROY

Version	Release Date	Details
10.1	14/3/17	New features, improvements and fixes.

## Version 10.1

### Upgrade Procedure

#### 1. Mise à jour à partir de toutes les consoles :

Veillez noter que les versions 10 et supérieures ne fonctionneront pas sur les consoles Tiger Touch et Pearl Expert originales sans la mise à niveau 'Pro' et ainsi que celle de l'UPS. En outre toutes les consoles requièrent 4 Go de RAM et un SSD de 40Go. Veuillez contacter Avolites pour plus d'informations.

#### 2. Mise à jour à partir de consoles en version 6.0 et supérieures :

Pour les consoles le logiciel doit être mis à jour en utilisant le V10.0 Recovery Stick. Vous pouvez le télécharger ici. Veuillez suivre les instructions données lors du téléchargement du Recovery Stick pour installer la version 10.0. Lorsque vous exécutez le Recovery Stick, l'option Standard Recovery conservera tous les shows enregistrés sur la console et préservera votre précédente licence. Si vous choisissez l'option Full Erase vous pourrez réutiliser la licence qui vous a précédemment été envoyée par courriel.

#### 3. Mise à jour à partir de consoles en version 10.0 :

Assurez-vous d'avoir enregistré et de sauvegarder vos shows avant de commencer la mise à jour. Une mise à niveau automatique est fournie. Vous pouvez télécharger le dernier logiciel Titan en cliquant sur la console correspondante [ici](#). Des instructions complètes pour la mise à jour depuis un fichier exécutable ou une clé de d'installation sont fournies avec le téléchargement et dans le manuel de la console. La procédure de mise à niveau est reproduite brièvement ci-dessous: Copiez le logiciel dans le répertoire racine d'une clé USB ou d'un autre support puis : Insérez la clé USB dans la console et sélectionnez dans le menu Tools, Control Panel > Titan Installers > Titan 10.1 Setup. Suivez les instructions fournies, en prenant soin de lire attentivement chaque étape. Une fois l'installation terminée, vous devez redémarrer la console. Lorsque la console redémarre, la mise à jour doit être effective, veuillez vérifier le numéro de version en regardant dans le menu Tools>About.

#### 4. Upgrading from: PC any version:

Veillez noter que depuis la version 7.0 de Windows, les systèmes d'exploitation XP et Vista ne sont plus pris en charge. Les versions de Windows présent en charge sont Windows 7, Windows 8, Windows 8.1 et Windows 10. Cela est valable pour l Titan One, Titan Mobile, Titan Simulator et Personality Builder. Veuillez vous assurer d'avoir enregistré et sauvegarder vos shows avant de faire une mise à jour. Vous pouvez télécharger la dernière version du logiciel Titan en cliquant sur la console concernée ici. Veuillez télécharger le fichier d'installation sur votre ordinateur. Lorsqu'il est téléchargé, trouvez le fichier d'installation et double-cliquez dessus pour l'exécuter. Suivez les instructions affichées par l'installateur en prenant soin de lire attentivement chaque étape. Une fois l'installation terminée, vous devez redémarrer l'ordinateur.

#### 5. Upgrading from: Titan Remote Apps:

Les utilisateurs qui souhaitent utiliser Titan Remote avec la version 10.1 doivent télécharger la nouvelle application Titan Remote V10.1 à partir de l'app store de leur appareil. Les applications existantes continueront à fonctionner avec les précédentes versions du logiciel de Titan.

## Nouvelles Fonctions

### 1. Beat & Sync

Le contrôle et les options des Chases et des effets ont été considérablement révisés..

Les BPM Masters intègrent à la fois une vitesse BPM et un temps de synchronisation. Lorsqu'un Playback est attaché à un BPM Masters tous ses Shapes et les effets seront synchronisés via le Time du Masters BPM. Si vous jouez.

Lors de la sélection de la source de Vitesse (Speed Source) dans les options d'effets du playback il y a deux nouveaux Softkeys - [Free Run] et [Local]. un Playback avec les Beat définis à la moitié, les Shapes commenceront à la moitié du cycle.

Par défaut, ce paramètre est réglé sur [Free Run] et se comporte comme dans les versions précédentes où toutes les Shapes ou effets se synchronisent lorsque le Playback ou la Cue est déclenché et exécuté à leur vitesse enregistrée ou live.

Avec l'option [Local Clock], le Playback agit comme son propre BPM Masters; Les vitesses de Shape ou d'effet enregistrées dans les réglages du fader sont remplacées et sont toutes synchronisées sur la même phase et la même vitesse en fonction du paramètre 'Speed' du Playback. Une action "Tap Tempo" a également été ajoutée aux options Key Profiles des Cues et des Cuelists, elle permet de "taper" la vitesse et le temps de synchronisation locale comme pour un Chase. Lorsque vous tapez la vitesse à l'aide de la source [Local Clock] ou via un BPM Masters, les pas des Chases, des Shapes, des effets associés dans les Cues ou les Cuelists se synchronisent aux frappes. Lorsque les BPM Masters sont définis comme source de vitesse, tous les effets ou les Chases associés se verrouillent automatiquement lors de leur restitution, même s'ils sont déclenchés à mi-course.

Dans le menu Shape Generator il y a un nouveau Softkey [Beat Count]. L'option "Beat Count" détermine la manière dont la vitesse est appliquée au shape. Par défaut elle est sur 1 ce qui signifie que chaque beat correspond à la totalité du cycle du shape comme dans les versions précédentes. Le Softkey [Beat Count] ouvre le menu "Beats Per Cycle" où vous pouvez entrer une valeur ou sélectionner [Match to Spread]. Ce qui fait automatiquement correspondre le nombre de beat avec la valeur Spread. C'est très utile pour les shapes de Dimmer. [Custom] revient à la dernière valeur entrée.

Dans l'éditeur d'effet Key Frame Shapes il y a un nouveau paramètre "Beats Per Cycle". Il fonctionne comme pour les Shapes hormis que le réglage par défaut est "Custom" avec la valeur 1 ce qui signifie que chaque beat correspond à la totalité du cycle. Sélectionner la valeur ouvre un menu Softkey dans lequel vous pouvez soit entrer une nouvelle valeur soit sélectionner [Reset to default value]. Cela connecte également le contrôle "Beats Per Cycle" à la wheel A. Sélectionner l'option "Spread" fait correspondre le nombre de beat avec la valeur Spread et la touche "Keyframes" permet d'avoir 1 beat par frame. Chaque Key Frame Shape et layer peuvent avoir leurs propres réglages de beat et ils peuvent être vu et édités après l'enregistrement dans la Key Frame Shape Effect View où une nouvelle colonne "Beats Per Cycle" a été ajoutée.

