

# CAPTURE 2018

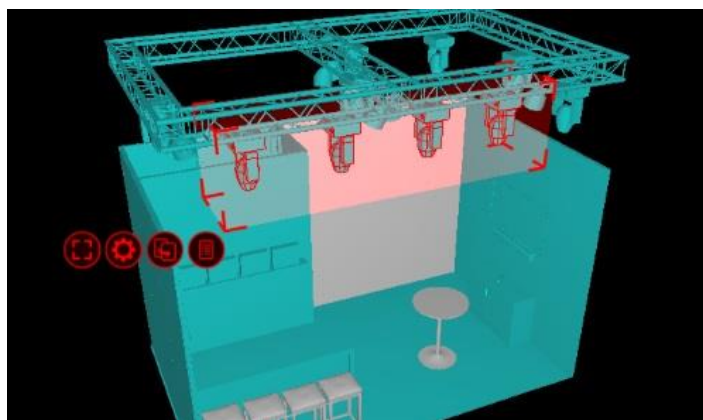
## Program do projektowania oświetlenia

Oszczędzaj czas dzięki programowi do projektowania oświetlenia, sporządzania dokumentacji i wizualizacji, który jest łatwy do nauki i daje satysfakcjonujące rezultaty.

Capture jest natywną aplikacją pod macOS i Windows, która umożliwia pracę z oświetleniem, wideo, laserami oraz wodnymi i ruchomymi elementami scenicznymi pokazu.

Największą zaletą Capture jest łatwość obsługi i możliwość płynnego przełączania pomiędzy zadaniami ukierunkowanymi na projektowanie, tworzenie dokumentacji lub wizualizacji. Daje to niespotykaną swobodę i umożliwia obsługę dowolnych stylów projektowania, a także zachęca do eksperymentowania z nowymi procesami twórczymi.

## Projektowanie z Capture



Capture umożliwia pracę nad dowolnymi aspektami wizualnymi pokazu. Program zawiera bogatą bazę narzędzi do edycji wizualnych efektów oświetlenia scenicznego i architektonicznego, technologii multimedialnych i laserowych oraz wykorzystujących wodę.

Wszystkie projekty opierają się na scenie do oświetlenia, a Capture dostarcza zestaw elastycznych narzędzi do projektowania, w tym możliwość importowania modeli z innych programów do projektowania, które są bardziej ukierunkowane na modelowanie 3D.

Skorzystaj z wbudowanych, **konfigurowalnych bibliotek kształtów** takich jak prostopadłości, cylinder czy proscenium, aby szybko stworzyć trójwymiarowy obraz pomieszczenia. Dostosuj wymiary według metrycznego lub imperialnego systemu miar, w zależności od potrzeb.

**Importuj** modele z AutoCAD, Blender, Cinema 4D, SketchUp, VectorWorks i innych programów do modelowania, korzystając z plików w formatach DXF/DWG (do wersji 2013), C4D, SKP (do wersji 2016), OBJ lub 3DS. Oprócz poszczególnych obiektów, Capture importuje także warstwy, grupy, informacje o blokach i materiały. **Eksportuj** modele do innych programów, korzystając z plików w formatach DXF lub DWG.

Bogata **biblioteka**, częściowo dostarczona przez AtlaBase, posiada szeroki wachlarz elementów projektowych właściwych dla branży, takich jak kratownice, urządzenia oświetleniowe i multimedialne, filtry, gobo czy panele LED. Capture rozumie jak filtry, gobo, skrzydełka, nasadki wyostrzające i inne akcesoria oddziałują na urządzenia - można nawet założyć na urządzenie ruchomą głowę lub zmieniacz kolorów.

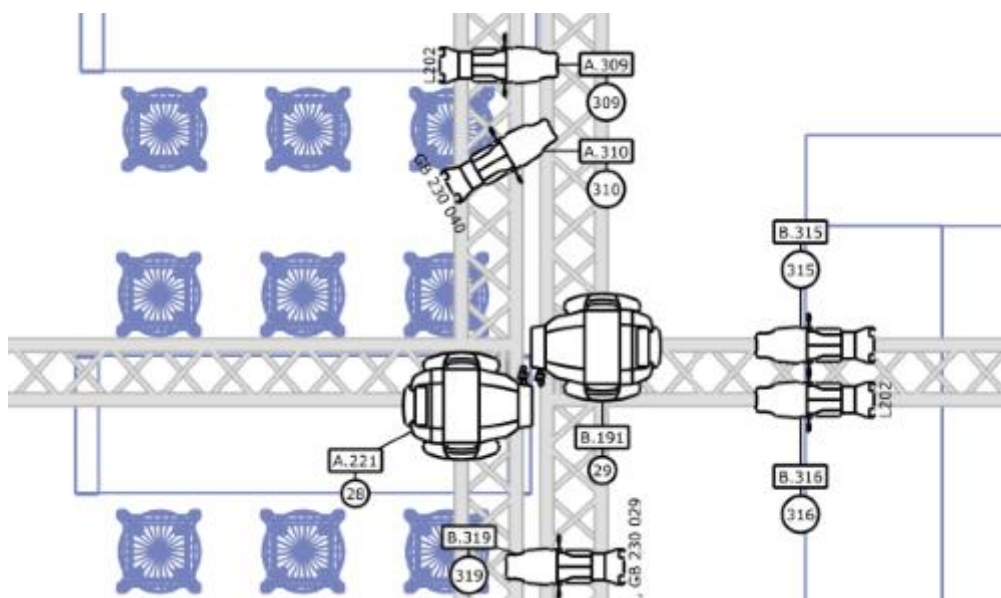
Skorzystaj z bogatego zestawu narzędzi funkcyjnych Capture aby poruszać, obracać, klonować, osiować, ustawiać, przesuwać lub grupować obiekty w czasie projektowania. Szczególną uwagę poświęcono, aby sprzęt oświetleniowy, jak kratownice i urządzenia, był prawidłowo **przedstawiony**.

**Warstwy** umożliwiają kategoryzację i kontrolę nad wyświetlaniem poszczególnych elementów, a ze **scen** można korzystać, aby kontrolować wyświetlanie i rozmieszczenie oprawy scenicznej w trakcie pokazu.

Specjalna karta urządzeń oferuje widok **tabeli** wszystkich urządzeń oświetleniowych, efektów wodnych i ruchomych elementów w projekcie, co przyspiesza wiele zadań projektowych, takich jak wprowadzanie danych, rozmieszczenie urządzeń i masowe wprowadzanie zmian.

Pliki projektów Capture są w pełni samodzielne i można ich używać zamiennie w wersjach pod **macOS** i **Windows** bez utraty danych.

## Tworzenie dokumentacji z Capture



Każdy projekt stworzony w Capture można zamienić w profesjonalną dokumentację papierową za pomocą kilku kliknięć. Wygląd powszechnych elementów projektu został zoptymalizowany pod kątem dobrej czytelności na papierze.

Szeroki wybór opcji dostosowywania i konfiguracji daje pewność, że istotne informacje zostaną przedstawione, a także umożliwia spersonalizowanie dokumentacji, aby nadać jej indywidualnego charakteru.

Rysuj dwuwymiarowe wątki od podstaw lub zacznij z istniejącym trójwymiarowym projektem. Zastosuj **korekty wątkowe** do rozmieszczenia i obrotu dowolnego elementu projektu, aby uporządkować zatłoczone obszary wątku, bez wprowadzania zmian w trójwymiarowym projekcie. Renderowanie urządzeń i kratownic zostało opracowane pod kątem jak najlepszej czytelności. Zarys renderowanych kratownic ogranicza wizualny chaos, a styl **symboli wątku** USITT RP-2 ze swobodnie przesuwanymi przypisami wyraźnie się wyróżnia.

Zaprojektuj i nanieś poszczególne **wątki** na papier w pożądanym rozmiarze i orientacji, ze wstawkami takimi jak **nagłówki**, **symbole** lub **opisy warstw**.

Zmień kierunek tekstu i zastosuj zaawansowane filtry informacji za pomocą **stylów wątków**, aby uzyskać pożądaną wykładnię wątków. Filtruj duże grupy obiektów za pomocą **układów warstw**, pozwalających przełączać widoczność warstw według nazw.

Generowane automatycznie raporty **listy sprzętu, urządzeń i ram** można łatwo dostosować do swoich potrzeb. Uzupełnij dokumentację o wygenerowane **arkusze fokusowe**, przedstawiające skupiony widok przez przesłonę każdego urządzenia.

Eksportuj szczegółowe informacje o urządzeniach do plików tekstowych **CSV** w celu dalszej obróbki w dowolnym arkuszu kalkulacyjnym. Dostępna jest także specjalna opcja optymalizacji CSV pod **LightWright**.

## Tworzenie wizualizacji z Capture



Capture umożliwia łatwe nawiązanie połączenia z wieloma systemami sterowania oświetleniem, multimediami i ruchem dostępnymi na rynku, aby stworzyć wizualizację pokazu w całości i w czasie rzeczywistym. Prezentacja projektu jest możliwa za pomocą nieruchomych renderów, renderów w postaci plików wideo, a także za pomocą unikalnych plików prezentacji eksportowanych przez Capture, umożliwiającą przedstawienie w pełni interaktywnej prezentacji projektu.

Capture wspiera **protokoły DMX** Art-Net, sACN, CITP/SDMX, Compulite VC i ETC Net 2 oparte na sieci Ethernet, a także urządzenia EntTec DMX USB Pro pod fizyczne wejście DMX. W wersji pod Windows dostępne są także High End Hog 3/4 i MA Net 1/2 (wersja 2.9 lub wyższa).

Zaawansowana funkcja **console link** może być używana z konsolami świateł kompatybilnymi z CITP/FPTC i CITP/CAEX, a także systemami Hog3/4 (dla Windows). Umożliwia ona między innymi wymianę latek, wybór urządzenia, informacje o fokusie i zdalne uruchamianie.

**Odtwarzaj pliki wideo** na komputerze lub za pomocą projektora, jako materiały naniesione na oprawę sceniczną. Pliki wideo są dodawane do list odtwarzania w celu łatwego przełączania pomiędzy treściami i opcjonalnie mogą być sterowane zdalnie przez DMX.

**Transmituj filmy z serwerów mediów** wspierających CITP/MSEX (w niskiej i wysokiej rozdzielczości) lub z serwerów mediów Green Hippo, korzystając z HMap 3.

**Transmituj pokaz laserowy na żywo** z dowolnego kontrolera lasera wspierającego CITP/CAEX oraz z LaserAnimation lub Pangolin systems, korzystając z wbudowanych protokołów.

# Co nowego w Capture 2018

## Capture 2018

W wersji Capture 2018 dokonaliśmy przeglądu podstawowych funkcji programu i wszystkich komponentów stworzonych w celu ułatwienia procesu projektowania oświetlenia. Zaowocowało to kilkoma istotnymi usprawnieniami w interfejsie użytkownika, który praktycznie się nie zmienił od premiery Capture 2005.

Od wypuszczenia na rynek Capture 2005, Capture korzystał z OpenGL zarówno na Windows jak i macOS. Wraz z wypuszczeniem wersji Capture 2018, porzucamy OpenGL na rzecz DirectX na systemach Windows i Metal na macOS. Zmiana technologii renderowania z OpenGL na DirectX i Metal poprawia wydajność i stabilność oraz wprowadza ekscytującą nową technologię, dającą potencjał rozwoju w przyszłości.

Wprowadziliśmy także kilka usprawnień w kompatybilności Capture z innymi narzędziami do projektowania. Szczególnie cieszymy się z rozszerzeń umożliwiających eksport plików DXF i DWG, a także eksport danych łatek do konsoli oświetleniowej grandMA2.

### Natywny wygląd

Rozdzielczość ekranów komputerowych ciągle się zwiększa, a monitory 4k zyskują na popularności. Capture wspiera teraz nową technologię **per-monitor DPI awareness v2** wprowadzoną w aktualizacji Windows 10. Pozwala to programowi Capture na śledzenie i dostosowanie rozdzielczości monitorów systemowych i wyświetlanie ostrego obrazu w natywnej rozdzielczości, co daje jak najlepszy widok szkicu projektu na monitorze o wysokiej rozdzielczości.

Dzięki korekcie **klawiszy modyfikatorów macOS** korzystanie z klawiatury jest bardziej intuicyjne dla użytkowników macOS. Wybór wielu elementów jest teraz sterowany za pomocą klawiszy Shift i Cmd, dzięki czemu klawisz Ctrl można teraz połączyć z lewym przyciskiem myszy w celu emulacji prawego przycisku myszy.

