

Публичная дорожная карта C3D Vision

Обновление: 15.10.2024

	Q4 2024	Q1 2025	Q2 2025	Q3 2025
Качество рендеринга	Многослойная прозрачность, сглаживание	Разработка набора реалистичных материалов, описанных на языке определения материалов NVIDIA (MDL)		
Интерактивные инструменты	Редактор «Красный карандаш»	Навигация от первого лица	Курсор для графических редакторов	Анимация
Выбор геометрических объектов	Отрисовка сети на гранях Ограничивающего куба			
Архитектура и производительность рендеринга	Рендеринг геометрического представления в Vision-e			
	Реализация многопоточного режима работы Frustum Culling			
Документация	Разработка руководства пользователя			
	Перевод документации на исходный код библиотеки			

Сроки выполнения задач являются предварительными и могут быть изменены в случае необходимости