Il est maintenant possible de définir des multiplicateurs ou des diviseurs sur les playbacks et les cues. ils fonctionnent indépendamment de la source de vitesse et peuvent être utilisés pour modifier les vitesses de contrôle des chases ou des effets, vous pourriez, par exemple, avoir deux chases, tout deux réglés pour être contrôlés par le même BPM Masters mais avec un des chases tournant à la moitié de la vitesse de l'autre.

Dans le menu Edit Chase Times ([Edit Times]/<chase playback>) il y a un nouveau Softkey [Speed Multiplier] et dans la catégorie "Playback" des option de chase de la touche playback il y a un nouveau paramètre "Speed Multiplier". Par défaut il est de "x1". Sa sélection ouvre le menu Softkey "Chase Speed Multiplier" où vous pouvez entrer une valeur ou sélectionner une des options : "/4" (1/4 de la vitesse), "/2" (moitié de la vitesse), "x1" (vitesse normale), "x2" (vitesse doublée) et "x4" (vitesse quadruplée). La saisie de valeurs personnalisées peut être un multiplicateur ou un diviseur en appuyant sur le Softkey [Multiply or Divide]

Il est aussi possible, de définir, par Cue, des multiplicateurs ou des diviseurs pour les Shapes ou les key frame Shapes. Une nouvelle colonne "Effect Speed" a été ajoutée à la Playback View. La sélection de la cellule Speed d'une effet ouvre le Cue Effect Speed Multiplier dans lequel vous pouvez, comme pour les Chases, entrer une valeur ou sélectionner une des options. Cela modifie tous les Shapes ou Key Frame shapes de la Cue. La valeur par défaut est "x1".

On peut également définir des multiplicateurs ou des diviseurs pour les BPM Masters. Cela permet de déterminer la relation entre ce qui est utilisé et les cibles associées indépendamment du multiplicateur ciblé, ainsi que la possibilité de varier ce paramètre selon les besoins. Le multiplicateur actif et le BPM sont affichés dans la zone tactile du Playback.

Il y a trois nouveaux Softkeys dans les options de playback des BPM Masters. Par défaut la fader du BPM Masters contrôle le BPM et la surface tactile du playback montre le BPM en texte large au dessus du multiplicateur affiché en plus petit. Le softkey E [Multiplier On Fader] donne le contrôle du Multiplicateur au fader et inverse de la la surface tactile du playback avec le multiplicateur large et la vitesse BPM en plus petit. Le softkey [Multiplier Scale] détermine la plage de multiplicateurs disponibles sur le Fader. Par défaut la plage est "/8 à x8". On peut choisir entre "/2 à x2", "/4 à x4", "/8 à x8", "/16 à x16" et "/32 à x32". Avec la mode [Multiplier On Fader] il est possible d'entrer des valeurs de multiplicateur en entrant des valeurs numériques et en sélectionnant le bouton du BPM Masters. Les Multiplicateurs définis en mode [Multiplier On Fader] sont maintenus en mode [BPM On Fader]. Lorsque les boutons ont l'option Tap Tempo, taper définit toujours la vitesse BPM, quelque soit le mode. Par défaut le Softkey F est sur [Keep Multiplier On Tap]. Avec ce mode Le multiplicateur est maintenu et associé à la vitesse tapée (Avec un multiplicateur x2, taper à 120 BPM donnera une vitesse de 240 BPM). Cette option peut être mise sur [Reset Multiplier On Tap], taper sur un BPM Masters passe alors immédiatement le multiplicateur sur "x1". Cela peut être utilisé pour s'assurer que la vitesse tapée soit celle transmise aux cibles reliées au Master, quelque soit le multiplicateur précédemment défini.

Cela peut aussi être défini dans User Settings/Times. De plus, les actions [Reset Multiplier], [Multiplier x2], [Multiplier /2] et [Zero Multiplier] peuvent être assignées aux boutons de masters et avec le mode [Multiplier On Fader], la montée ou la descente du fader augmente respectivement le multiplicateur x2 ou diminue le diviseur /2. Lorsqu'il y a à la fois des multiplicateurs dans les BPM Masters et sa cible ils seront additionnés. Si par exemple, un BPM Master a un multiplicateur "x2" et le chase qu'il a aussi un multiplicateur "x2", le chase ira à quatre fois la vitesse définie par le Master.

Il est également possible d'entrer les valeurs de paramètres speed, effect multiplier, speed multiplier et speed source dans le programmeur ce qui définira l'option choisie l'hors de l'enregistrement d'une nouvelle Cue ou l'ajout dans une existante. Cela procure une méthode alternative pour définir ces paramètres et c'est très utile si vous avez besoin de définir rapidement les mêmes paramètres sur un certain nombre de Playback ou Cues.

En appuyant sur les boutons TIME puis OPTIONS on ouvre le menu Softkey "Edit Programmer Rate Settings". Pour placer une vitesse locale dans le programmeur sélectionnez le Softkey A et entrez la valeur désirée, sélectionnez le Softkey B pour un multiplicateur/diviseur d'effect, sélectionnez le Softkey C pour un multiplicateur/diviseur de vitesse et le Softkey D pour la source de vitesse. Si [Local Clock] est sélectionné comme source de vitesse une option supplémentaire [Tap Tempo] apparaît sur le Softkey G. Si vous tapez dessus, la valeur de vitesse locale sera automatiquement réglée en fonction de la vitesse tapée. Lorsque c'est pertinent, Les Softkeys associés sont mis en surbrillance pour indiquer quand les paramètres sont dans le programmeur et lors de l'enregistrement dans un playback ou une cue toutes les valeurs des paramètres présents dans le programmeur seront enregistrées ou remplaceront celles existantes.

De plus, appuyer sur INCLUDE puis sur un Speed Master le place automatiquement dans le programmeur comme source de vitesse qui peut alors être enregistré ou "mergé" dans une Cue

Dans Settings/Times il y a une nouvelle option "Compensate for Rate Grand Master". Lorsqu'elle est activée (défaut) et qu'un Rate Grand Master a été assigné, taper sur un Master BPM compensera le niveau du Rate Grand Master, s'il n'est pas à 100%. Cela garantit que le résultat est dans le temps de la frappe, quelque soit le niveau du Rate Grand Master. Lorsqu'elle est désactivée la vitesse tapée sera ajustée par le niveau du Rate Grand Master.

Il est maintenant possible de connecter les Masters Rate et BPM. Appuyer sur Cue/Connect puis un Rate Master ou Rate Grand Master connecte les wheels au niveau permettant d'ajuster le Rate avec la wheel. Appuyer sur Cue/Connect puis un BPM master connecte les wheels à la vitesse et au "Edge Sync". Touchez, dans la zone tactile des wheels, au-dessus ou au-dessous de Rate ou Speed augmente ou diminue la valeur liée. Appuyer sur le bouton @ de la roue ou toucher sa valeur ouvre un menu Softkey où l'on peut entrer une valeur numérique ou choisir [Release] (réinitialise la vitesse et le multiplicateur à la valeur par défaut). La commande «Edge Sync» permet de modifier la synchronisation vers l'avant ou vers l'arrière en tournant la roue, respectivement, dans le sens horaire ou anti-horaire.