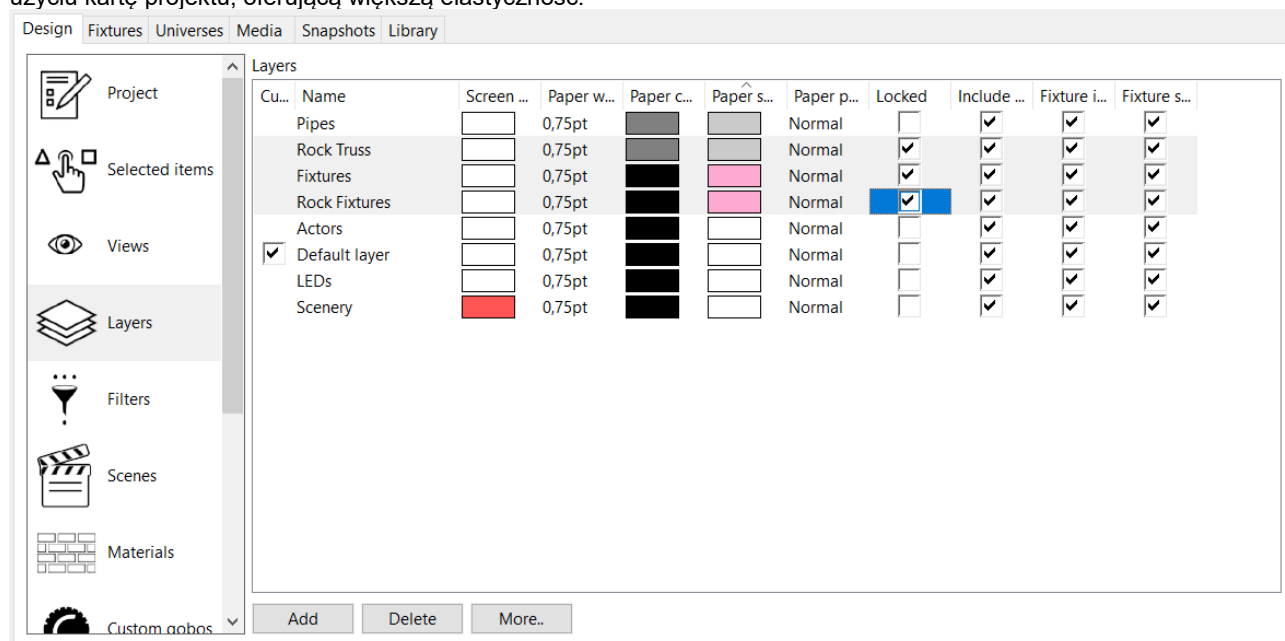
### Nowy silnik renderowania

Stopniowo wycofujemy obecny silnik renderowania oparty na OpenGL i zastępujemy go nowym opartym na **DirectX** i **Metal**. Wymaganiem nowego silnika renderowania będzie DirectX 11 na Windows i Metal na macOS 10.13+, który występuje na komputerach Mac z roku 2012 i nowszych. Wprowadzanie nowego silnika rozpocznie się wraz z wypuszczeniem Capture 2018 i będzie kontynuowane przez wiosnę, z nowymi funkcjami dodawanymi na bieżąco. Więcej informacji można znaleźć na naszej [stronie poświęconej nowemu silnikowi renderowania](#).

Opierając się na DirectX i Metal, sprzętowych API wykorzystywanych wewnętrznie w celu przyspieszenia systemów Windows i macOS, **stabilność i niezawodność** będą znacznie lepsze niż w przypadku OpenGL. Ponieważ nowy silnik został stworzony od podstaw, będzie mógł w pełni wykorzystać potencjał DirectX i Metal, co **znacznie poprawi wydajność**.

## Nowa karta projektu

**Karta projektu** jest jednym z głównych elementów interfejsu użytkownika programu Capture. Został on całkowicie przebudowany z uwzględnieniem wskazówek użytkowników, aby stworzyć uproszczoną i szybszą w użyciu kartę projektu, oferującą większą elastyczność.



Nowy, duży **wyбір kategorii** po lewej stronie nie ma rozwijanych elementów, co umożliwia łatwiejszy przegląd zawartości projektu, z którym chcesz pracować, bez niepotrzebnego natłoku informacji.

Kategoria **widoki** umożliwia ustawienie wszystkich widoków jednocześnie. Zmniejsza to ryzyko przypadkowej zmiany ustawień niewłaściwego widoku i ułatwia porównywanie ustawień pomiędzy widokami.

Ogółem, wszystkie kategorie lepiej wykorzystują dostępną **poziomą powierzchnię ekranu**, dzięki czemu więcej informacji mieści się na ekranie.

Większość kategorii zawartości projektu ma postać listy elementów z przyciskami Dodaj, Usuń i Więcej...

Umożliwia to wybór, **usunięcie lub modyfikację wielu elementów na raz**, co jest kluczowe przy dużych projektach.

Większość kategorii zawartości ma wygląd w stylu tabeli właściwości lub listy elementów ze szczegółami.

