v3.3 2025-04-04 (3.3.1.1)

Новое

- Добавлена опция запуска календаря вместе с включением программы
- Добавлена опция запуска **Art-Net** вместе с включением программы
- Добавлен кэш в оперативную память для работы с секвенциями
- Добавлена настройка повторений для загруженных видео и секвенций
- Добавлен инструмент идентификации выделенных приборов в 2D, 3D и на реальном объекте
- В 3D модуле добавлена опция для свечения статичных объектов
- Добавлена возможность смены режима портов на конвертерах: IN/OUT/RDM/SPI
- Добавлена опция Чувствительность к регистру в окне привязки 3D приборов к 2D
- Добавлена возможность дублирования конвертеров и приборов в окне Приборы
- Добавлен прогресс бар общего экспорта на панели задач в **Windows** и в окне **Экспорт**
- В меню Help добавлены ссылки на все наши ресурсы
- Добавлена горячая клавиша **G** для опции включения сетки в **3D**
- Добавлен эффект **Spout**. Позволяет комбинировать эффекты из других программ таких как **After Effect**, **Touch Designer**, **Resolume** и др.
- При отсутствии композиций в проекте, в окне Маппинг добавлена кнопка для создания композиции
- Добавлены SPI чипы для настройки конвертеров: GS8206, WS2414, SK6812
- В заголовок окна программы добавлен путь до открытого файла проекта
- Добавлен пункт Переименовать по ПКМ на всех устройствах
- Добавлено действие Распатчить все по ПКМ на конвертерах или портах
- Добавлена настройка для отключения автоматического переключения кнопки Art-Net
- В инструменте **Magic 2D button** добавлен выбор какие именно приборы будут переноситься: все, видимые или только выбранные
- В инструменте **Magic 2D button** во время выбора вида для переноса приборов, камера теперь автоматически переключается на выбранный вид
- Добавлено действие для отмены при добавлении устройств через поиск **Art-Net** устройств
- В свойствах эффектов при настройке числовых значений можно сразу вводить символ (минус) для задания отрицательных чисел

Изменения

- Полностью обновлено и улучшено окно экспорта/импорта настроек из LS на Player
- При отключении видимости прибора в 2D он так же станет невидим и в 3D
- В окне поиска и настройки **Art-Net** устройств теперь отображается реальная найденная маска конвертеров
- Обновлён внешний вид всех выпадающих списков в программе с белых на тёмно-серые
- Изменено поле Version в окне поиска Art-Net устройств в соответствии со стандартом Art-Net
- Изменена отправка Art-Net из программы, убраны тайминги из свойств конвертеров
- Улучшено и доработан инструмент рисования сплайнов
- Добавлен запрет ввода символов \/:*?"<>| в названиях композиций, в связи с ограничениями

Windows

- При нажатии клавиши Z в 3D модуле теперь не учитываются камеры
- При создании проекта, в окне **Экспорт** теперь путь по умолчанию указывается в подпапку Export, в месте где был создан проект
- При создании события в календаре автоматически подставляется выбранная дата, или дата в месяце который открыт на момент нажатия кнопки создания события
- По умолчанию выключено отображение количества использований в плейлистах и событиях у композиций
- В окне сопоставления одиночных **3D** приборов с приборами в **2D** добавлена кнопка **Авто**
- Обновлены и переименованы названия некоторых элементов в программе
- Во время экспорта настроек из **LS** в **Player**, в случае если в проекте используется больше вселенных, чем поддерживает лицензия **Player**, добавлено уведомление о такой ошибке
- Во время импорта настроек из **Player** в **LS**, в случае отсутствия любых данных на **Player** вместо ошибки теперь отображается успешная передача настроек
- При увеличении или уменьшении размера окна Свойства все свойства эффектов теперь растягиваются одинаково пропорционально размеру окна
- При добавлении Player через поиск Art-Net устройств он добавляется развернутым
- Если сплайн занимает больше чем 1 вселенную внутри порта теперь это отображается правильно
- При создании лейаута теперь сразу открываются его свойства
- В режиме редактирования сплайна теперь заблокированы инструменты Связать и Развязать
- Инструменты **Связать** и **Развязать** на панели инструментов окна **Маппинг** размещены более компактно
- Увеличено количество точек которые можно добавить в эффекте градиент
- Сплайны помечаются ошибочными, если их адреса накладываются друг на друга
- Обновлена иконка программы
- Максимальный приоритет событий уменьшен до 255
- Приоритет событий в старых проектах, превышающих значение 255 автоматически уменьшается до 255
- Настройки Локации перенесены внутрь настроек Расписания
- Настройка Языка перенесена в настройки программы, а так же в меню Настройки Язык