Le mapping des contrôleurs Pro DJ Tap a été ajouté. lorsqu'il est activé, cela mappe la master au BPM Master 1, le Layer A au BPM Master 2 et le Layer B au BPM Master 3.

La fonction tap tempo fait maintenant la moyenne des frappes.

## 2. **Scene Master:**

Un nouveau type de Master "Scene Master" a été ajouté. Il permet de préparer un état lumineux pouvant être basé sur plusieurs Cues, palettes et temps puis de l'envoyer en une seule action.

Le profil du Master a été divisé en "Standard Masters" et "Scene Master". Lorsque vous utilisez le profil de boutons par défaut "Program" avec un Scene Master assigné à un fader de Playback le bouton bleu permet d'entrer ou sortir du mode preset et le bouton gris active la préparation. Sur les console ayant un bouton noir, sa fonction par défaut est de sortir du mode preset. Si le Scene Master est affecté à un exécuteur ou une touche d'un playback de l'espace de travail l'action est soit entrer en mode Preset soit activer la préparation. Les autres actions disponibles sont "Disabled", "Enter scene Mode", "Commit Changes and Exit scene mode" et "Preload scene Mode" qui pré-règle tous les contrôles LTP pour qu'ils ne soient pas affectés par le fader ou la transition temporisée. En outre, AVO + scene master or RELEASE + scene master peuvent être utilisés pour sortir du mode Preset.

Lorsqu'un Scene Master est assigné pour la première fois, il est par défaut en mode "Live". Dans ce mode l'espace tactile du Playback montre 'LIVE' toutes les modifications sont activées comme d'habitude. Lors du passage en mode "Preset" la touche affiche "PRESET" et passe en violet. Dans ce mode, les calages sont au noir puis activés lorsque ils sont terminés. Cela inclut les actions sur les Playback Active/kill ou Release, Go dans une Cue List, appliquer une palette ou utiliser le programmeur. Tous les changements effectués en mode Preset sont affichés en Violet et le visualiseur interne affiche les pré-réglages.

Lorsqu'un Scene Master est assigné à un Playback avec fader, le fader peut être utilisé pour une transition manuelle. Dans la zone tactile du Playback, une valeur en pourcentage et une barre verticale de niveau indiquent la progression. Normalement, la transition de tous les contrôles est proportionnelle au niveau du fader.

Si l'action "Preloads scene Mode" a été affectée à un bouton, le fait d'appuyer dessus permet de charger tous les contrôles LTP pré-réglés de sorte que seule l'intensité se charge via le fader. Trois modes de fader sont disponibles en appuyant sur le Softkey C dans [Playback Options]. Par défaut, elle est sur [Auto Commit and Invert]. Dans ce mode une fois que le fader atteint 100%, le pré-réglage est automatiquement validé et le fader est inversé prêt pour une autre transition. [Auto Commit] est similaire, sauf que l'état prédéfini ne peut être effacé qu'en montant le fader. Après avoir atteint 100%, le fader doit être remis à zéro avant de pouvoir envoyer un autre état pré-défini. Avec l'option [Manual Commit], le fader ne pourra être utilisé pour la transition de l'état pré-réglé. Dans ce mode, l'état prédéfini peut être validé en appuyant sur un bouton ayant une des ces actions : [Commit Changes], [Commit Changes and Exit] ou [Enters or Commits scene Mode]).

Lorsque vous activez un état pré-réglé, tout temps (Fade, Delay) dans les Cues ou palettes ou temps live palette sont utilisés. Cela peut inclure des combinaisons pour, par exemple, activer l'intensité en 1s, appliquer une palette de couleur à un groupe en 2s et appliquer une palette de position à un groupe de Fixtures en 5s - lors de l'activation chaque temps défini sera utilisé. Il est aussi possible de faire une activation avec un temps défini en entrant la valeur en secondes suivie d'une action "Commit". Dans ce cas les temps "Lives" sont prioritaires sur les temps des Cues mais les temps live palette sont conservés.

### 3. **Lier des Shapes aux Groupes:**

Les Shapes et Key Frame Shapes créés en utilisant des groupes maintiendront désormais des liens vers les groupes tout comme les pixel maps. Cela permet de les réutiliser et d'éditer l'ordre des Fixtures ou le Layout pour plusieurs Cues au lieu de les modifier une par une.

Si un groupe est sélectionné lors de la création d'un shape ou un key frame shape son layout et l'ordre des fixtures est utilisé. Ajouter/retirer des Fixtures d'un groupe ou modifier l'ordre des fixtures et/ou le layout affecte directement les shapes ou key frame shapes liés au groupe. Si un groupe lié est supprimé le layout l'ordre des Fixtures est préservé dans les Cues associées. Annuler la suppression (Undo) restaure le lien.

Des Fixtures peuvent être ajoutés à un groupe en les sélectionnant puis en appuyant sur RECORD/ <touche du groupe>/ <touche du groupe> ou [Merge]. De même, vous pouvez remplacer le contenu d'un groupe tout en maintenant les liens en sélectionnant les fixtures suivies par RECORD/ <touche du groupe>/ [Replace]. Vous pouvez également ajouter ou supprimer des fixtures d'un groupe en maintenant les liens en passant la touche du groupe sur on/off dans le menu "Edit Groups" (GROUP/ [Edit Groups]).

Si [Add/Remove Fixtures] est utilisé pour retirer des fixtures d'un shape lié à un groupe, un Softkey de confirmation [Remove Fixtures] apparaîtra avec une explication stipulant que le lien entre le Shape et le groupe sera rompu. A ce moment, appuyer sur [Remove Fixtures] supprime les Fixtures rompt le lien. Appuyez sur [Cancel] conserve les Fixtures et le lien.

L'ordre des fixtures et le layout du groupe peuvent être modifiés via [Edit Times]/ <touche du groupe>/ [Fixture Order] ou [Edit Layout], [Shapes And Effects]/ [Pixel Mapper]/ [Edit Group Layout]/ <touche du groupe>, GROUP/ [Edit groups]/ [Fixture Order] ou [Edit Layout] et, lorsque les shapes sont dans le programmeur ou édité en Live, [Shapes And Effects]/ [Shape Generator]/[Edit]/ [Edit Fixtures/ Groups]/ [Edit Groups]/ [<group>]/ [Fixture Order] ou [Edit Layout].

