

A HISTORIA DE CAPTURE



Os primeiros anos

Em 1994, começamos nossos primeiros experimentos com um software de design auxiliado por um computador para design de iluminação. Estávamos trabalhando na criação de uma ferramenta de desenho de plotagem que permitiria ao usuário inserir e mover dispositivos de fixação livremente. Nesse período o Amiga era muito popular e programávamos em uma linguagem chamada AMOS, um dialeto BASIC rico em recursos gráficos. Infelizmente, nenhum código ou aplicativo funcional foi preservado do nosso período Amiga.



Capture v1 - Primeira versão do Capture

Durante nossos primeiros anos, 1994 a 1998, fizemos muitas mudanças em nossos planos, relutantemente mudamos de plataforma de Amiga para o PC, mudamos a linguagem de programação de AMOS para o C, mais profissional e por último, mas não menos importante - nós começamos com a tridimensionalidade.

Em 12 de janeiro de 1998, estávamos prontos para lançar o Capture v1. Ele não apresentava uma biblioteca de equipamentos como conhecemos hoje e nem qualquer conectividade DMX - o usuário poderia inserir qualquer número de pontos genéricos, desenhar suas próprias ilustrações para eles, bem como atribuí-los a grupos que tornassem possível ligar e desligar os equipamentos. O software era compacto - na verdade, cabia em um único disquete de 1,44 MB!



Capture v2 - Avanços em tempo real

No ano seguinte ao lançamento do Capture v1, a preocupação foi introduzir várias melhorias. Os moving lights estavam se tornando populares e ficou claro que havia um aspecto em tempo real no design de iluminação que ainda não havíamos abordado. Foi incluso um dongle DMX da Artistic Licence, foram revisadas as tabelas de DMX de moving lights e introduzimos os universos de DMX e o conceito de Patch de aparelhos para o Capture.

Em 9 de fevereiro de 1999, lançamos o Capture v2 - nosso primeiro software de design de iluminação em tempo real!



Capture v2.1

Logo após o Capture v2 veio o Capture v2.1 - uma atualização apresentando nosso segundo método de recepção DMX, RS232 dos consoles AVAB VLC Safari. Este foi um recurso desenvolvido especificamente para um projeto em Gotemburgo, na Suécia, onde um design de iluminação completo foi implementado para a mudança do milênio usando Search Lights motorizados.

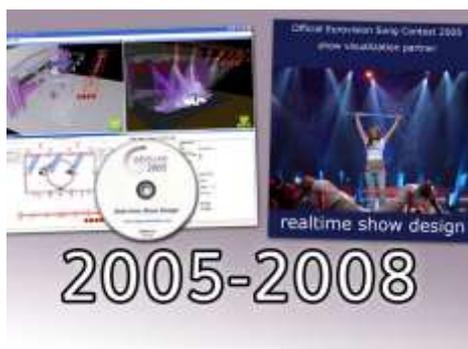
O Capture v2.1 também era capaz de carregar e salvar informações de cue no formato USITT ASCII e foi a primeira versão a apresentar várias formas integradas, como a Caixa e o Cilindro que ainda temos hoje.



Capture v3.0 - Um novo começo

No momento em que atingimos a versão 2.1, o Capture precisava desesperadamente de uma revisão interna, então desmontamos tudo e começamos do zero novamente - o Capture v3.0 se tornaria nossa primeira "reescrita". O conceito de "Spot Illustrations" foi descartado, uma biblioteca própria foi introduzida, nossos objetos tornaram-se "dinâmicos" (editáveis após a inserção) e foi introduzida a janela Projeto (até 3.0 havia quatro vistas de modelagem) com suas guias que reduzem os valores de diálogos que

aparecem durante o design. O Capture v3.0 foi lançado em 26 de fevereiro de 2002, mas permaneceu em desenvolvimento até o final de 2005.



Capture 2005 - Apresentando o OpenGL

A ascensão da tecnologia gráfica acelerada por hardware na forma de placas de vídeo com suporte a OpenGL e DirectX foi a força motriz por trás de nossa próxima grande mudança tecnológica. Além da visualização estilo wireframe introduzimos a visualização de feixes sólidos! Com o nosso histórico de Amiga em mente, escolhemos o caminho da plataforma do OpenGL, que provaria ser uma escolha vencedora.

Capture 2005 foi lançado em 16 de setembro de 2005 e naquela época era mais ou menos nossa segunda reescrita. A nova renderização de feixe sólido com OpenGL foi imediatamente testada durante a pré-programação do Festival Eurovision Song Contest.



Capture Polar - Sombras realistas e suporte para Mac OS X

Após nosso sucesso com o Capture 2005, recebemos muitos pedidos de feixes com sombras mais realistas e suporte para Mac OS X. Felizmente, e não por acaso, o Capture foi projetado com suporte multiplataforma há muitos anos, não apenas devido à nossa escolha de usar o OpenGL.

O Capture Polar foi lançado em 1º de setembro de 2008, apresentando nosso novo mecanismo gráfico "Polar", junto com o suporte para Mac OS X. Seis anos depois e nossa base de usuários está dividida igualmente entre usuários

de Windows e Mac OS X, que agora podem trabalhar com seus designs no Windows e no Mac OS X.



Capture Argo - Um avanço nas ferramentas de apresentação

Depois de seis anos de muito sucesso com o Capture Polar, decidimos aumentar consideravelmente as apostas e entregar nosso lançamento mais trabalhoso até agora. Após uma grande pesquisa entre revendedores e usuários selecionados, a arquitetura do Capture passou por grandes melhorias e vários recursos líderes de mercado e orientados à apresentação foram adicionados.

O Capture Argo foi lançado em 14 de outubro de 2014 com destaques como vídeos instantâneos, renderização e importação nativa do Sketchup. Foi testado imediatamente no Festival Eurovision Junior em Malta sendo nosso primeiro cliente a fazer a atualização.



Capture Atlas - renderização com base física

O Capture Argo foi muito bem recebido e decidimos adotar o novo ritmo de alto desenvolvimento e definir a ambição de lançar uma nova grande atualização de software todos os anos. À medida que os projetos do Capture cresciam e tornava-se mais comum para os clientes encontrarem limitações relacionadas à memória, nossa atenção se voltou para a migração para o suporte de 64 bits, incluindo grandes reescritas para a estrutura Cocoa no macOS e a migração do QuickTime para Windows Media Foundation no Windows.

O Capture Atlas foi lançado em 9 de maio de 2016 com destaques como renderização baseada em estrutura física (PBR) e aprimoramentos de ferramentas de design focados em desenhar em outras vistas além das vistas superior, frontal e de corte.



Capture Nexum - Foco em fluxos de trabalho

Para Capture Nexum, nossa atenção voltou-se para o processo criativo e melhorias contínuas do realismo da visualização. A adoção do modelo de cores ACES para o pipeline de renderização permitiu elevar a precisão da renderização de cores e a atmosfera da visualização em geral a níveis totalmente novos.

O Capture Nexum foi lançado em 25 de abril de 2017, repleto de recursos como importação de Cinema 4D, importação de patch de Aparelhos, streaming de vídeo NewTek NDI e PosiStageNet, bem como rastreamento de movimento RTTrPM.

