



/// VERTEILTES /// RENDERING



Prof. Dr. Tobias Breiner

vektoria

www.vektoria-engine.com

Debugginghilfen

Inhalt

GRUNDLAGEN

HARDWARE

NETZWERKKLASSEN

REAL SCENE KONFIGS

BEISPIEL FAHRSIM.



PROF. DR. TOBIAS BREINER
VEKTORIA MANUAL

2 VON 4
VERTEILTES RENDERING

In Arbeit

Vektoria lässt seit V14 verteiltes Rendering zu.
Damit lassen sich die Sichtsysteme beliebig skalieren.
Vektoria ist damit auch für Simulationsanwendungen wie Fahr- und Flugsimulatoren etc. interessant.

Mit dem Knotenobjekt CHardware lassen sich beliebig viele Renderclients flexibel konfigurieren.

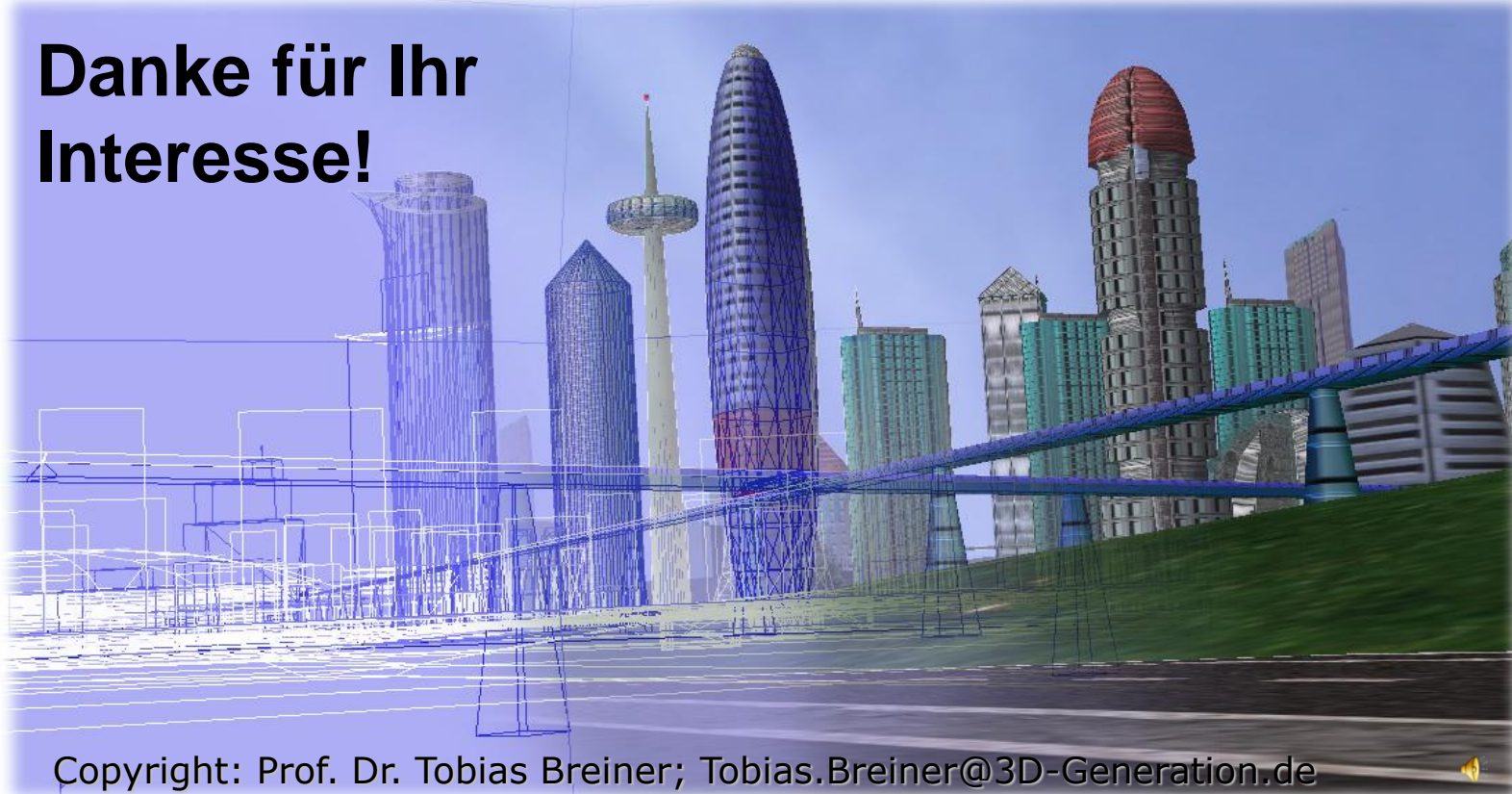
Aber dieser Foliensatz ist
zurzeit noch in Arbeit!

Falls Sie Interesse an Verteiltem Rendering
haben sollten, informieren Sie mich bitte!



/// GAME /// OVER

**Danke für Ihr
Interesse!**



Copyright: Prof. Dr. Tobias Breiner; Tobias.Breiner@3D-Generation.de