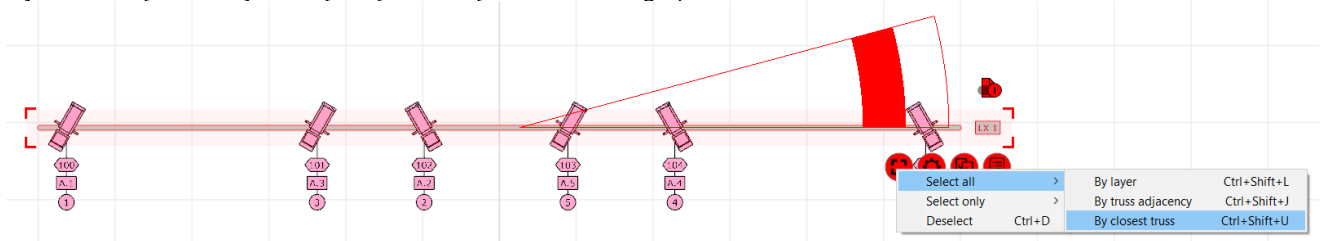
Umożliwia to **wprowadzania zmian w kilku elementach jednocześnie**, jak na przykład modyfikację w warstwach kolorów, właściwościach materiałów lub dodawanie lub usuwanie warstw z filtrów. Umożliwia to także **sortowanie po dowolnych właściwościach**.

## Nowe narzędzia do projektowania

Koncept układów warstw został zastąpiony nowym, funkcjonalnym konceptem **filtra**. Filtry są używane w widoku projektu, wątkach, raportach i scenariuszach eksportowych, w celu wyłączenia warstw i uniwersów DMX. Filtr

pozwała wybrać które dokładnie warstwy i uniwersa DMX mają być uwzględnione, co znacznie ułatwia pracę nad poszczególnymi aspektami projektu.

Dodano nowy zestaw funkcjonalności poświęcony konceptowi **umiejscowienia urządzeń**. Nowa komenda wyboru sąsiadujących kratownic ułatwia pracę z konstrukcjami kratownic, bez potrzeby ich grupowania, a nowa komenda wyboru wszystkich urządzeń znajdujących się na wybranej kratownicy daje taką samą łatwość w wyborze urządzeń. Daje to większą swobodę w stosowaniu grup.



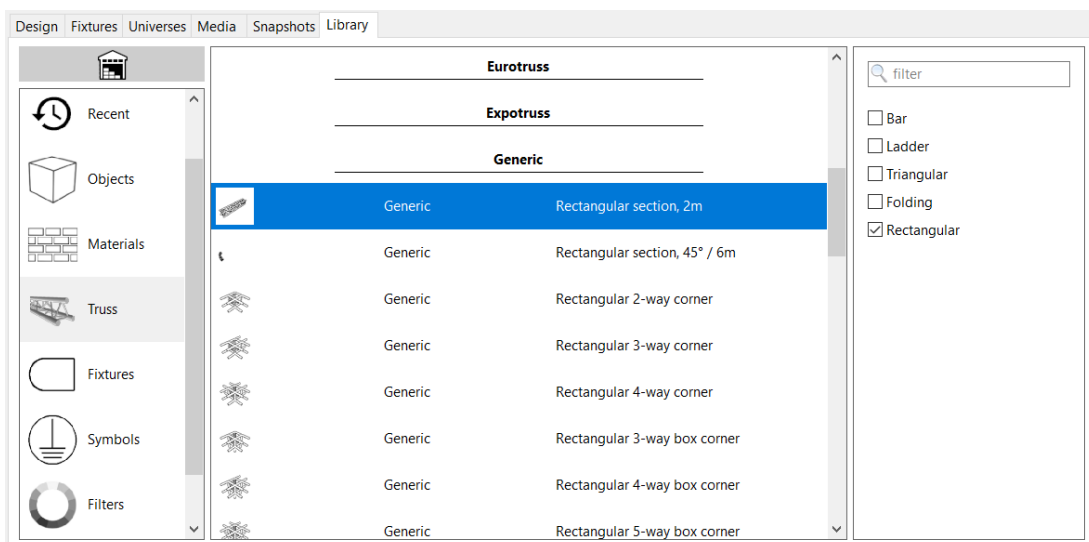
Nowa komenda **importu zawartości projektu** pozwala ponownie wykorzystywać warstwy, filtry, raporty, style wątków i wątki z innych projektów.