Исправления

- Исправлены различные ошибки в эффекте Set Channels
- Ошибка на маппинге приводящая к проблемам на компьютерах со встроенным видеоядром Intel
- Масштаб в системе Windows влиял на размер интерфейса программы и вызывал некоторые ошибки
- При работе со сплайном с очень большим количеством приборов программа сильно тормозила
- В окне Приборы не вмещалось описание 4-х вселенных на порт
- Экспорт видео в **3D** был сдвинут на первом кадре
- В окне **3D** исправлено залипание объектов при их перемещении и масштабировании
- При перемещении объектов или навигации в 3D иногда возникали фризы или глюки камеры
- В 3D при задании привязки угла поворота 0 градусов, объекты становилось невозможно поворачивать
- При добавлении новых точек на сплайн их не получалось добавить в некоторых местах
- Если в настройках программы указать **FPS 0** то воспроизведение в программе ломалось до её перезапуска
- В момент выбора камеры в окне **3D** дергался фон
- При копировании эффекта Текст в другую композицию его настройки сбрасывались
- В некоторых ситуациях при изменении нумерации вселенных на конвертере могла выскакивать ошибка Save error
- В окне **Приборы** при выделении сразу большого количества приборов на разных портах, клик по ним приводил к ошибочному результату
- В инструменте Дублировать в окне Маппинг новые сплайны помечались неправильно

- Исправлен краш программы при перемещении *несуществующего* объекта в конец списка в окне Приборы
- При перемещении и отмене действия в 3D индикатор перемещения не возвращался на место
- При работе со сплайнами двойное нажатие на колесико мыши вызывало режим их редактирования
- При редактировании сплайна в 3D со включенной опцией Smooth ломалась связь
- При отмене некоторых действий с приборами конвертер в окне **Приборы** мог показывать несуществующую ошибку и подсвечиваться красным
- Исправлен краш программы при нажатии стоп у композиции, во время воспроизведения плейлиста
- Во время редактирования сплайна в **3D**, если открыть другой проект через *Файл Открыть*, то сплайн переносился в новый проект
- При добавлении конвертера через поиск, если его вселенные совпадали со встроенными у **Player**, то только вселенные конвертера сообщали об ошибке
- При разворачивании окон программы они разворачивались выходя за границы экрана
- Если установить камере в **3D FOV 0** то она ломалась
- Потерянные изображения или секвенции иногда не отображались ошибкой
- Иногда ломался перенос сплайнов между портами
- Некоторые фигуры в **3D** не реагировали на изменение их параметров
- Нажатие на лейауте ПКМ Переименовать удаляло его имя
- После поворота объектов в **3D** выделение с них сбрасывалось
- При выделении объектов рамкой в 3D выделение с них сразу сбрасывалось
- Если сплайну задать количество приборов на нём 1, то он частично ломался
- Стартовая точка прибора иногда не перемещалась если изменяли размер сплайна
- Невозможно было правильно масштабировать плоскость в **3D** в виде спереди
- При создании сплайна в 3D не было видно его одну ось перемещения
- При создании сплайна в 3D если снять с него выделение, его не было видно под сеткой
- При переноси приборов из **2D** в **3D magic** кнопкой, если эти приборы были на одной линии, то они переносились неправильно
- При клике в пустом месте в окне **3D** и нажатии *Delete* создавалось лишнее действие для отмены
- Лейаут не выделялся если кликали по его краям
- Нельзя было отключить опцию Smooth сразу у всех выделенных приборов на маппинге
- При создании копии эффектов не копировались их ширина и высота
- Иногда при изменении длины у нескольких эффектов, происходило прилипание и длина изменялась у другого эффекта
- Клик по нижней границе порта у конвертера, не открывал его
- Проект с пропавшей секвенцией невозможно было собрать для передачи на другой компьютер через инструмент Собрать проект
- Если давали длинное имя эффекту, оно сокращалось без возможности редактирования
- В сложных проектах, если нагрузка на ПК была очень высокой, не всегда удавалось с первого раза переставлять слои на таймлайне или сплайны в окне **Приборы**
- При повторном открытии настроек с выбором шрифта у эффекта **Текст**, выбранные параметры шрифта сбрасывались на параметры по умолчанию
- При создании копии композиции её имя полностью сохранялось
- Если в окне экспорта настроек на **Player** выбрать очистку плеера, затем нажать нет, и выбрать другие опции экспорта, то плеер очищался
- Если сохраняли рабочее пространство с закрепленным в панель окном **Эффекты**, то при следующей загрузке выбранный рабочее пространство не загружалось, и окно эффекты не открывалось как оно было сохранено
- При выборе эффекта прямо на таймлайне его свойства не отображались
- При выборе прибора на маппинге, и выбора инструмента мышь в окне **3D**, сразу после это действия, появлялся индикатор редактирования *ничего*
- Вынесенные приборы за границу рабочего поля продолжали воспроизводить анимацию
- Свойство видимости у приборов не обновлялось сразу, при отключении его видимости в окне

