

# Changelog

## v3.3 2025-04-04 (3.3.1.1)

### New

- Added option to start calendar with program startup
- Added option to start **Art-Net** with program startup
- Added cache to RAM to work with sequences
- Added repeat setting for uploaded videos and sequences
- Added tool to identify selected devices in **2D**, **3D** and real object
- Added option to glow static objects in **3D** module
- Added option to change the mode of Converter's Ports to **IN/OUT/RDM/SPI**
- Added **Case Sensitivity** option in **3D** instruments to **2D** binding window
- Added option to duplicate converters and instruments in **Instruments** window
- Added shared export progress bar on the taskbar in **Windows** and in the **Export** window
- Added links to all our resources in the **Help** menu
- Added **G** hotkey to option to enable grid in **3D**
- Added **Spout** effect. Allows you to combine effects from other programs such as **After Effect**, **Touch Designer**, **Resolume**, etc.
- If there are no compositions in the project, a button to create a composition has been added to the **Mapping** window
- Added **SPI** chips to customize converters: **GS8206**, **WS2414**, **SK6812**
- Added path to open project file to the program window header
- Added **Rename** by PCM on all devices
- Added **Unpatch all** by PCM on converters or ports
- Added setting to disable automatic switching of **Art-Net** button
- Added selection of which devices will be transferred in the **Magic 2D button** tool: all, visible or only selected
- In the **Magic 2D button** tool while selecting a view to transfer devices, the camera now automatically switches to the selected view
- Added undo action when adding devices via **Art-Net** device search
- In the effect properties when setting numeric values, you can immediately enter the - (minus) symbol to set negative numbers.

### Changes

- Completely updated and improved the export/import window of settings from **LS** to **Player**
- If you turn off the device visibility in **2D** it will also become invisible in **3D**
- The **Art-Net** device search and configuration window now shows the actual found mask of converters
- The **Version** field in the **Art-Net** device search and configuration window has been updated to match the **Art-Net** standard. Updated appearance of all drop-down lists in the program from white to dark gray
- Changed **Version** field in the **Art-Net** devices search window according to **Art-Net** standard
- Changed **Art-Net** sending from the program, removed timings from converter properties
- Improved and finalized spline drawing tool

- Added prohibition of \/: \*? "<>| in song names, due to **Windows** limitations
- When pressing **Z** in **3D** module, now cameras are not taken into account
- When creating a project, in the **Export** window, the default path is now specified in the Export subfolder in the place where the project was created
- When creating an event, the selected date is automatically substituted in the calendar, or the date in the month which is open at the moment of pressing the button of event creation
- By default the display of the number of uses in playlists and events is turned off for songs
- In the window of mapping single **3D** devices to devices in **2D** the button **Auto** has been added
- The names of some elements in the program have been updated and renamed
- During export of settings from **LS** to **Player**, in case the project uses more universes than the **Player** license supports, added notification about such error
- During import of settings from **Player** to **LS**, if there is no any data on **Player** instead of an error now shows successful settings transfer
- When **Properties** window is enlarged or reduced in size, all effect properties are now stretched equally proportional to the window size
- When **Player** is added via **Art-Net** device search, it is added expanded
- If a spline occupies more than 1 universe inside a port, it is now displayed correctly
- When creating a layout, its properties are now opened at once
- In **Player** mode, it is now displayed correctly - When **Player** is added to **Player** via **Art-Net** device search, it is added expanded - When **Player** is added to **Player**, it is now displayed correctly.

## Fixes

- Fixed various bugs in **Set Channels** effect
- Mapping bug causing problems on computers with **Intel** embedded video core
- Scale in **Windows** system affected the size of the program interface and caused some errors
- When working with a spline with a very large number of devices, the program slowed down a lot
- The **Devices** window did not fit the description of 4 universes per port
- Video export to **3D** was shifted on the first frame
- The **3D** window fixed sticking of objects when moving and scaling them
- When moving objects or navigating in **3D**, sometimes there were freezes or camera glitches
- In **3D** when setting the rotation angle reference to **0** deg, objects could not be rotated
- When adding new points to the spline, they could not be added in some places
- If you set **FPS 0** in the program settings, playback in the program would crash until it was restarted
- The background in the **3D** window would twitch when the camera was selected
- When you copied the **Text** effect to another composition, its settings were reset
- In some situations, when you changed the numbering of universes on the converter, a **Save error** could pop up.
- In the **Fixtures** window when selecting a large number of instruments on different ports at once, clicking on them led to wrong result
- New splines were marked incorrectly in **Duplicate** tool in **Mapping** window
- Fixed program crash when moving **non-existent object to the end of the list in Devices** window
- When moving and canceling action in **3D**, movement indicator did not return to its place
- When working with splines, double-clicking on the mouse wheel caused their editing mode
- When editing a spline in **3D** with the **Smooth** option enabled, the connection was broken
- When canceling some actions with devices, the converter in the **Devices** window could show a non-existent error and be highlighted in red
- Fixed program crash when pressing stop on a song, during playlist playback
- While editing a spline in **3D**, if you opened another project via *File - Open*, the spline was transferred to the new project
- When adding a converter via search, if its universes matched the built-in ones of **Player**, only the converter's