## Nowa karta uniwersum

**Przeprojektowana karta uniwersum** sprawia, że nazywanie i sortowanie uniwersów to pestka. Wszystkie opcje dotyczące uniwersów mają swoją własną kolumnę, a sposób w jaki uniwersa projektu są połączone z zewnętrznymi uniwersami jest dużo bardziej czytelny. Po prawej stronie karty znajduje się także w pełni funkcjonalny, miniaturowy podgląd uniwersum, dzięki czemu nie ma potrzeby otwierania dodatkowych okien.

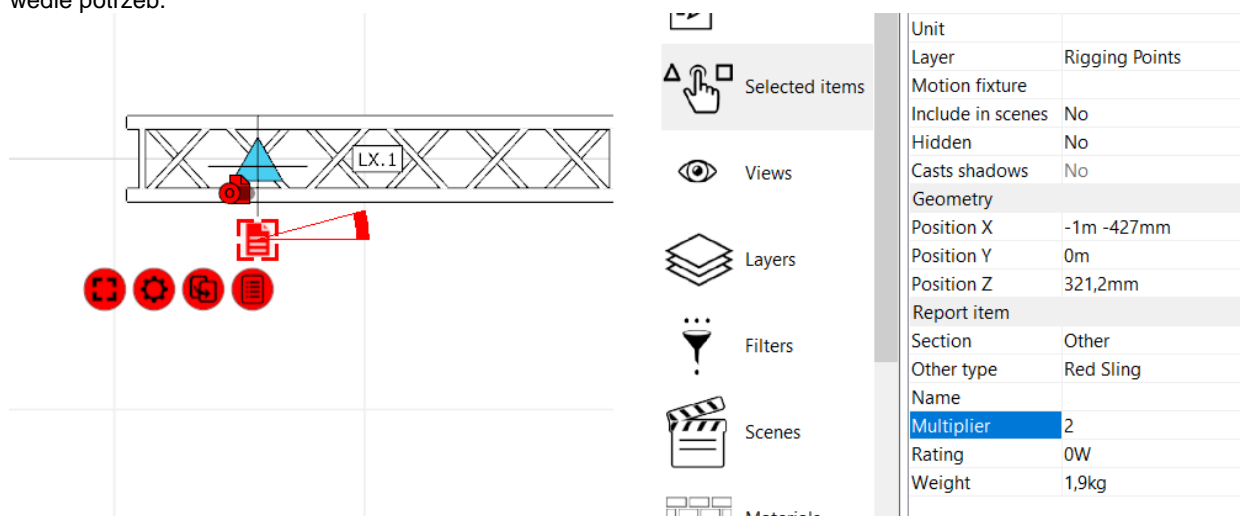
## Nowa karta biblioteki

**Przeprojektowana karta biblioteki** znacznie ułatwia wyszukiwanie elementów. Wczytuje się dużo szybciej, umożliwia podgląd niemal całej zawartości biblioteki i zapamiętuje ostatnio używane elementy. Zamiast wyszukiwania globalnego z poprzednich wersji, funkcja filtra pracuje tylko z wybraną kategorią, co minimalizuje ryzyko wyszukiwania nieodpowiednich elementów, na przykład podczas wyszukiwania kodów produktów. Ponieważ jest to filtr, a nie funkcja wyszukiwania, jest także bardziej dokładny niż wcześniej.



## Ulepszone raporty

Nowy **widżet raportowania elementu** pozwala wliczać dowolny niestandardowy obiekt, razem z wagą i wskaźnikiem. Można go dodawać do projektu tyle razy ile trzeba i można go zgrupować z dowolnym obiektem, wedle potrzeb.

