

CURSO COMPLETO
CAPTURE
2020

INSCRIÇÕES:



ELETRICACENICA.COM

MINISTRANTES:
LUIZ PAULO NENEN
OZ PERRENOUD
VILMAR OLOS



O CURSO

APRESENTAÇÃO

Visando à educação e popularização das ciências e novas tecnologias aplicadas à iluminação cênica, propomos o curso de visualização e pré-programação de iluminação em software 3D.

Esse curso tem por objetivo capacitar profissionais de iluminação a trabalhar com ferramentas que possibilitem a realização de projetos em 3D. Vantagens: a praticidade de aprimorar seus conhecimentos e criatividade; ter a possibilidade de desenvolver um projeto em casa, mandar para o diretor e fazer os devidos ajustes antes mesmo do início de uma montagem - o que torna o trabalho muito mais funcional. Nesse curso apresentaremos todas as funcionalidades do CAPTURE 2020.



Além disso, fará parte do Grupo de estudos CAPTURE BRASIL STUDY GROUP, o primeiro grupo de estudos do CAPTURE VISUALISATION na América Latina. Faremos encontros mensais para discutir novidades, tirar dúvidas e trocar informações sobre essa ferramenta que a cada dia vem se tornando mais popular no mundo todo.

INSCRIÇÕES: ELETRICACENICA.COM

CONTATO: CURSOCAPTURE@ELETRICACENICA.COM

FAÇA SUA INSCRIÇÃO

E BAIXE O PROGRAMA

Faça sua inscrição no site da **Elétrica Cênica**:

<https://www.eletricacênica.com/nossos-servi%C3%87os/cursos>

O valor do curso é de **R\$800,00** e pode ser pago com **10% de desconto à vista** via boleto, cartão de crédito ou cartão de débito virtual, ou parcelado no cartão de crédito em até **6x sem juros**, ou em até 12x com juros do cartão.

Você também pode efetuar uma compra direta através do link de pagamento abaixo:

<https://pag.ae/7WB3Wj-w8>

OBS.: Após adquirir o curso, é necessário preencher a ficha de inscrição disponível no site da **Elétrica Cênica**.



DOWNLOAD:

<https://www.capture.se/Downloads/Download-Capture>

OBS: Faça o download da versão DEMO. A licença para habilitar a sua versão será enviada próximo ao início do curso (mediante comprovação de pagamento).

INSCRIÇÕES: [ELETRICACENICA.COM](https://www.eletricacênica.com)

CONTATO: CURSOCAPTURE@ELETRICACENICA.COM

EMENTA DO CURSO

E REQUISITOS MÍNIMOS

ENTENDENDO O CAPTURE - Conhecer as principais ferramentas, funções e atalhos do software. Alterando o layout da página principal do Capture e entendendo os atalhos do teclado;

MENU SUSPENSO - Detalhamento de todas as funções dos menus do Capture;

VISTAS - Entendendo e alterando as propriedades de cada janela de trabalho e alterando as configurações de vídeo e câmera;

INICIANDO UM PROJETO - Informações que devem constar na descrição do projeto;

AS QUATRO VISTAS DO SOFTWARE E SUAS DIVERSAS VISUALIZAÇÕES.ÍCONES NA TELA - Ativar e desativar ícones na tela de trabalho que não estejam sendo utilizados naquele momento;

CRIANDO E NOMEANDO O ARQUIVO DE PROJETO. CRIANDO CAMADAS Separar os elementos do projeto em camadas para melhor compreensão do mesmo;

CRIANDO FILTROS - Criar filtros para ligar ou desligar a visualização de camadas;

EMENTA DO CURSO

E REQUISITOS MÍNIMOS

CRIANDO OBJETOS - Criar alguns objetos, sem depender de outro programa (ex: plateia e paredes de um teatro, cenários);

CLONANDO OBJETOS - Clonar (copiar e colar de forma manual ou autom) e distribuir em várias configurações objetos ou aparelhos;

COMO INSERIR ELEMENTOS DA BIBLIOTECA PARA O PROJETO - Inserir elementos já configurados no projeto: ESTRUTURAS, APARELHOS, FIGURA HUMANA, PRATICÁVEIS, OBJETOS DE CENA etc;

FORMANDO A CAIXA CÊNICA ATRAVÉS DE SEUS ELEMENTOS CONSTRUTIVOS:

PALCO E PLATEIA - Escolher o tipo de palco, medidas e texturas das peças componentes;

VARAS de LUZ e de CENÁRIO - Definir medidas e posições;

VESTIMENTA CÊNICA - Construir e localizar Panos de boca, Pernas, Bambolinas etc;

CORTINAS, ROTUNDA E CICLORAMA - Definir as medidas e Texturas;