(Notez qu'après avoir retiré ou ajouté des fixtures d'un groupe il peut également être nécessaire de modifier l'ordre et/ou le layout)

### 4. **Flash Temporisés pour les Cuelists et les Chases:**

Il est maintenant possible de définir des temps fade in et fade out pour un Flash temporisé indépendamment des temps utilisés lors du déclenchement par le fader. Avec les chases Cela signifie qu'il est possible de faire un fade in et out d'un chase lorsqu'il est flashé tout en maintenant la vitesse et le crossfade. Pour les Cues, chases et cuelists, les nouvelles fonctions [Flash Fade In] et [Flash Fade Out] ont été ajoutées aux options de playback. Par défaut, ils sont définis sur [AsIn] et [AsOut], auquel cas un flash programmé suivra les temps définis dans la Cue. Les valeurs saisies annuleront les temps de la cue lors de l'utilisation du flash temporisé.

### 5. **Ouvrir la Playback View avec Connect:**

Une nouvelle option appelée "Auto View On Connect" a été ajoutée à la catégorie Wheels dans User Settings. Par défaut elle est sur "Off". Si "Chases", "Cue Lists" ou "Chases And Lists" est sélectionné, la connexion à un playback ouvre automatiquement sa playback view. Cela permet de synchroniser la vue et la connexion en cours et fonctionne en conjonction (mais sans dépendance) avec les options similaires "Auto Connect". Si, par exemple, "Auto Connect" et "Auto View On Connect" sont toutes les deux définies sur "Chases and Lists", jouer un chase, une cue list ou se connecter manuellement ouvre automatiquement la Playback View associée. Si, dans cet exemple "Auto Connect" est sur off, la Playback View ne s'ouvre qu'en cas de connexion manuelle.

## 6. **Priorité de Release :**

Il est maintenant possible de définir un niveau de priorité pour la fonction Release. Cela permet d'exclure les playbacks avec release. Dans User Settings/Release il y a un nouveau paramètre "Release Priority" et dans le menu "Release Playback" sur le Softkey F [Release Priority]. Par défaut il est sur "Programmer". Lors de l'utilisation du menu "Release Playback" le softkey [Release Priority] permet de faire défiler les différents niveaux de priorité ("Low", "Normal", "High", "Programmer" et "Very High"). En appuyant sur le bouton [Release All Playbacks By Priority], deux fois sur Release ou en utilisant la macro factory release seuls les playbacks dont la priorité est inférieure ou égale à celle du paramètre Release seront "releases". Shift (AVO) + Release annule le paramètre de priorité et "release" tout. Le "release" individuel de playback n'est pas affecté (Release/<bouton de playback>).

## 7. **Release All temporisé :**

Il est maintenant possible de tout "releaser" avec une temporisation. n + Release/Release "release" tous les Playbacks suivant les priorités priority en n secondes. n + AVO/Release "release" tous les Playbacks en n secondes. Cela annule les temps de release des playback master et local.

## 8. **Activation automatique de Playbacks au démarrage :**

Il est maintenant possible d'activer automatiquement des playbacks lors de l'ouverture du show. C'est très pratique pour les prestations sans permanence (par exemple, en cas de coupure d'alimentation), pour allumer automatiquement les lampes etc...

Dans la catégorie General des User Settings l'option "Auto Run Startup Playbacks" a été ajoutée ainsi qu'un nouveau Softkey [Run On Startup] dans la catégorie Playback du menu [Playback Options]. Par défaut il est sur off. En le passant sur avec l'option générale activée (par défaut) les playbacks associés s'activeront lors du chargement du show. Si nécessaire, cela peut être désactivé via l'option dans User Settings plutôt que de modifier le réglage de chaque playbacks.

Quand un playback est configurée pour s'exécuter automatiquement au démarrage un symbole allumage symbol est affiché sur sa touche. Un filtre "Show Startup Playbacks" a été ajouté au menu Show Library. Lorsque q'il est activé, seuls les playbacks en mode [Run On Startup] seront affichés dans le section playbacks section. Cela permet de voir rapidement ce qui se passera au démarrage.

## 9. **Verrouillage du Show de Démarrage:**

Une nouvelle option [Start Up Show] a été ajoutée au menu Disk. Par défaut, cette option est sur "Unlocked". Son activation le menu "Start Up Show Lock Settings" avec des softkey [Create And Lock Show] ou [Cancel]. Sélectionner [Create And Lock Show] défini automatiquement le show actif comme Show de démarrage et le Softkey [Start Up Show Locked] est alors mis en surbrillance. Appuyer sur cette touche lorsque elle est active affiche les Softkeys [Update Show] pour mettre dans à l'état actif le show de démarrage et [Unlock]. Après le verrouillage, toutes les modifications apportées au show sont ignorées quand le logiciel est fermé et au redémarrage il revient à l'état dans lequel il était au moment du verrouillage. Cela permet de toujours démarrer un show dans un état défini.

## 10. **Confirmation de sortie sur la suite PC :**

Lors de la fermeture de la suite Titan PC (Titan Mobile, TitanOne and Titan Simulator), Un demande de confirmation "Close Software?" apparait. Cela permet de prévenir la fermeture accidentelle de l'application. Appuyez sur "Ok" pour fermer le logiciel ou sur "Cancel" pour annuler et revenir à l'application.

## 11. **Disposition des cellules dans Attribute Editor :**

Dans les versions précédentes, les touches les cellules des Fixtures multi-cellules apparaissent souvent dans un ordre aléatoire dans l'Attribute Editor. Cela a été modifié de manière à ce que les touches apparaissent maintenant dans leur implantation réelle et comme dans la vue Layout, cela facilite considérablement la compréhension des cellules que vous éditez. De plus, il est désormais possible de sélectionner, si nécessaire, une plage de cellules.

Une option a été ajoutée au menu contextuel de l'espace de travail de l'Attribute Editor pour, quand c'est possible, montrer (par défaut) ou cacher les cellules.

(Notez que lorsque les Fixtures n'ont qu'une seule ligne de cellules, elle sera, pour plus de commodité, toujours représentées horizontalement .)

## 12. **Stopper les Shapes actifs:**

Un nouveau Softkey [Block Shapes] a été ajouté au menu "Shapes And Effects". Appuyer dessus ouvre le menu "Block Running Shapes" dans lequel apparaissent tous les shapes actifs dans une cueilists ainsi qu'un Softkey [Block All Shapes]. Quand un shape est sélectionné il s'arrête et se colore en bleu. Enregistrer cela dans une cueilist définit les shapes sélectionnés sur block lorsqu'ils sont "tracké" depuis la précédente Cues. [Block All Shapes] stop tous les shapes actifs et, enregistrer cela dans une cueilist définit les shapes sélectionnés sur block lorsqu'ils sont "tracké" depuis la précédente Cues.

### 13. **Profil de bouton Release pour les Masters :**

Une action [Release] a été ajoutée aux options de profils de boutons pour les Masters Intensity, Rate, BPM et Size . Cela réinitialise le master associé à ses valeurs par défaut.

### 14. **Profil de bouton Select If :**

Une action "Select If" a été ajoutée aux options de profils de boutons pour les cues, cue lists et chases. Lorsque cette fonction est utilisée, les Fixtures utilisés dans le Cue active du Playback sont sélectionnés.