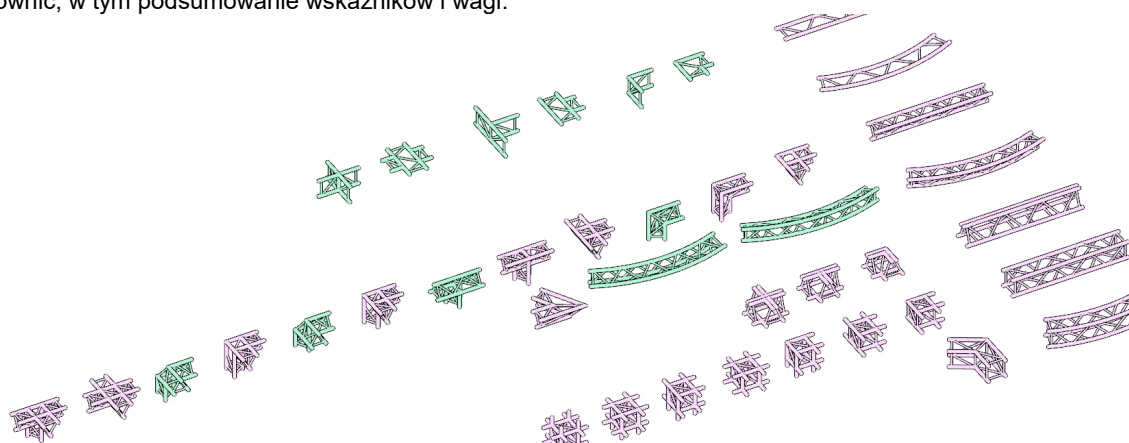


Wszystkie **raporty** otrzymały nowy **wygląd** i rozpoczynają się od informacji o rysunku, powiązanej z widokiem projektu.

**Raport sprzętu** zawiera teraz także informacje o wskaźnikach i wlicza **punkty podwieszenia** oraz nowe elementy raportu.

**Raport oświetlenia** oferuje teraz pełną swobodę w **wyborze kolumn** i zawiera nowe informacje o umiejscowieniu urządzeń.

Całkiem nowa informacja o **umiejscowieniu urządzeń** wyświetla listę umiejscowienia wszystkich urządzeń i kratownic, w tym podsumowanie wskaźników i wagi.



Dodano kilka nowych **elementów kratownic** w kształcie drabinek i trójkątów, a także dodano możliwość pobierania kratownic z biblioteki. Poprawiamy także bibliotekę kratownic, dodając bardziej szczegółowe dane modeli, w tym różne typy klamer i mocowań.

## Więcej opcji wątków

Symbole wątków urządzeń oświetleniowych i samodzielne **skalowanie symboli** za pomocą stylów wątków lub pojedynczo. Dodano **kratki** jako zewnętrzne akcesoria do urządzeń.

**Zrzut ekranu w edytorze wątków** pozwala łatwo tworzyć precyzyjne i uporządkowane wązki.

Nowa opcja konfiguracji klawiszy symboli wątków pozwala na dodawanie **własnych tekstów do wyliczeń**.

## Aktualizacja formatów plików i protokołów

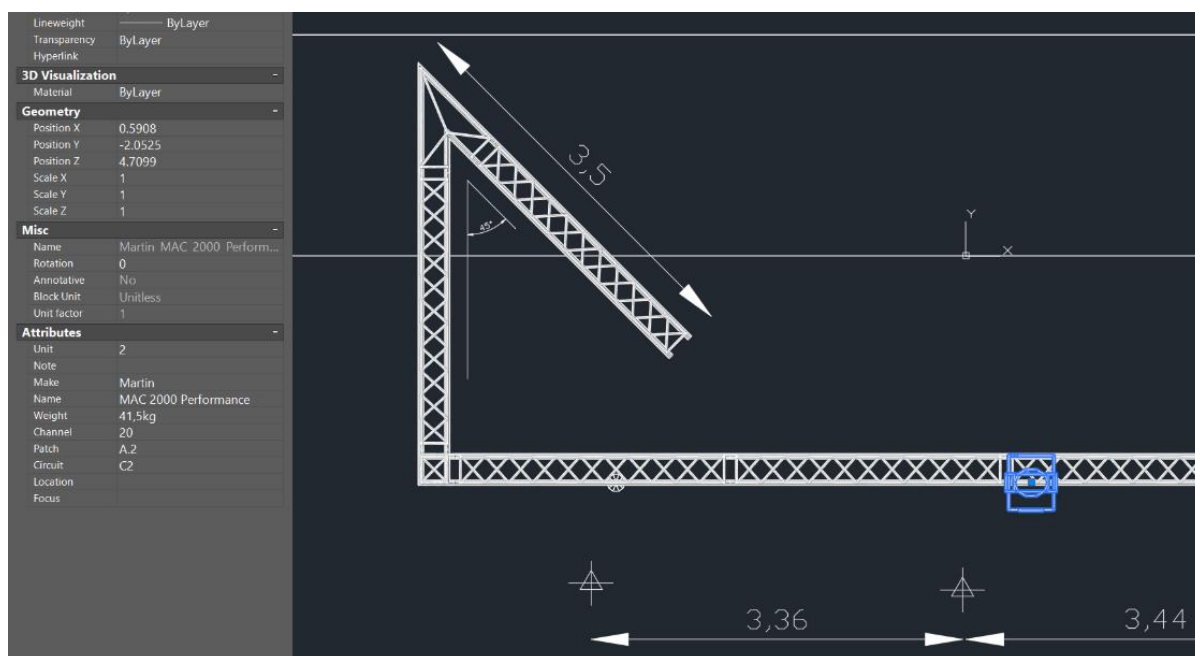
Import plików DWG wspiera teraz pliki do wersji 2018.