Приборы

- При создании нового проекта, находясь при этом в старом, превью анимации в окне **Экспорт** не сбрасывалось
- В эффекте **Текст** при попытке выбора только что установленного шрифта программа сообщает о необходимости перезагрузки программы. Исправлен краш при этом действии
- Если отключить видимость конвертера или порта, сохранить проект и открыть то индикатор заполненности порта визуально сбрасывался
- При отключении видимости приборов они пропадали из индикатора заполненности порта
- Одиночные приборы в **3D** не вращались
- При установке новой версии ПО список недавних проектов сбрасывался и содержал только те проекты, которые находились в папке *Документы/Light Stream/Scenes*
- В некоторых случаях сплайны в **3D** без привязанных приборов могли ошибочно светиться
- Исправлен выбор цвета у эффекта **EQ** (аудио эквалайзер)
- Если начать экспорт и остановить его, то отображалось что первая композиция выведена на 100%

v3.2 2024-12-27 (3.2.2.2)

Новое

- Добавлен календарь, плейлисты, события
- Добавлены встроенные вселенные LS Player 1 и LS Player 2. Добавлен экспорт встроенных вселенных на Player
- Добавлен экспорт календаря на Player
- Добавлен импорт календаря на **Player**
- У композиций добавлено свойство количество их использований в календаре (отключается при клике ПКМ в пустом месте окна **Композиции**)
- В выпадающем списке по ПКМ на композициях добавлены пункты Воспроизвести и Остановить
- Добавлена поддержка импорта моделей в формате * . fbx включая все расставленные на ней приборы
- Добавлена **Магическая 2D кнопка**, позволяющая перенести все сплайны и одиночные приборы с только что импортированной модели из 3D прямо на 2D маппинг в несколько кликов
- Сокращена длительность **GIF** анимаций, а так же добавлена настройка для выбора значения длительности GIF анимаций
- Добавлен экспорт композиций в видеофайлы для презентаций
- С зажатой клавишей *Shift* перемещение приборов теперь привязывается к горизонтальным и вертикальным осям
- Добавлены кнопки стоп, шаг вперёд, шаг назад на таймлайне (Активируются по ПКМ на кнопке плей), а так же горячие клавиши к ним
- В свойствах LS Player в окне Приборы добавлена кнопка скрытия отображения пароля
- В окне поиска **Art-Net** устройств добавлена кнопка **PING** для более удобного определения найденных устройств
- Клик по иконке добавленного конвертера в окне **Приборы** вызывает отправку команды **PING** на этот самый конвертер согласно его сетевым настройкам
- Активное окно программы в котором был последний клик мыши теперь выделяется светло-серой рамкой
- Клик в пустой области во всех окнах снимает выделение с любых выделенных элементов в этих окнах
- Добавлены кнопки для быстрой смены рабочих пространств под заголовком окна
- Добавлен follow и rotation для сплайнов в 3D
- Теперь в списке устройств в окне **Приборы**, если в порту есть ошибка адресации то данный порт выделяется красным цветом

