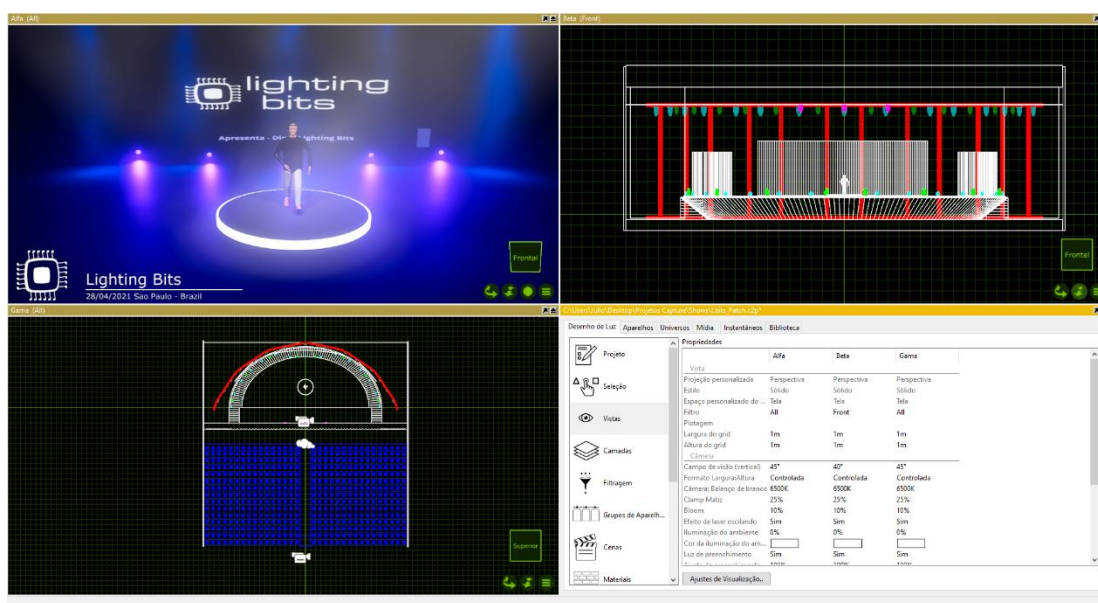


Capture Visualisation

O capture permite ao usuário a fazer um modelo 3D do projeto que esta sendo desenvolvido. Toda a iluminação poderá ser pré-programada neste ambiente virtual. Então se torna possível programar de forma adiantada tudo que vai acontecer com relação as luzes, jatos de agua, fumaça, CO₂ e Lasers dentro de um show. O software permite também apresentar toda a documentação relacionada com o show criado. Incluindo peso das estruturas, peso dos aparelhos, consumo elétrico dos aparelhos, e todo o planejamento para o desenvolvimento do projeto de iluminação profissional. Por esse motivo gostamos de dizer que o Capture é um software não só de desenho [Design], mas também de documentação e Visualização.



Todas as 4 edições do softwares são na verdade um software só. Você faz o download do software a partir do site de capture e segundo a licença que você obtém em formato de um pequeno arquivo codificado que receberá por e-mail (não uma chave física ou dongle), você terá direito de uso segundo o que cada uma das quatro licenças outorgam como vemos no quadro embaixo. Mas basicamente vai diferir na quantidade de canais ou aparelhos que se pode controlar, e capacidade de reprodução de vídeos simultâneos, sejam de armazenamento Local e/ou streaming como NDI e a quantidade de Lasers que pode reproduzir dentro do ambiente tridimensional do software.

Falando mais em detalhe a diferença entre as licenças se baseia no numero de universos, ou seja numero de aparelhos que podem ser adicionados ao ambiente 3D para que sejam ;controlados pelo console. Os nomes das diferentes edições, com exceção do Symphony indicam diretamente a quantidade de universos que poderemos controlar. Então o "Solo" permite o controle DMX de 1 universo, o "Duet" 2 universos, o "Quartet" 4 Universos, já o Symphony não possui limitações na quantidade de universos que podem ser controlados, apesar de vir por padrão com 16 universos adicionados. É possível somar quantos universos forem necessários na aba Universos.

Capture Visualisation



As outras diferenças são a capacidade de reprodução de vídeo Local, produção de vídeo em recepção constante [Streaming] e Fontes de Laser. Que seguem também a mesma lógica dos Nomes. Veja tabela abaixo:

Edição do Capture	Universos	Vídeo Local	Streaming Vídeo	Aparelhos de Laser
Solo	1	1	1	1
Duet	2	2	2	2
Quartet	4	4	4	4
Symphony	∞	∞	∞	∞

É muito importante destacar que ainda existem duas categorias gratuitas.

O Capture Student Edition, que permite controlar a mesma quantidade de universos que a Symphony. Porém dispõe de uma biblioteca reduzida de aparelhos que podem ser adicionados ao Ambiente 3D [Que foi aumentada na versão 2021]. Tem também algumas outras limitações como não possuir a possibilidade de trabalhar com jatos de água, CO₂, máquinas de fogo, e motores para movimentar objetos no ambiente 3D. Ela não permite abrir os projetos das versões *Solo*, *Duet*, *Quartet* e *Symphony*, nem exportar a famosa apresentação [Veja abaixo em destaque] que as outras versões permitem.

Também existe a versão **Demo**, que seria o equivalente à versão Symphony porém fica limitado seu uso por 90 minutos e não é permitido salvar ou exportar os shows ou arquivos.

Sobre a Apresentação [**Presentation**] – O capture é inovador neste quesito, ele permite exportar um show em formato de uma apresentação, como um ambiente 3D do software onde quem recebe poderá acessar e controlar todos os aparelhos com qualquer console via Artnet ou sACN. Quem recebe esse arquivo de apresentação poderá utilizar o ambiente 3D para programar livremente sem a necessidade de investir em nenhuma licença, ou ainda nem ter o programa Capture instalado no seu computador.

Capture Visualisation

Um produtor pode entregar para infinitos programadores sem que ele tenha que investir mais no seu projeto. Essa apresentação não poderá ser editada, o que se torna uma vantagem, uma vez que os programadores não poderão fazer alterações no projeto e terão então uma cópia fiel do que estará no projeto final, ainda assim esta apresentação entrega a possibilidade de ser controlada ou utilizada para reproduzir um show controlado desde qualquer console via sinal de controle Artnet ou sACN.

Resumindo, o Capture é uma ferramenta incrível de Design, documentação, visualização e Apresentação.