Import plików SketchUp wspiera teraz pliki do wersji SketchUp 2018.

Transmisja mediów na żywo przy pomocy NewTek NDI wspiera teraz NDI v3.

## Znakomity eksport DWG

Do tej pory eksport modelu do DWG tworzył jedynie plik z siatkami polyface. Teraz wszystkie obiekty mają postać **bloków**, zachowując orientację każdego obiektu, co znacznie ułatwia stosowanie procesów projektowych opartych o bloki w otrzymanych plikach DWG. Bloki mają także **instancje**, zatem każda instancja danego rządzenia, kratownicy lub symbolu ma wspólną definicję bloku. Dzięki użyciu bloków zachowane są także **grupy**.



Każdy obiekt ma także **przypisane właściwości**: co najmniej informacje o jednostce, a oprócz tego szczegóły urządzeń i kratownic, w tym informacje o producencie, wadze, wersji, kanale oraz inne istotne dane.

**Symbole** takie jak punkty podwieszenia i oś widzenia, a także pomiary **odległości** i **kątów** także są eksportowane do DWG.

## Import i eksport danych o urządzeniach

Import i eksport danych o urządzeniach CSV zawiera teraz kąty **rotacji w osi X/Y/Z**.

Import danych o urządzeniach CSV teraz automatycznie konfiguruje się pod pliki **ChamSys**

**MagicQ** i **WYSIWYG**. Dodano także obsługę plików danych o urządzeniach **UTF-16 CSV**, takich jak z **WYSIWYG**.



## Eksport danych o urządzeniach do GrandMA2

Dodano obsługę eksportu danych o wersji urządzeń w formacie XML grandMA2.

Można eksportować warstwy urządzeń na podstawie warstw projektu, po rodzajach urządzeń lub po prostu z wszystkimi urządzeniami na jednej warstwie. Rodzaje i numery urządzeń można przypisać w razie potrzeby w trakcie eksportu.

## Prezentacje

Nowe opcje **ukrywania panelu zrzutu ekranu i dostępu do ustawień renderowania**.

Dostęp do **konfiguracji uniwersów i informacji o uniwersach**.

## Wizualizacja

Mapowanie mediów i wizualizacja **ruchomych głów paneli LED**.

Nowa opcja widoku **Hue Clamp** pozwala wybrać, czy chce się szeregować dokładność intensywności kolorów w wizualizacji.

Nowe tryby **osobnej kontroli zaworów strumieni wody**, które można poprawiać niezależnie od pompy.

Nowy tryb **WRGB** do generatorów tekstur.

Edycje Capture	Solo	Duet	Quartet	Symphony
<a href="#">Pełna biblioteka AtlaBase z dodawaniem brakujących elementów na życzenie</a>	Tak	Tak	Tak	Tak
Narzędzia do projektowania	Tak	Tak	Tak	Tak
Narzędzia do dokumentacji	Tak	Tak	Tak	Tak
Wizualizacja	Tak	Tak	Tak	Tak
Uniwersa DMX	1	2	4	Bez ograniczeń
Źródła lasera LaserAnimation, Pangolin lub CITP/CAEX	1	2	4	Bez ograniczeń
Liczba odtworzeń plików wideo lub urządzeń do przechwytywania wideo	1	2	4	Bez ograniczeń
Strumienie wideo ze źródeł mediów CITP/MSEX lub NewTek NDI	1	2	4	Bez ograniczeń
Efekty strumieni wody sterowane przez DMX	10	20	40	Bez ograniczeń

## Aktualizacja do Capture 2018 i zmiana edycji

Aktualizacje dla wersji Capture Polar, Capture Argo, Capture Atlas i Capture Nexum są możliwe u sprzedawców oraz w sklepie internetowym. Poniższy rysunek przedstawia możliwe ścieżki aktualizacji i ich ceny. Cena aktualizacji jest taka sama, niezależnie czy posiadana wersja to Capture Polar, Capture Argo, Capture Atlas czy Capture Nexum.

Zmiany pomiędzy edycjami Capture 2018 także są możliwe u sprzedawców oraz w sklepie internetowym. Cena zmiany edycji na inną zależy od różnicy cen pomiędzy danymi edycjami.



Capture  
**2018**  
 Universes  
 Local video  
 Streaming video  
 Laser feeds  
 Water jets