- Main layout теперь можно переместить вниз под любой другой лейаут
- При большом уменьшении масштаба, адреса и вся информация о приборах теперь автоматически скрывается
- Добавлено копирование приборов в окне маппинг с зажатой клавишей *Ctrl*. Кнопка **Auto-addressing** продублирована на панель инструментов окна **Маппинг**. Активация этой кнопки теперь влияет на адреса у новых копий приборов
- При одновременном создании большого количество одиночных приборов (например 200 за раз), если их адреса перестанут вмещаться в одну вселенную, то последующие прибору будут автоматически создаваться в следующей по счету вселенной
- Добавлена возможность продолжать рисовать ранее нарисованный сплайн
- Добавлена пиксельная сетка в меню View 2D Mapping Pixel Grid
- Добавлена возможность удалить случайно или специально размещенные двойные пиксели на одном сплайне в одной клетке (ПКМ по сплайну Remove extra knees)
- Добавлена поддержка размеров по всем трём сторонам у всех приборов в **3D**
- Добавлена дополнительная информация к пикселям на маппинг (View 2D Mapping)
- Добавлено панорамирование на зажатое колесико мыши в окне Таймлайн
- Композиции теперь переименовываются по **F2** или *ПКМ Переименовать*, вместо двойного клика по их имени
- На загрузочный экран программы добавлена версия сборки ПО
- Добавлены 2 чипа (GS8206 и WS2814) в настройках конвертера в режиме SPI
- В списке добавления устройств добавлен **LS Converter 8 LITE
- Добавлены описания новых горячих клавиш в меню Help Hotkeys

Изменения

- Обновлены все демо проекты
- Команда PING в поиске устройств заменена на стандартную Art-Net команду ArtAddress
- Изменено дефолтное значение **FPS** композиций с **44** до **40**, а та же добавлена возможность при создании проекта указать FPS новых композиций
- Улучшено и доработано приветственное окно при запуске программы
- Переименованы и переведены на русский названия некоторых элементов интерфейса
- Добавлен выбор единой общей сетевой карты для всего проекта
- Параметр Включить Art-Net из настроек был дублирован на верхнюю панель окна программы
- Теперь не нужно включать каждый конвертер в программе отдельно, они все будут запускаться от единой кнопки "Включить **Art-Net**". Все конвертеры по умолчанию будут отправлять сигнал именно на сетевую карту "по умолчанию" (при необходимости это регулируется параметрами у каждого конвертера).
- Убрана кнопка отправить макрос из свойств всех конвертеров
- Инструмент **Мастер непрозрачности** был сдвинут в правый край. Добавлена возможность его скрыть (ПКМ по кнопкам на таймлайне)
- При очень большом количестве ключей у эффектов программа подвисала из-за обновления значений в реальном времени (добавлена регулирующая настройка)
- Пункты в меню **View (Просмотр)** распределены по категориям
- Окно программы изменено на стандартное Windows окно
- Композиции теперь открываются по двойному клику
- Добавлен мультивыбор композиций
- Улучшена и упрощена логика добавления приборов сразу внутри порта
- При добавлении прибора в порт в свёрнутом плеере, плеер теперь будет автоматически разворачиваться вместе с конвертером и портом в который добавляется прибор
- При добавлении большого количества приборов в порт, список с приборами автоматически прокручивается до последнего добавленного прибора

- В окне композиции, композиция которая воспроизводится, теперь выделяется оранжевым цветом
- Распределение приборов на сплайнах "по умолчанию" заменено на "равномерное" и убрано из программы. Приборам в старых проектах назначается распределение "равномерное"
- Опция View 2D Mapping Show splines включена по умолчанию
- Свойство поворот у приборов в **3D** сбрасывалось при смене у них *типа приборов*, теперь оно остается закрепленным за самим 3D прибором
- В свойствах **3D** объектов, убраны лишние элементы. Добавлены кнопки для быстрого перехода к привязанным 2D приборам. В свойствах 2D приборов появилась аналогичная функция

Исправления

- В некоторых ситуациях иногда в конце 3D сплайна у него мог не отображаться последний прибор
- При выделении импортированной модели в окне 3D камера иногда могла улететь в сторону
- Во всех проектах при их открытии, **LS Player** были свернуты, теперь они будут развернуты по умолчанию в старых и новых проектах
- При отключении опции bloom в свойствах окна 3D Preview, GIF Preview выходила полностью черной
- Конвертеры можно было назвать одинаковыми именами что вызывало ошибку при экспорте устройств на **Player**
- На только что добавленный конвертер из окна Поиск **Art-Net** устройств, **Art-Net** сигнал отправлялся не сразу
- Найденный LS Player в поиске устройств теперь добавляется в проект именно как Player
- Работа в программе с только что активированной лицензией выдавала ошибку об отсутствии лицензии, добавлена принудительная перезагрузка после ввода ключа
- Drag&Drop в пустой области между сплайнами перемещал сплайны вниз списка
- В окне **3D Просмотр** текстуры на импортированной модели выглядели по разному в зависимости от угла просмотра
- При смене рабочих пространств промаргивало окно Эффекты (исправлено частично)
- Окно настроек программы при его вызове, теперь является главным и не может упасть под главное окно программы что раньше вызывало проблемы при работе
- Окно с настройками функций при переключении на *Alt+Tab* могло упасть под главное окно программы, тем самым сломав работу в ней
- Окно **3D Magic Button** при вызове его, теперь не может упасть под главное окно программы, что вызывало проблемы при работе
- Размер пикселей на сплайнах в **3D** был привязан к **2D** сплайну, хотя это свойство было 3D сплайна (это касалось моментов когда в **3D** делали копию какого-либо прибора)
- При создании копии **3D** приборов, сохранении и переоткрытии проекта, у созданных копий (частично или полностью) откреплялись **2D** приборы
- В редких случаях из пустой композиции мог отправляться Art-Net сигнал
- В некоторых ситуациях если при выделенном сплайне и открытии окна эффекты, выбранный инструмент на панели инструментов маппинга автоматически переключался с *Выделение и перемещение* на *Редактирование*
- При связке одиночных приборов на маппинге, если они были привязаны к 3D приборам, они отвязывались от них, а их лучи (spotlight или wallwasher) нет
- В редких случаях при работе на маппинге программа могла подвисать и происходило прилипание приборов к мыши, что приводило к самопроизвольному их перемещению
- Приборы в библиотеке приборов из раздела **User Library** при их удалении и сохранении восстанавливались после перезагрузки программы
- Иногда чтобы свойства лейаутов отобразились по нему было необходимо кликнуть дважды
- Патчинг SPI приборов в более чем 2 вселенные на порт происходил с ошибками
- Иногда приборы на длинном сплайне в 3D распределялись не на всю его длину
- Иногда у 3D сплайнов мог появиться 1 фантомный пиксель

- При импорте модели подготовленной в **Blender** сплайн импортировался как набор отдельных сегментов
- Иногда при изменении длительности композиции это изменение отображалось не сразу
- Свойство реверс у сплайнов в 3D не влияло на лучи wallwasher или spotlight
- Опция *сглаживать* в свойствах **3D** сплайна иногда вызывала зависание окна **3D Preview**
- Сплайны в **3D** иногда самопроизвольно поворачивались и перемещались при их выделении с активными инструментами их изменения (перемещение, поворот)
- После импорта модели с текстурой в формате *.obj текстуру нужно было переназначать повторно чтобы она стала отображаться в 3D
- Иногда превью композиции отображались неправильно
- При импорте * . dxf файла и отмене (Ctrl+Z) и повторе (Ctrl+Shift+Z) этого действия иногда вызывал краш программы
- Импортированные приборы из *.dxf файла иногда выходили за рамки маппинга на 1 пиксель
- Импортированные приборы из *. dxf файла иногда добавлялись с типом распределения "равномерное" вместо "фиксированные пиксели"
- При добавлении колен на сплайн иногда они добавлялись не в то место
- К 3D объекту circle не прикреплялись 2D сплайны
- Клик по самому крайнему пикселю на поле Маппинг не вызывал его свойства
- Эффект **set channels** не выбирался на таймлайне в области где у других эффектов отображается свойство режимов наложения и непрозрачности
- В эффекте **set channels** ползунок мог глючить при быстром его перемещении из стороны в сторону
- Восстановлен мультиселлект приборов в эффекте set channels
- В эффекте **set channels** список каналов добавленных приборов добавлялся в обратном порядке **WBGR**, вместо **RGBW**