### 15. **Plusieurs utilisateurs dans Capture :**

Il est désormais possible d'ouvrir Capture sur toutes les consoles d'une session multi-console avec une synchronisation des modifications entre les instances.

### 16. **Indication de remplacement des valeur d'attributs :**

Dans le programmeur, lorsque la valeur d'un attribut connecté à une roue est remplacée par celle d'un Playback ayant une priorité plus élevée, un filigrane "PRIORITY" apparaît dans l'afficheur tactile de l'attribut.

### 17. **Fenêtre Media Workspace :**

Une nouvelle fenêtre appelée "Media" a été ajoutée à l'espace de travail. elle fournit un emplacement dédié à l'enregistrement de palettes de media server telles que des clips et, lorsque des Fixtures capables de générer des vignettes CIP sont patchés, une image du clip est utilisée comme légende. Avec Quick Record le masque est activé pour inclure les groupes d'attributs Intensity, Gobo, Beam, Effect et Special groups (comme pour la fenêtre de palettes "Gobos et Beams"). Si nécessaire, vous pouvez également enregistrer des groupes, des raccourcis d'espace de travail et des macros.

### 18. **Server Titan :**

Il est maintenant possible d'utiliser le TitanNet Processors (TNP) comme une console autonome. Lorsqu'il est réglé sur le mode console, il est également possible d'y attacher un Titan Mobile.

### 19. **Ai/Phase master :**

Il est maintenant possible de créer un keyframe shape dont la position est déterminée par l'échantillonnage des valeurs de pixels dans AI.

## Améliorations

### 1. **Amélioration du Modèle de couleurs :**

Pour améliorer la compatibilité avec les LEDs, de nouvelles couleurs ont été ajoutées au modèle du Colour Picker. cela inclut les UV (ou pourpre/indigo), lime (ou vert clair/menthe) et les Cyans et Jaunes "additifs".

### 2. **Inversion pan/tilt dans Capture :**

Il est maintenant possible d'inverser le pan et le tilt des Fixtures dans Capture pour simuler au mieux la réalité. Lorsque c'est pertinent et que les roues sont en mode Visualiser ([Wheels=Visualiser]), les contrôles "Invert Pan" et "Invert Tilt" se connectent aux roues des Fixtures sélectionnés via le groupe d'attributs "Beam". Par défaut, ce paramètre est sur "No". Utiliser la roue associée ou toucher la flèche haut ou bas pour sélectionner Oui/Non. Alternativement, toucher Oui/Non sur l'écran ou appuyer sur le bouton @ affiche sur le le softkey A [Invert] ainsi qu'une option [Reset to default value](Reset à la valeur par défaut) sur le softkey B.

### 3. **Légende automatique des Groupes :**

Les groupes générés automatiquement utilisent désormais les éléments de la case legend du patch.

### 4. **Activation du clavier dans la Suite PC :**

Précédemment, sur la suite PC Titan, il n'était parfois pas possible d'utiliser le clavier sans cliquer au préalable sur la barre de titre de l'application. Désormais, un clic sur n'importe quelle partie sur l'écran réactive le clavier.

### 5. **Vitesse de sauvegarde:**

Le temps nécessaire à la sauvegarde des Shows lors des sauvegardes complètes ou rapides à été réduit.

### 6. **Largeur de colonne de la fenêtre Channel Grid :**

La taille des colonnes de la fenêtre Channel Grid peut désormais être modifiée. Cinq tailles, Très petit "Tiny", Petit "Small", "Normal" (défaut), "Large" et très large "Super Size, sont sélectionnables dans les paramètres d'apparence de la fenêtre.

### 7. **Surbrillance de la direction du Shape :**

Dans le menu softkey, la direction du Shape sélectionné est désormais mise surbrillance.

## 8. **Renumérotation d'une série de Groupes:**

Il est désormais possible de changer la numérotation de plusieurs de groupes en une fois.

## 9. **Fermeture automatique du menu contextuel :**

Précédemment, lors de la sélection à partir du menu contextuel déroulant (Sapphire & Titan One), le menu demeurait ouvert et pouvait cacher certaines options comme la barre de recherche. Le menu déroulant désormais il se ferme automatiquement lors de la sélection de ces fonctions.

## 10. **Propriétés Globales de la vue Shape Fixture:**

Lors de la modification des propriétés d'effet dans la vue Shape Fixture, une nouvelle touche [Set to Global] a été ajoutée au menu "Set Shape Property Value for Fixtures", elle fournit un moyen de repasser les valeurs modifiées en globales.

## 11. **Affichage du Key Profile Importé :**

Après l'importation d'un Key Profile, le logiciel repasse à l'affichage en cours et met en surbrillance le profil importé pour confirmer la réussite de l'importation.

## 12. **Importation d'un "User" depuis le menu Disk/Users :**

Il est désormais possible d'importer des 'users' depuis le menu Disk/[Users]. Une touche [Import User] a été ajoutée au menu "Manage Users".

## 13. **Position de la caméra Capture depuis la fenêtre Capture :**

Un bouton "Camera Positions" a été ajouté au menu contextuel "Capture Visualiser" afin de fournir un moyen de modifier la vue Capture sans avoir à ouvrir la fenêtre "Capture Visualiser Settings". Si vous sélectionnez cette option, vous verrez apparaître un sous-menu dans lequel vous pourrez activer/désactiver la vue Quad, le cas échéant, basculer entre les quatre vues, et sélectionner n'importe quelle position de caméra par défaut ou personnalisée. Appuyez sur exit pour fermer les contrôles de la fenêtre Capture.

## 14. **Affichage de compatibilité des personnalités des fixtures avec Capture :**

Une colonne "Capture" dans l'onglet "Personality List" de la fenêtre "Patch View" et un champ "Capture Available" dans la vue 'Fixture' ont été ajoutés. Si les Fixtures peuvent être visualisés dans Capture, ils seront repérés avec un tag dans ces champs.

## 15. **Curseur de zoom d'image non linéaire:**

Le curseur de zoom de l'"Attribute Editor Image Control" a été rendu non linéaire pour fournir une augmenter la précision au démarrage.

## 16. **Désactivation de l'option RDM :**

Dans "DMX Settings" une nouvelle touche "Block RDM" a été ajoutée au DMX Module Properties pour le Streaming ACN et l'Art-Net. Par défaut, cette option est désactivée. Son activation empêche les informations RDM d'être transmises dans le protocole associé.

## 17. **Sensibilité des roues par utilisateur:**

Le paramètre Sensibilité des roues "Wheel Sensitivity" dans 'User Setting' est désormais enregistré pour chaque user, les changements de cette valeur sont compatible avec Undo/Redo.

## 18. **Erreurs de Chargement de Show Détaillées :**

L'écran de progression de Chargement de Show a été révisé. Si des problèmes sont détectés lors du chargement, des avertissements ou les erreurs s'affichent dans la section concernée et les détails sont notés dans le journal d'événements "event log". Si des corrections sont possible les options s'affichent.

## 19. **Plus de Courbes:**

Des courbes de playbacks et de dimmers supplémentaires ont été ajoutées dès 10% et par tranches de 5%. Notez que vous devez installer la dernière bibliothèque de personnalités pour pouvoir les utiliser.

## 20. **Harmonisation des paramètres d'effets :**

Les paramètres d'effet similaires utilisent maintenant le même formatage pour les Shapes et les Key Frame Shapes et pour les roues des différentes consoles et fenêtres.

## 21. **Copie/Déplacement de Cues dans le Playbacks:**

Lors de la copie ou du déplacement (Copy / Move) de cues dans ou entre des playbacks, l'historique montre désormais une description plus exacte de l'opération réalisée (c'est à dire s'il s'agit d'une copie ou d'un déplacement).

## 22. **La Console reste verrouillée après un redémarrage :**

L'état de verrouillage de la console est maintenant conservé après l'arrêt ou le redémarrage du logiciel. Auparavant, le redémarrage du logiciel déverrouillerait toujours une console verrouillée. Cela a été modifié afin qu'une console verrouillée reste verrouillée après l'arrêt/redémarrage du Show, une invite sur l'écran demande alors le mot de passe. Si il a été oublié, le code "68340" déverrouille la console.

## 23. **Amélioration de la fiabilité du TNP :**

Lors du redémarrage ou de la reconnexion d'un TNP, il rétablit maintenant l'état actuel du Show plutôt que celui de la dernière fois que vous avez chargé ou enregistré le Show. Vous pouvez maintenant enregistrer le Show correctement même si un TNP est manquant.

## 24. **Désactiver une ligne DMX :**

Il est désormais possible de désactiver les lignes de consoles et de TNP inutilisées. La sélection d'une ou de plusieurs lignes assignées dans DMX Settings/TitanNet Overview affiche le menu SoftKeys "TitanNet Lines Selected". Si vous sélectionnez [Unassign Lines], les lignes sélectionnées seront désactivées des consoles ou des TNP.

## **Problèmes Connus**

### 1. **Les TNPs ne peuvent se déconnecter lors de Fades des Masters de Pixel Map :**

Dans un grand système de TNP ayant beaucoup d'informations, parfois, exécuter un fade sur un master de Pixel Map, soit en exécutant une palette temporisée sur ce master, soit en enregistrant les valeurs du Master dans une Cue et en exécutant la Cue, un TNP peut temporairement se désactiver et se reconnecter. Pour éviter ce problème, vous devez soit définir le temps de fade des attributs du Master du Pixel Map à 0, ou définissez le temps du Pixel Maps sans utiliser le Layer Master.

### 2. **Les TNP peuvent se reconnecter lors de la sauvegarde du Show :**

Dans un grand système de TNP, l'enregistrement manuel du Show ou via QuickSave peut provoquer la déconnexion puis le rétablissement d'un ou de plusieurs TNP(s). Ils sont considérés en pause dans l'Output et une erreur est notée dans le journal des événements. Les sauvegardes automatiques ne sont pas concernées. Pour éviter ce problème, n'effectuez pas de sauvegarde complète pendant que le spectacle est en cours d'exécution.

## **Changements**

### 1. **DMX désactivé au redémarrage :**

Au paravant, si le DMX était désactivé, il se réactivait lors du redémarrage du logiciel. Ceci a été modifié, pour que l'état inactif soit conservé.

### 2. **Apparence de Capture :**

Quelques paramètres de Capture ont été renommés, pour rendre ces fonctions plus claires. "Atmosphère" s'appelle maintenant "Smoke Density" (densité de fumée), "Atmosphère Contrast" est désormais "Smoke Variation" (Variation de fumée) et "Atmosphère Speed" est devenu "Smoke Speed" (Vitesse de la fumée).

### 3. **Temps des Groupes d'attributs 'not used' :**

Précédemment, si les temps des groupes d'attributs n'étaient pas définis, les Softkeys affichaient "not used". Cela a été remplacé par "Global".

## **Bugs Fixed**

### 1. **Crash after delete/repitch fixtures with Capture open:**

Fixed an issue where deleting fixtures and then repitching other fixtures to the address of the deleted fixtures would cause Titan to hang.

### 2. **Convert to cue list broken:**

Previously when attempting to record into a memory cue selecting the [Convert to Cue List] option would do nothing and then prevent page change. This has now been fixed.

### 3. **Autoload fails if previous cue still fading:**

Previously if an autoload cue was fired before a previous cue had completed its fade the autoload would fail. This has now been fixed.

### 4. **Autoload chases don't kill:**

Previously when autoloading chases from cuelists sometimes the chase could remain active when the cue that autoloaded was not. This has now been resolved.

### 5. **Blind to live intensity always fades from zero:**



Previously fading a blind intensity value to live over a live intensity cue would always fade from zero causing the live intensity to change unexpectedly. Blind to live will now always fade values from the current live output.

6. **Global fade out delays and then snaps out:**

Fixed an issue where a combination of attribute and global (playback) fade times in modes 1-3 would calculate the fades incorrectly causing snap in/ delay out then snap off instead of fades.

7. **HTP release fades:**

Fixed an issue where HTP release fades would prevent other fades.

8. **Mode 2 and 3 don't follow release time:**

Previously when mode 2 or mode 3 cues were released they would ignore the release time and snap off. They now follow the release time correctly.

9. **Global in time:**

Fixed an issue where global times could prevent cues from working where they also had individual attribute times.

10. **TNP reconnect didn't kill previous cues:**

Fixed an issue where after temporarily disconnecting and then reconnecting a TNP it would still have active cues that had since been killed on the master.

11. **MiD and dimmer shapes:**

Previously fixtures could move in dark during dimmer shapes. This has now been fixed so that dimmer shapes will prevent move in dark functions.

12. **Block shape sync:**

Previously firing and killing a block shape in mode 2 on top of an active shape with the same fixtures/attributes would result in the mode 2 cue fixtures being out of sync with other fixtures in the shape. The fixtures will now fade back in sync.

13. **Mode 2 block shape doesn't restore shapes when killed:**

Fixed an issue where firing a block shape in mode 2 would not restore other shapes after it was killed.

14. **Chases ignore release without home:**

Fixed an issue where chases that were set to cue release would still release to home values when the release without home user setting was enabled. Cue release now obeys the release without home function.

15. **Chase cue release and off:**

Fixed an issue where cue release didn't work with off values in chases.

16. **Pixel maps in cue lists don't fire if the fader is at zero:**

Previously pixel map effect cues would only fire if the fader was lifted. This has now been resolved.

