

# Список изменений Software

Список изменений для другого ПО можно посмотреть здесь [Список изменений](#)

## [v3.3.1.1] 2025-04-04

### 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 **Мэппинг** 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 **Распакетить 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**
- Обновлено 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
- Сплаины помечаются ошибочными, если их адреса накладываются друг на друга
- Обновлено 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 переносе 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 панелью 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 мышью в окне **3D**, сразу после этого 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%

## [v3.2.2.2] 2024-12-27

### 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 вперед, 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 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

- Обновлено 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 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 граней 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 мультиселект приборов в эффекте **set channels**
- В эффекте **set channels** список каналов добавленных приборов добавлялся в обратном порядке **WBGR**, вместо **RGBW**

[v3.1.0.0] 2024-05-27

## 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 экран 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 грани на сплайне, сплайн видоизменялся только после выделения грани
- 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 грани у сплайна фантомные грани иногда перемещались в конец сплайна и оставались там
- При удалении граней у сплайна оставались фантомные грани
- 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 граней 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 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

## Новое

- Переработанная библиотека теперь сквозная и влияет как на маппинг, так и на 3D.
- Поддержка звуковой дорожки в проекте. По многочисленным просьбам наших заказчиков добавлена возможность загружать аудио файлы прямо на Timeline.
- Копирование эффектов между проектами. Реализовано перемещение эффектов между проектами.
- Добавлен импорт файлов в формате \*.**dx**f. Теперь вы можете импортировать расставленные пиксели на поле маппинга прямо из **Autocad**.
- Сборка проекта в одну папку *File - Collect Project*. Удобная функция **Collect Project** соберёт все используемые в проекте файлы в одну папку и перестроит пути к файлам относительно неё.
- Перенос лицензии. Добавлена возможность переноса лицензии с одного компьютера на другой. Количество переноса ключа ограниченное - 5 раз. Считать пока придется самостоятельно.
- Уведомление о превышении объёма текущей лицензии. Если в рамках проекта используется большее количество вселенных, чем разрешено вашей лицензией, то на поле маппинга появится сообщение об этом ограничении.
- Новая волшебная кнопка (3D Magic Button). Добавлена новая волшебная кнопка - 3D Magic Button, которая позволяет в один клик перенести приборы, расставленные на поле маппинга на 3d preview.
- Эффект: Сияние писклей (Bloom). Добавлен эффект сияния пикселей. Можно настраивать интенсивность сияния, а при необходимости просто отключить. ## Изменения
- Обновлено и улучшены более 70 эффектов. Больше половины эффектов в новой версии получили значительные обновления, которые привнесли новые функциональные возможности и настройки.
- Добавлены новые эффекты: Rectangle, Ellipse, Celebrity и SetChannels. SetChannels позволяет управлять каналами приборов через расстановку ключей на Timeline.
- Напоминание при открытии проектов из прошлых версий. При открытии проекта, выполненного в предыдущей версии программы всегда будет появляться сообщение, которое напомним о необходимости проверить проект перед сохранением и сделать его копию.
- Настраиваемый Autopatching. При включенном Autopatching любое изменение внутри порта конвертера приводит к автоматическому пересчёту адресации устройств. Если же Autopatching отключён - адреса выставляются вручную.
- Фронтальные виды. Для удобства расстановки приборов в 3D preview добавлены фронтальные виды.
- Горячие клавиши F3 и F4 позволят отобразить модель в виде сетки и скрыть сплайны камеры и проекторы. . Навигация в окне 3D preview - WASD. Навигация в окне 3D preview может выполняться не только с помощью мыши и кнопки Alt, но и с помощью клавиш WASD. Скорость камеры при этом регулируется с помощью "+" и "-" на основной клавиатуре. А при зажатом Shift и средней кнопки мыши будет выполняться поворот камеры.
- Функция: Следовать (Follow). Добавлена возможность выравнивать светильники вдоль криволинейной траектории. Галочка Follow, позволяет повернуть приборы по направлению сплайна в 3d preview.
- Обновление привязки на Timeline. Эффекты на Timeline теперь «прилипают» только по зажатой клавише Shift. Когда Shift не нажат – привязка автоматически отключается.
- Запоминание состояния Layout на Timeline. Layouts теперь запоминают своё состояние в каждой композиции (свёрнуты или развернуты) при переключении композиций и даже после нового открытия проекта. ## Исправлено
- Множество мелких багов
- А также наши герои разработчики поймали, в т.ч. благодаря вам, множество жучков (bugs) и, разумеется, выгнали их из нашего релиза

# [v2.3.0.0] 2022-09-15

## Изменения

- Добавлена отмена и повторение действий (*Ctrl+Z / Ctrl+Shift+Z*)
- Переработан интерфейс
- Улучшена работа с адресацией устройств
- Другие доработки

# [v2.2.6.1] 2021-05-19

## Изменения

- Начата работа по обновлению интерфейсу
- Улучшено 3D Preview
- Новый интерфейс настройки Converter
- Добавлен функционал для переноса настроек устройств (Вселенные и IP адреса) из ПО на **Player**
- Добавлена возможность менять окружение в 3D для более эффектного **3D Preview**
- Добавлена возможность выбора 3D камеры при экспорте **.cue** файлов для автоматической генерации **GIF превью** на **Player**
- Исправлена проблема при смене IP адреса у конвертеров
- Другие улучшения