universes reported an error

- When expanding program windows, they would expand beyond the screen
- If you set the camera to **3D FOV 0**, it would crash
- Lost images or sequences were sometimes not displayed with an error
- Spline transfer between ports sometimes crashed
- Some shapes in **3D** are not displayed in **3D**. Some shapes in **3D** did not respond to changing their parameters
- Pressing *PCM - Rename* on a layout deleted its name
- After rotating objects in **3D** the selection was reset
- When selecting objects with a frame in **3D** the selection was immediately reset
- If you set the number of devices on a spline to 1, it was partially broken
- The starting point of the device sometimes did not move if you resize the spline
- It was impossible to scale the plane correctly in **3D** in the front view
- When creating a spline in **3D** you could not see its one axis of movement
- When creating a spline in **3D** if you deselect it, it was not visible under the grid
- When transferring devices from **2D** to **3D magic** button, if these devices were on the same line, they were moved incorrectly
- Clicking on an empty space in **3D** window and pressing *Delete* created an extra action to cancel
- Layout was not highlighted if you clicked on its edges
- It was impossible to disable **Smooth** option for all selected devices on mapping
- When creating a copy of effects, their width and height were not copied
- Sometimes when changing length of several effects, they would stick and the length would change in another effect
- Clicking on the bottom border of a port on a converter did not open it
- Project with missing sequences could not be reassembled for transferring to another computer using **Collect Project** tool
- If a long name was given to an effect, it was shortened without editing
- In complex projects, if the PC load was very high, it was not always possible to rearrange layers on the timeline or splines in the **Devices** window
- When reopening the settings with font selection for **Text**, the selected font settings were reset to default settings
- When creating a copy of a song, its name was completely saved
- If you select clear player in the export settings window on **Player**, then click no and select other export options, the player was cleared
- If you saved a workspace with the **Effects** window pinned to the panel, the next time you loaded the selected workspace, the effects window would not load and the effects window would not open as it was saved
- When selecting an effect directly on the timeline, it would not open as it had been saved. Fixed crash at this action
- If you disable converter or port visibility, save the project and open it, the port fullness indicator was visually reset
- When you disable the visibility of devices, they disappeared from the port fullness indicator
- Single devices in **3D** did not rotate
- When installing a new version of the software, the list of recent projects was reset and contained only those projects, that were in the *Documents/Light Stream/Scenes* folder
- In some cases splines in **3D** without linked instruments could glow by mistake
- Fixed color selection of **EQ** effect (audio equalizer)
- If you start export and stop it, it shows that the first song is 100% complete.

# 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 мультिवыбор 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 слайдами перемещал слайды 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 слайдах в **3D** был привязан к **2D** слайду, хотя это свойство было 3D слайна (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 слайде 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 слайде в **3D** распределялись не на всю его длину
- Иногда у **3D** слайдов мог появиться 1 фантомный пиксель
- При импорте модели подготовленной в **Blender** слайд импортировался как набор отдельных сегментов
- Иногда при изменении длительности композиции это изменение отображалось не сразу
- Свойство реверс у слайдов в **3D** не влияло на лучи **wallwasher** или **spotlight**
- Опция *сглаживать* в свойствах **3D** слайна иногда вызывала зависание окна **3D Preview**
- Слайды 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 слайд 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 мультиселект 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 .sue 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 адресация 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 экспортированной 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 по-разному
- 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 там
- 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
- Кнопку 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 лишней раз (дублировалась)
- При удалении нескольких граней одновременно на большом слайне 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 слайны + 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