v3.1 2024-05-27 (3.1.0.0)

Новое

- К композициям были добавлены свойства: Имя, длительность, комментарий, повторение и бесконечность проигрывания
- Добавлена разметка для более удобного предпросмотра **GIF** анимаций к .cue файлам в меню *Просмотр 3D Просмотр Показать 3D GIF границы*
- При создании нового прибора в библиотеке приборов, новый прибор теперь автоматически выделяется
- Приборы из библиотеки приборов теперь можно удалять по клавише *Delete* или *Backspace*, при этом появится окно в котором нужно подтвердить удаление (можно по *Enter*)
- При закрытии библиотеки приборов теперь запоминается состояние всех развернутых или свернутых в ней папок
- В библиотеке приборов при клике ПКМ приборам было добавлено всплывающее меню
- В библиотеке приборов при копировании прибора в пользовательские, только что скопированный прибор теперь автоматически выделяется
- В свойства одиночных приборов и сплайнов было добавлено их имя
- В меню Просмотр Показать сплайны была добавлена настройка для включения постоянного отображения сплайнов (даже если они не были выделены)
- Добавлены инструменты **Связать** и **Развязать**, позволяющие связывать одиночные приборы в сплайн и наоборот развязывать сплайн в одиночные приборы
- Добавлен прибор RGBW-default
- В меню Помощь Горячие клавиши было добавлено окно со списком всех горячих клавиш

- Добавлена увеличенная адрессация для приборов, находящихся в конвертерах с двумя вселенными на один порт, в меню Просмотр Показать мультиадреса приборов
- Добавлен параметр для равномерного распределения пикселей на сложных сплайнах с несколькими отрезками
- В выпадающем меню в окне эффекты, при клике на любом эффекте, был добавлен пункт **Добавить** (на таймлайн)
- В свойствах композиции был добавлен параметр со слайдерами, влияющими на отображение RGBW каналов на физические приборы, у выбранной композиции
- Если нажать ПКМ по композиции то в выпадающем меню был добавлен пункт с настройкой длительности этой композиции. В окно с длительностью композиции было добавлено имя настраиваемой композиции

Изменения

- Обновлён сплеш скрин загрузочного экрана
- Все параметры **3D** вида перенесены в меню из *Просмотр* в подменю *Просмотр 3D Просмотр*
- Оптимизированы и обновлены демо проекты
- Некоторые названия в интерфейсе были переведены на другие языки: Режим наложения Color Light (Светлее) был переименован в Vivid Light (Яркий свет), режим Overlay в русской локализации был переведен на *Перекрытие*, режим *Lighten* в русской локализации был переведен на *Замена светлым*
- При любом повторном вызове библиотеке приборов если это окно уже было открыто ранее и размещено под основным окном с программы, оно теперь принудительно вызывается на передний план. Два или более окон теперь открыть нельзя
- Индикатор ввода во всех текстовых и числовых полях был заменен с черного на светло-серый
- Обновлён адрес **Player** по умолчанию с 192.168.0.**1** на 192.168.0.**205**
- В нижней части окна библиотеки приборов были изменены кнопки управления
- Изменен вид окон с настройками всех функций (функции при привязывании к любому параметру у эффекта)
- Некоторые названия в интерфейсе были переведены на другие языки
- Переведены некоторые элементы программы на другие языки. А так же некоторые названия были названы более правильно

