

WebPlanner

Интерактивное и кооперативное 3D
моделирование в веб-браузере

Браузер - удобная платформа для разработки

- Настоящая кроссплатформенность
- Развитые API

Инструменты:

- Удобные Frameworks
- Компилируемые в JS языки
- Потенциал: WebAssembly

Серверная часть:

- Геометрическое моделирование - ядро C3D (C++)
- Дополнительные сервисы можно писать на любых языках

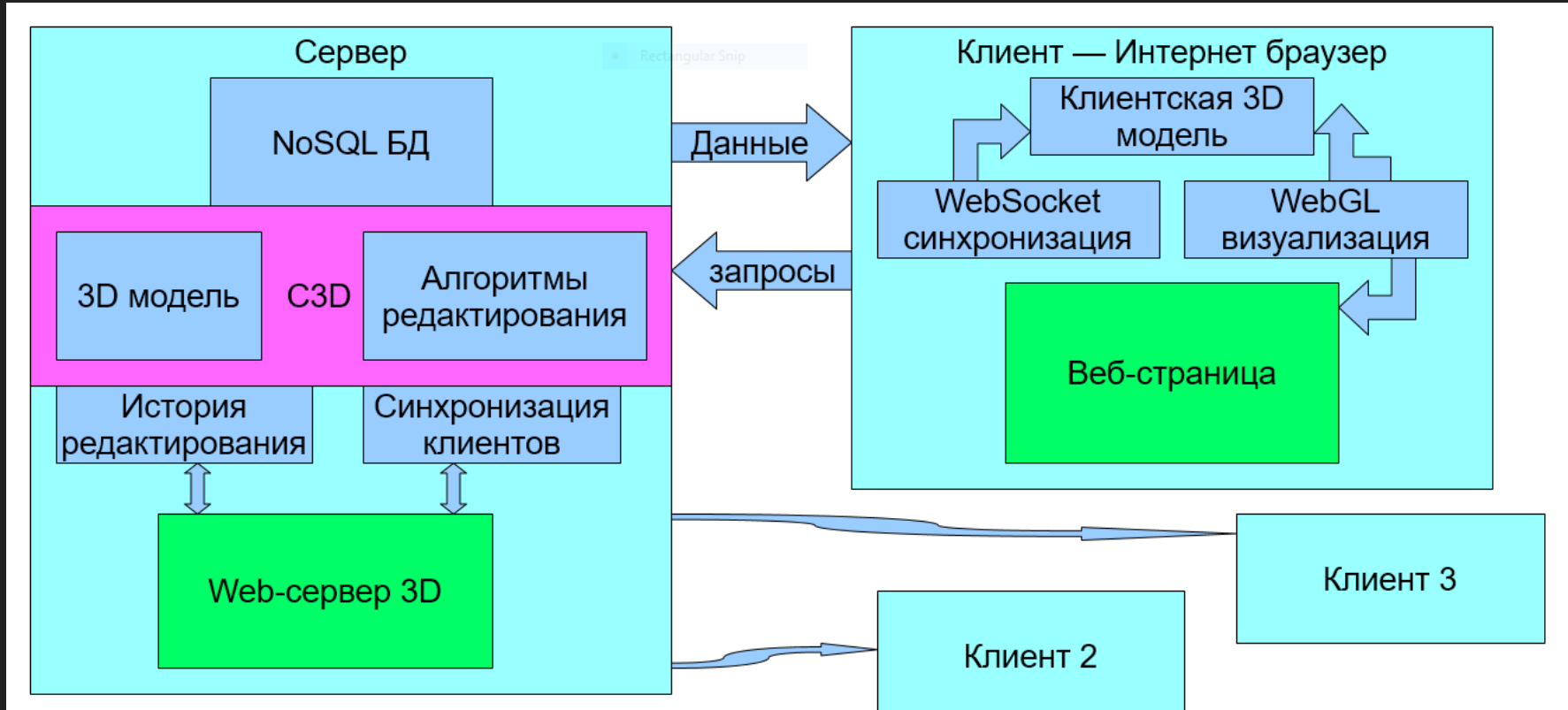
Преимущества Web приложений

- Централизованное хранение всей пользовательской информации
- Удобные возможности коллективной работы
- Работа с новейшей версией программы
- Интеграция с другими веб-сервисами
- Легкость лицензирования