EMENTA DO CURSO

E REQUISITOS MÍNIMOS

CRIANDO MATERIAIS E INSERINDO TEXTURA NOS OBJETOS - Criar materiais específicos para os figurinos, cenografia e demais objetos de cena;

GERADOR DE TEXTURA - Criar um objeto específico (ex: uma fita ou placa led RGBW);

MATERIAL METÁLICO/ REFLEXIVO/ TRANSPARENTE - Modificar a textura de um objeto específico, para deixá-lo mais real;

PLANO DE REFLEXÃO - Configurar uma determinada área para torná-la reflexiva;

.PLANO DE FOCO - Aprender a utilizar essa ferramenta extremamente facilitador na afinação de luz através do Capture;

IMPORTANDO OBJETOS 2D ou 3D - Importar arquivos para utilização no Capture;

EXPORTANDO OBJETOS 2D ou 3D - Exportar arquivos construídos no Capture;

EMENTA DO CURSO

E REQUISITOS MÍNIMOS

MANUSEANDO APARELHOS CONVENCIONAIS E ELETRÔNICOS -

Conhecer os equipamentos existentes na biblioteca do software e suas principais funções e utilizações. Exercitar a troca de ótica e lâmpadas dos aparelhos. Inserir acessórios, íris, barndoor, filtros, gobos etc,;

.PATCH - Conhecer as diversas formas de fazer o patch dos equipamentos;

CRIANDO GRUPOS DE APARELHOS - Separando seus equipamentos em grupos para melhor controle;

ID E ETIQUETAS DOS APARELHOS - Identificar cada aparelho e nomeá-lo de acordo com o seu projeto de luz;

GOBOS PERSONALIZADOS - Como inserir seu gobo personalizado no projeto e como inseri-lo em um equipamento;

FERRAMENTA DE MEDIDA E ÂNGULO - Utilizar as diversas funções dessas duas ferramentas de medidas precisas;

FUMAÇA - Aprender a dimensionar e configurar a fumaça ambiente e deixá-la mais realista;

EMENTA DO CURSO

E REQUISITOS MÍNIMOS

MÍDIA - Inserir imagens e vídeos no seu projeto, ajustar a luminância e o mapeamento das imagens. Aprender a configurar os reprodutores de vídeo e controlá-los via console;

SNAPPER - Criar pontos de junção de objetos: peças de um andaime por exemplo;

WATER JET: Como inserir e configurar a Fonte de água no seu projeto;

DMX MOVER e DMX ROTATOR: Ferramentas que te possibilitam dar movimento aos objetos. Como vincular essa função ao objeto e controlar por um console;

CRIANDO CENAS - Criar cenas, ainda sem iluminação, com mudanças de cenário, posições de atores ou objetos, e, depois colocar luz e controlar as diversas cenas via console;

PATCH E CONTROLE DA CÂMERA - Configurar a câmera de uma das vistas e controlar movimentos e ajustes de tela ao vivo via console;

GRAVANDO ATALHOS DE CÂMERA - Definir 5 posições de câmera para rápida visualização;

EMENTA DO CURSO

E REQUISITOS MÍNIMOS

GERANDO DOCUMENTAÇÃO E RELATÓRIO - Ao finalizar o projeto, gerar toda documentação necessária para que os técnicos compreendam a montagem: mapa (planta baixa) de luz, cortes, relatório de materiais, equipamentos, estruturas, pontos de ancoragem utilizados no projeto, etc.;

EXPORTAR IMAGENS E VÍDEOS DO PROJETO EM ALTA QUALIDADE - Criar fotos de cada tela individualmente, ou gerar um vídeo e imagens instantâneas para serem renderizadas;

EXPORTAR APRESENTAÇÃO - Aprender a exportar um stand alone do seu projeto para que seja visualizado mesmo por quem não possui o software;

ENTENDENDO OS UNIVERSOS DMX E CONEXÃO COM CONSOLES;

EXTERNOS (MESA DE LUZ);

INTEGRAÇÃO DO CAPTURE COM CONSOLES;

ATUALIZAÇÕES DE VERSÃO.

EMENTA DO CURSO

E REQUISITOS MÍNIMOS

REQUISITOS MÍNIMOS DO COMPUTADOR (SEGUNDO O SITE CAPTURE)

WINDOWS

Minimum requirements: Windows 10 64-bit with DirectX 11.1
Filename: Capture 2020.0.51
Installation instructions: Download the Microsoft installer file and double click to start the installation.
Hardware compatibility: No known issues.

MAC

Minimum requirements: macOS 10.14 - 10.15 with Metal
Filename: Capture 2020.0.51
Installation instructions: Download the DMG-file, double click to open it and drag the application to your Applications folder.
Hardware compatibility: See the Mac Metal issues page.

REALIZAÇÃO:

