



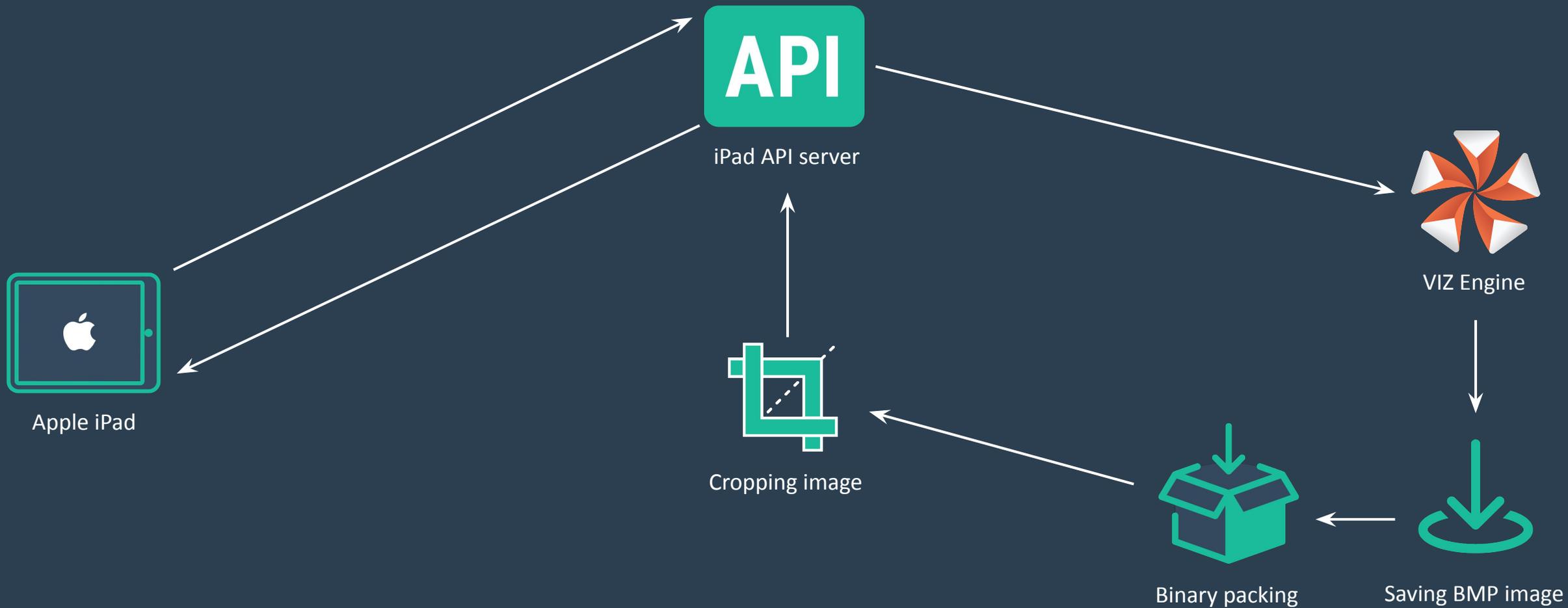
Viz Play

Взаимодействие с Viz Engine

Сравнительный анализ методов дублирования изображения с видео-стен
на мобильное устройство Apple iPad

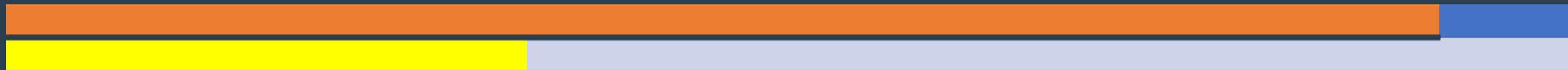


Snapshots



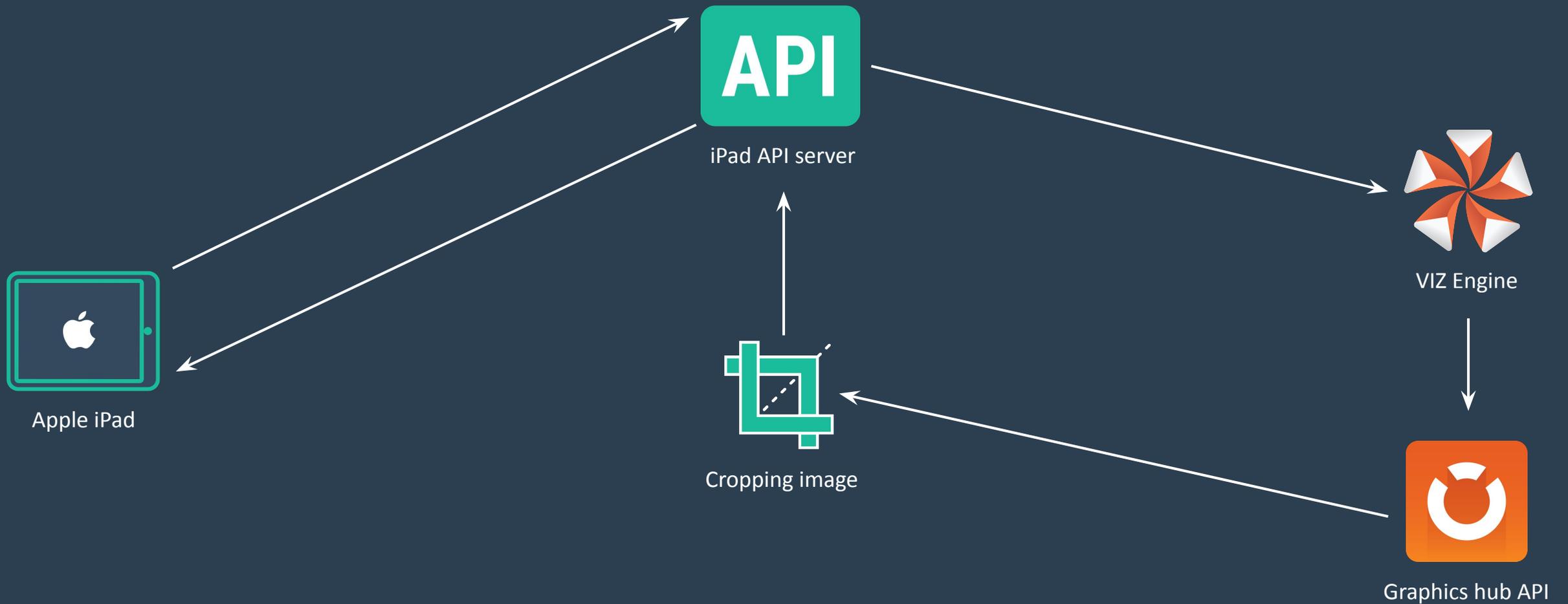
Metrics

Time
Resources



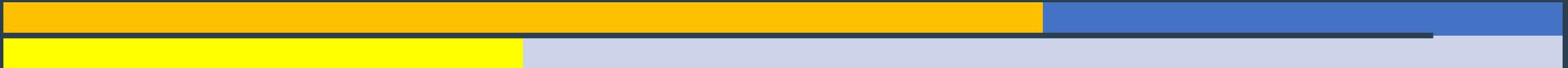


Graphics hub REST API



Metrics

Time
Resources

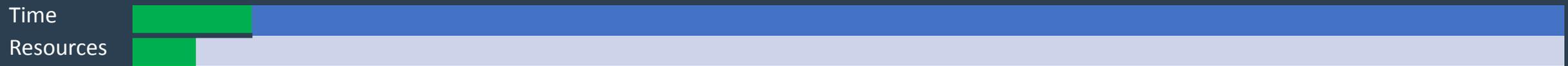




Direct capture



Metrics





Summary

Snapshot		Graphics hub REST API		Direct Capture	
—	+	—	+	—	+
Во время создания снимка движок будет «заморожен» на 1-3 секунды.	Стандартная функция движка.	Во время создания снимка движок будет «заморожен» на 1-3 секунды.	Программное решение Vizrt.	Необходима установка на одной рабочей станции с Viz Engine.	Высокая производительность.
Высокая задержка.		Необходима установка и тестирование программного пакета.			Низкое потребление ресурсов.
Избыточное количество операций.		Высокая задержка.			Не создает дополнительной нагрузки на движок.
Необходимо записать снимка на жесткий диск.		Избыточное количество операций.			Возможна модификация и доработка.
1		1		1	
2		2		2	



Direct capture



Для захвата изображения используются только системные библиотеки. Коммуникация с программными продуктами Vizrt отсутствует



Время создания, упаковки и конечной доставки на устройство пользователя составляет менее 1 секунды.



Дистрибутив программы весит 7.8 МВ, потребление оперативной памяти составляет 9.2 МВ.