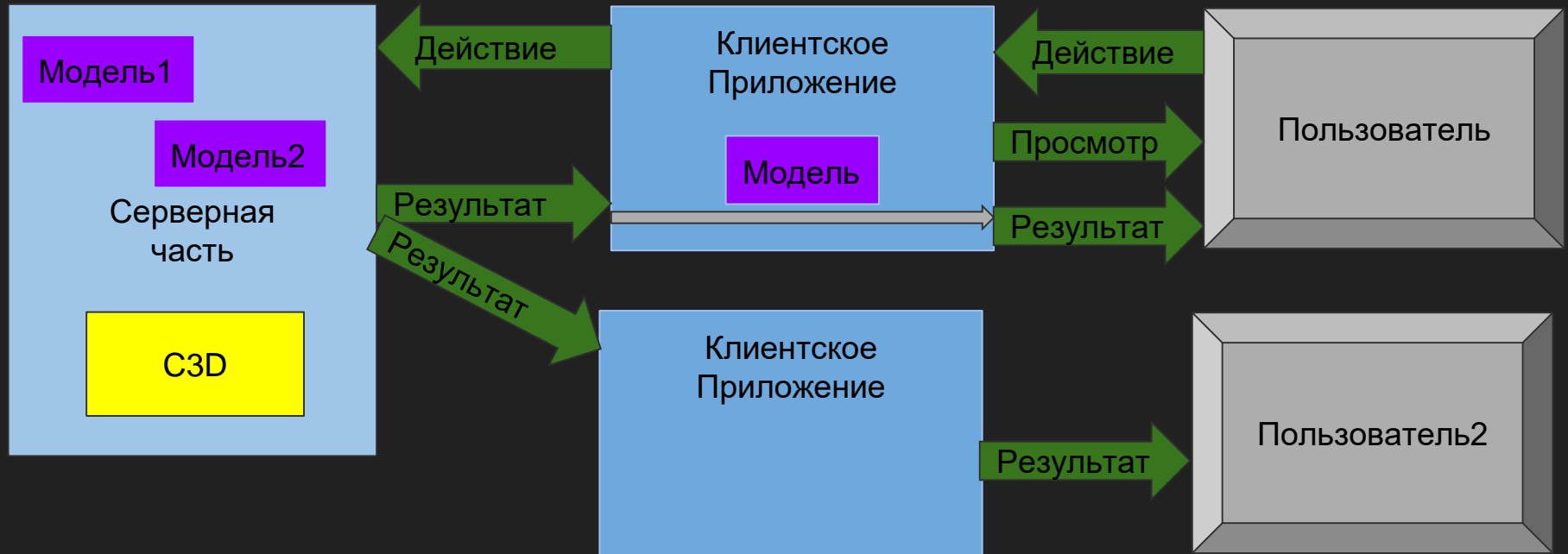
Использование C3D

- Быстрое и компактное ядро
- Импорт сторонних файлов и моделей КОМПАС
- Возможность многопоточного выполнения операций
- Поддержка Linux

Архитектура WebPlanner



Организация коллективного моделирования



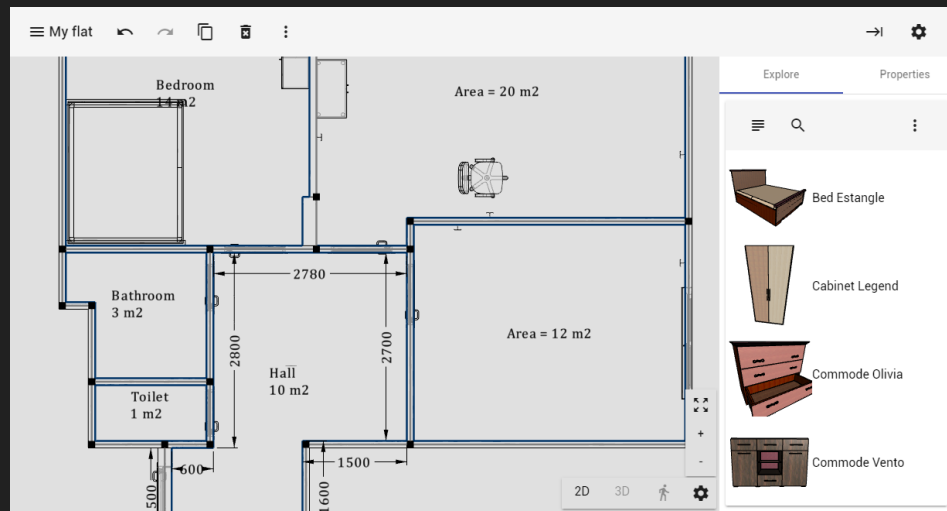
Визуализация WebGL

- Большинство методов идентичны OpenGL (ES)
- Следует учитывать производительность JS, GC, WebGL IPC
- На Windows эмулируется на DirectX через Angle
- На мобильных устройствах ограничена точность (вычисления в шейдерах), в буферах
- WebGL2



Основные проблемы

- Более сложная архитектура
- Производительность JS, GC
- Латентность интернет-соединений
- Нагрузка на веб-сервер
- Качественная визуализация



Спасибо за внимание!



www.wigwam3d.com