17. **Can't flash pixel maps in cuelist:**

Previously it was not possible flash pixel map effects in a cuelist. This has now been resolved.

18. **Shared and normal palette times ignored with empty global or shared:**

Previously if a palette contained a combination of global or shared attribute control values along with shared or normal times respectively they would not fire with times. This has been fixed.

19. **Edits in cue view do not output live:**

Previously editing values of live cues in cue view would not update the live output. Editing live cues via cue view now updates the output immediately.

20. **Update palette on live chase with cue release releases to home:**

Fixed an issue where updating a palette in blind with live chases with cue release on would result in the chase releasing to home rather than the updated palette.

21. **Cuelists with fire first cue enabled will skip the first cue in timecode:**

Fixed an issue where time code would skip the first cue when fire first cue was enabled.

22. **Using go to record timecode skips cues:**

Fixed an issue where using go to record timecode could skip cues.

23. **Blocked information lost on copy:**

Fixed an issue where blocking information was lost when copying tracked cuelists.

24. **Cannot remove fixtures from cues after merge block:**

Fixed an issue where merging as cue only into a blocked cue would incorrectly track to following cues which could then not be removed.

25. **Copy or move tracked shape can leave cuelist in inconsistent state:**

Previously if a cue containing a tracked shape was moved or copied to a location where it cannot be tracked (ie. before the original shape, after the shape has been blocked or to a different playback), it would end up in the wrong state and might not work correctly. This has been fixed so that a new copy of the shape will be created if it cannot be tracked in the destination.

26. **Copy cue between playbacks fails with error:**

Previously attempting to copy a cue from a chase to a cuelist would fail with an error. This now works correctly.

27. **Copy cue syntax ignores decimal point:**

Fixed an issue where entering point values when using the copy cue syntax would result in the wrong cue number.

28. **Backspace with floating point cue numbers:**

Fixed an issue where pressing back after entering a decimal point when entering cue numbers would cause the cursor to jump to before the decimal point meaning you could accidentally end up with the wrong cue number if you were not looking.

29. **Cuelist auto window scroll broken:**

Previously the playback view auto window scroll settings did not work. This has now been fixed.

30. **Can't connect to live shape after swop:**

Previously after swopping a cue it would not be possible to connect to a live shape. This has now been resolved.

31. **Load show error:**

Fixed an issue where load show would sometimes fail with an error message despite there being nothing wrong with the show.

32. **Occasionally can lock on load:**

Fixed an issue where Titan would occasionally hang during load.

33. **Speed master key profiles broken:**

Fixed an issue where BPM masters would always use default key profiles, regardless of settings.

34. **Time review unpredictable:**

Previously using the try cue function to test times in programmer would not always replay reliably. This has now been fixed.

35. **Exchange colour mix to fixed pixel mapping:**

Previously after exchanging from a colour mixing to a fixed colour fixture, pixel maps would be lost. Now they will convert to dimmer and if they are subsequently exchanged back to colour mixing they will revert to the original colours.

36. **Exchange from one control to two maps to both:**

Previously if a fixture with one control such as gobo was exchanged to a fixture with two it would map to both. Now it will evaluate the options on both of the targets, pick the best match and set the other wheel to its locate value.

37. **Exchange RGB -> CMY -> fixed colour:**

Fixed an issue where exchanging from RGB -> CMY and then to a fixture with fixed colours only would result in all colour cues reverting to open. Where possible the colours will now be preserved to the closest match.

38. **Exchange mapping not saved in showfile:**

Previously if a mapping was set and saved and then changed, loading the show would use the new mapping. It will now remember the saved mapping when loaded.

39. **Update personality function id's:**

Previously updating a personality could cause functions to change unnecessarily. This has now been fixed so that it will try to keep the same functions wherever possible.

40. **Palette view persists for nested global palettes:**

Previously updates to nested global source palette values would not be reflected in the target palette view. This has now been resolved.

41. **Cue view out of sync after undo add new palette channels:**

Previously where cues referenced palettes and new controls were added via the referenced palette and then undone, the cue view would become out of sync and not show the correct contents. It now shows the correct values with undo and redo.

42. **Shape Fixture View doesn't populate new values on edit:**

Previously when making edits to parameters via shape fixture view the view would not update to reflect the new values until it was closed and reopened. Edits are now updated live in the cells.

43. **Shape view shows incorrect values for phase and phase offset:**

Fixed an issue where the phase and phase offset cells in Shape View would always read zero, irrespective of the actual values.

44. **Channel grid home values incorrect after clear:**

Previously cleared home values would persist as showing the value rather than '-' in channel grid. This has now been resolved.

45. **Channel grid does not populate effects live:**

Fixed an issue where Channel Grid would not show effects fired/killed while it was open. It will now update to show effects live.

46. **Halos not displayed in certain areas:**

Fixed issue where halos were not being displayed in the Arena Mini Display, Sapphire Touch workspaces, Mobile Wing, and Static Playbacks & Executors windows.

47. **Workspace quick record picture legend not stored:**

Previously picture legends drawn when quick recording workspace shortcuts would revert to text on record. This has now been fixed.

48. **Preset palette user numbers:**

Previously palettes created automatically using the preset palette patch option would not have user numbers which could cause problems with certain functions. This has now been fixed so that they have user numbers.

49. **Picture legends in Active Playbacks window:**

Previously playbacks in the Active Playbacks window would only show text legends. Now they will appear with picture legends if set.

50. **Undo/redo On not marked in programmer:**

Fixed an issue where, after setting an attribute to 'On' and then undo/redo would result in the value not being marked as 'in programmer'.

51. **Unfold empty legend indicator:**

Fixed an issue where occasionally the legend indicator above handles would be empty after unfolding.

52. **Unfold chase cue legends:**

Previously unfolded chases would not display step legends where set. Now the unfolded cues will appear with their legend.

53. **Undo copy/move fixture type group cannot be redone:**

Previously, after moving or copying an auto fixture type group, undoing the operation would not remove from the history and redoing would not work. This has now been resolved.

54. **Release all masters slow first use:**

Previously when using the 'Release All Masters' function for the first time, the masters would all release slowly one after another. They now all release together immediately.

55. **Wheel display programmer sync after undo times:**

Fixed an issue where the wheel display for times would not show the correct programmer representation after undo.

56. **Capture doesn't show blind playbacks:**

Previously playbacks set to blind would not show on the internal Capture when fired. This has now been fixed.

57. **Can't set picture legend after setting user number:**

Fixed an issue where attempting to set a picture legend after setting a user number would result in an error.

58. **Can't select cells after selecting master fixture in attribute editor:**

Fixed an issue where it was not possible to select cells in the attribute editor after selecting the master fixture.

59. **Can't select cells after adjust attribute values menu:**

Previously after entering the 'Adjust Attribute Values' menu (wheel @ or touch wheel value) it would not be possible to select cells in the attribute editor. This has now been fixed.