Исправления

- Исправлена ошибка с **W** каналом у **wallwasher rgbw** и **spotlight rgbw** приборов в библиотеке приборов
- При маленьком разрешении иногда не помещались слайдеры параметров эффектов
- Исправлена ошибка в названиях Wallwasher и Spotlight в библиотеке приборов
- Выключен мультиселект при сопоставлении приборов в 3D с приборами с маппинга
- В английском интерфейсе программы в библиотеке приборов изображение было сдвинуто в сторону
- В библиотеке приборов при добавлении к прибору собственного изображения с разными пропорциями оно выходило за границы и перекрывало собой некоторые детали интерфейса
- При создании колен на сплайне, сплайн видоизменялся только после выделения колена
- Перенесенный прибор с Маппинга в **3D** с помощью инструмента **Магическая 3D кнопка** в будущем не изменялся если у его основного прибора в **Маппинге** мы изменяли тип прибора
- Иногда удалённые приборы из проекта оставались фантомными в библиотеке приборов в папке "Приборы в проекте"
- Примерный размер экспортированный композиции в окне экспорт не изменялся сразу при изменении длительности композиции
- В библиотеке приборов в заблокированных полях не было видно числа

- Исправлена ошибка в названии чипа USC1903 (было) USC1903 (стало)
- Иногда отмену действий в композиции по *Ctrl+Z* было видно только после переключения на другую композицию и обратно
- Исправлен краш программы при удалении и повторном возвращении эффекта в композицию
- Исправлена ошибка с дублированием добавленной секвенцией, отменой *Ctrl+Z* и повтором *Ctrl+Shift+Z* данного действия
- При изменении типа прибора у пропатченных приборов, иконка заполненности порта не обновлялась автоматически
- Иногда в библиотеке эффектов при переключении между разделами выскакивала ошибка Save error
- Настройки экспорта сбрасывались при переоткрытии проекта (не сохранялись в проекте при его сохранении)
- Настройки экспорта сбрасывались при перестановке композиций местами
- В эффекте **Set channels** не работала кнопка **Remove**
- При повторном вызове окна fixtures в эффекте Set channels, программа вылетала
- При распределении fixed pixels в 3D не работала кнопка Reverse у выбранного прибора
- У всех секвенций дублировался последний кадр
- Адрес последнего пикселя у пропатченного прибора в порту считался неправильно
- Галочка visible не отключала видимость у пропатченных приборов
- Если приборы были размещены без привязки к сетке и был совершен клик по квадрату перемещения на них, то приборы сдвигались без возможности отмены этого действия
- У одиночного прибора в **3D**, если к нему был привязан одиночный прибор с маппинга, нельзя было изменять его параметры в **3D**
- Выделение нескольких приборов в списке приборов у эффекта **Set channels** стал более заметно
- Эффект **Set channels** воздействовал на приборы даже если его длина была уменьшена и таймлайн уже закончил его проигрывание
- Эффект **Set channels** воспроизводил анимацию с подтормаживанием
- Если в **Light Stream Player** был включен **internal rs485 intercase** (встроенная вселенная) то при передаче настроек устройств из **Light Stream** на **Player** (через свойства у **Player**) выскакивала ошибка и настройки не передавались
- Если у сплайна на маппинге был режим распределения Fixed pixels то в 3D он не проигрывался
- В библиотеке приборов у нередактируемых приборов (стандартных в программе) нельзя было прокручивать длинные списки с количеством каналов, не помещались в окно
- Настройка с отображением луча в библиотеке приборов и в свойствах приборов в 3D называлась поразному
- При выделении приборов внутри заполненности порта по очереди вместо поочередного выделения, каждое следующее выделение добавлялось к предыдущему
- При удалении колен у сплайна фантомные колена иногда перемещались в конец сплайна и оставались
- При удалении колен у сплайна оставались фантомные колена
- При отключенной привязке к сетке при добавлении приборов они всё равно привязывались к сетке. Теперь добавление приборов без привязки они не привязываются к сетке
- Если несколько одиночных пикселей были размещены без привязки к сетке, то при их выделении и изменении размера они принудительно привязывались к сетке (При условии что кнопка привязка к сетке была отключена)
- При добавлении колен на сплайн они добавлялись не в то место (ошибка исправлена частично и иногда возникает вновь)
- Модели загружались без текстур
- При изменении типа прибора у любого прибора, его адреса в окне Приборы обновлялись не сразу
- Если сразу после отражения (по горизонтали или вертикали) сплайна изменяли его размер, то отражение автоматически отменялось
- Сплайн 2D не привязывался к сплайну в 3D если на 2D у этого сплайна была отключена видимость
- Если в секвенции был поврежден или заменен один из файлов то при попытке добавить её в

программу, то секвенция воспроизводилась либо как "поврежденная" либо программа вылетала. Теперь неправильные, сломанные или не найденные секвенции помечаются красным цветом

- Прилипание эффектов к друг другу на таймлайне (при зажатой клавише *Shift*) работало неправильно
- Если были удалены эффекты, а после сразу добавлен новый лейаут, то это действие отменялось по *Ctrl+Z* неправильно
- У эффектов нелинейно изменялась прозрачность при её снижении
- При клонировании эффектов и клике на таймлайне, новые эффекты смещались в сторону клика
- Кнопу с настройками эффекта можно было нажать только по области в центре кнопки, а не по всей кнопке (часть рядом с краями не давала никакого эффекта при клике по ней)
- В некоторых ситуациях при изменении количества пикселей у прибора в **2D**, который был привязан к сплайну в **3D**, этот сплайн в **3D** переставал отображаться
- В меню дублирования эффекта в другую композицию (на таймлайне), если в названии был символ "_", то он не отображался в списке
- Если у **Spotlight** в **3D** была отключена видимость, его всё равно было видно
- В библиотеке приборов если у пользовательских приборов было добавлено изображение, то не отображалась миниатюрная иконка слева от названия в списке
- Вместо отмены действия при перетаскивании эффекта между лейаутами, создавался новый
- Неправильно отображались имена одиночных приборов
- Если удаляли эффект, переключались на другую композицию, затем обратно на первую и нажимали *Ctrl+Z* то удаление эффекта не отображалось сразу и нужно было повторно переключиться между композициями
- Если загружали секвенцию, переносили её в другой лейаут, отменяли Ctrl+Z и повторяли Ctrl+Shift+Z это действие, то секвенция добавлялась лишний раз (дублировалась)
- При удалении нескольких граней одновременно на большом сплайне после удаления оставались фантомные пиксели
- Фоновую картинку нельзя было перевыбрать
- У Spotlight в 3D не изменялся размер
- Нельзя было установить картинку с прозрачным фоном для фона лейаута
- При нажатии кнопки reload сбивался параметр resample у фонового изображения
- В некоторых случаях невозможно было правильно изменять размер всех приборов на маппинге если были выделены сплайны + одиночные приборы
- При некоторых действиях слой на таймлайне мог приклеиться к временной указке
- После удаления всех эффектов из композиции её превью картинка продолжала отображаться, будто в ней еще есть эффекты
- При создании лейаутов, эффекты в них отображались искаженными, и требовалось изменить размер лейаута чтобы они стали правильными
- После некоторого времени воспроизведения композиции с аудио, остановки, и повторного воспроизведения, в первую секунду воспроизводился неправильный звук
- При удалении любого **3D** объекта в окне **3D** Просмотр, вид камеры сбрасывался на Перспективу
- Поправлено отображение превью проектов в приветственном окне программы (стали ровно квадратными)
- При смене рабочего пространства на стандартное появлялось маленькое окно Эффекты в верхнем левом углу
- Выделение в окне привязки 2D приборов к 3D приборам было плохо видно их выделение
- Приборы выделялись если их отображение было отключено общей кнопкой Приборы
- Не работало переименовывание конвертеров при их настройке, через окно поиска Art-Net устройств
- Исправлена ошибка с увеличивающимся временем в конце экспорта
- Исправлен краш программы с выбором композиции во время экспорта