60. **Attribute Editor does not show selected cells in certain situations:**

Previously if more than one multi-cell fixture was selected and then the cells were selected using the [.]<enter> syntax, using Next/Prev would not highlight the cells in Attribute Editor. This has been resolved.

61. **Time only palettes don't copy:**

Previously if a palette only contained time information, copying would result in an empty palette. This has been fixed.

62. **No output after swapping fixtures and park:**

Fixed an issue where swapping fixture addresses via repatch and park could result in the associated DMX channels being set to zero.

63. **Repatch overlap breaks Capture control:**

Fixed an issue where repatching a group of fixtures to a new start address that is currently in use by the same fixtures would confuse the internal Capture.

64. **Record mask ignored when merging:**

Fixed an issue where the record mask would be ignored when merging.

65. **Palette merge mode guess:**

Fixed an issue where the palette mode could be guessed incorrectly when merging into global palettes.

66. **Deleted shapes don't remove on replace:**

Fixed an issue where shapes in a cue could persist after replacing the cue.

67. **Merging on values adds controls to cues that were not originally present:**

Previously if an attribute was marked as on in the programmer and merged into a cue, the cue would now contain the current value for that attribute even though it did not exist before. This has now been fixed.

68. **Master palette time doesn't reset on new show:**

Previously the master palette time would persist after starting a new show. It now resets to default.

69. **Master palette time doesn't save:**

Previously the master palette time would not save/load. This has now been fixed.

70. **Fixture type auto groups break after save/load:**

Fixed issues with fixture type groups after save/load.

71. **Workspace pages don't recall correctly:**

Fixed an issue where workspace shortcuts would not recall the pages of windows correctly where relevant.

72. **Record palette breaks when CMY and RGB controls in the same fixture:**

Previously where fixtures had a combination of RGB and CMY controls in the same mode palettes could end up recording with the wrong values. Extra reserved colours have now been added to solve this.

73. **Dimmer levels from faders don't work correctly in blind:**

Previously where dimmer values were placed in the programmer by fader they would not record reliably and did not show in the internal Capture. These issues have now been resolved.

74. **Capture shows don't save in autosave:**

Fixed issues with Capture shows loaded from autosave.

75. **Capture colour properties get stuck:**

Fixed an issue where it was not possible to change the colour of dimmers in Capture after adjusting other properties.

76. **Capture auto update does not patch immediately:**

Previously fixtures patched while Capture auto-update was turned off would not appear when it was turned on until another fixture was patched. Fixtures will now auto-patch correctly.

77. **Can't delete workspace shortcut from setlist:**

Fixed an issue where it was not possible to delete workspace shortcuts added to setlists.

78. **Set list can't input notes:**

Previously it was not possible to add notes in set lists. This has now been resolved.

79. **Set list add track auto page name:**

Fixed an issue where the set list track name wouldn't update to the current page name if the page was changed after pressing add track.

80. **Master release could be set to global:**

Previously it was possible to set the master release time to global which could prevent playback output. Master release can no longer be set to global.

81. **Marquee select in edit group incorrect fixture order:**

Fixed an issue where using marquee select while editing groups could result in the wrong fixture order.

82. **Can't edit values in playback options window:**

Fixed an issue where it would not be possible to enter numeric values in the touch playback options view if it was opened after using Edit Times.

83. **Lock when loading a show where a cuelist has every cue disabled:**

Fixed an unusual case where disabling every cue in a cuelist in a show would cause Titan to hang when loaded.

84. **Changing user numbers slow:**

Previously changing user numbers over a range of fixtures was rather slow. It is now much faster.

85. **Fixtures from non-local console missing from DMX view:**

Previously in a multiuser session handles patched on a remote console would not appear in the local console DMX view. This has now been fixed.

86. **Cannot patch more than one Ai mode:**

Fixed an issue where it was not possible to patch more than one mode of Ai.

87. **Capture wheels on open:**

Fixed an issue where it was not possible to access visualiser wheel controls if the wheels were set to visualiser before opening the Capture window.

88. **Locate not working correctly as a command terminator:**

Previously, pressing clear after using the syntax <x>THRU<y><LOCATE> would not clear the programmer on the first press. This has now been fixed so that locate works correctly as a command terminator.

89. **Capture element properties:**

Previously if a Capture element property was adjusted by slider after that property had been set to a value outside the range of the slider (ie. numerically or by wheel), selecting the value field would cause the value to snap back to the out of range value rather than the current value from the slider. This has now been fixed.

90. **Resize maximised snaps to non-maximised:**

Previously if you tried to freeform resize a maximised window with the option [Edit All Windows On] it would snap to its non-maximised size. This has been resolved.

91. **Freeform workspace wrong check for 1x1:**

Fixed an issue where when resizing a workspace could incorrectly prompt to tap again for any size that was just one grid high or wide. It will now only prompt if the size is 1x1.

92. **TNP set legend:**

Previously when trying to change a TNP legend inputs via the touch keyboard were not shown. This has now been resolved.

93. **Can't set user number when marquee selection begins on an empty handle:**

Fixed an issue where starting a handle selection from an empty handle would not let you set a user number.

94. **Factory macro highlight:**

Fixed an issue where relevant factory macros would not highlight when pressed unless they were moved to a handle.

95. **Macro LED flash:**

Fixed an issue where the Macro LED didn't flash during record.

96. **Arena wing masters don't update values live in LCD:**

Previously masters assigned to the arena wing faders would not update values live on the LCD when adjusted. Now they do.

97. **Intensity display error:**

Fixed a very specific issue where using a combination of syntax to select fixtures in the groups and palettes workspace could result in last fixture showing no intensity on the wheels and channel grid.

98. **Artnet range assignments displays as wrong universe:**

Fixed a display issue where, after applying a range of Art-Net universe assignments in DMX Settings, the first universe would always read as 'Universe 0'.

99. **No warning when patching active fixture to invalid location:**

Previously if an attempt was made to patch an active fixture to an invalid location the warning prompt was missing. This has now been resolved.

100. **Playback view cue appears selected:**

Fixed an issue where the first cue in a cuelist would appear as selected for editing when playback view is first opened.

101. **Select empty fixture handle creates undo point:**

Previously touching an empty fixture handle would create an undo point unnecessarily. This no longer happens.

102. **Cuelist handle displays last cue after killed:**

Previously after killing a cuelist the last cue would still be shown in the handle display. This has now been resolved.

103. **Undo history when changing handle world:**

Previously changing handle world would result in lots of 'FIXME' in the undo history. This no longer happens.

104. **Merge solo cue where previous cue contains the same value:**

Previously attempting to merge a value into a solo cue in a cuelist would not work if the same value existed in a preceding cue. This has now been resolved.

105. **Can't set extra stop bit from Titan:**

Fixed an issue where enabling the extra stop bit switch in DMX Settings would not enable the setting.