

OpenGL Vizserver™3.4

在标准的本地和广域网上实现高性能大数据集可视化和多站点协同

功能和好处

- 远程数据访问:无需复制数据
- 应用程序透明:无需修改即可运行已有的基于OpenGL®API程序
- 共享应用程序控制:将已有的独立程序成为协同应用程序
- 客户端无关性:可使已有PC、工作站甚至无限手持设备具备SGI可伸缩可视化系统的能力
- 网络无关性:可以使用包括无线802.11在内的任何标准TCP/IP网络
- 高性能:达到了60Hz全硬件图形加速远程可视化系统
- 动态资源分配:使SGI可伸缩可视化系统成为支持整个组织的多用户系统
- 高级功能:支持单会话无限协同站点、立体可视化和SGI Reality Center环境

对大数据集的通用访问方法和高级可视化

使用OpenGL Vizserver3.4, 业界性能最强劲的可视化、计算和数据管理可以提供给组织中的任一用户。每个用户都可以访问SGI可伸缩可视化系统的全部功能, 该系统提供了比传统高端桌面系统高达200倍的计算、内存和I/O性能。用户可以使用传统桌面系统不可能具有的高级渲染技术。无论用户进行机械分析、石油勘探或者医学研究, 新的性能和功能可使桌面用户和地理分散的团队将按批分析任务转成交互式的任务, 像单个的、交互式团组那样能够解决更大、更复杂的问题。

不受时间地点限制的协同

OpenGL Vizserver™ 使得远程桌面、PC或者移动用户能够与同事们协同使用强大的Silicon Graphics® 可伸缩可视化系统和可视化工作站。交互式可视化应用程序在可视化服务器上调用统一的数据, 结果对于任意数量的独立用户都是可见的。OpenGL Vizserver使已有的应用程序可以远程访问, 无需远程数据复制就可以实现即时协同。可以想象北太平洋上油井平台的工程师与公司总部共享最新的石油规划信息, 并可以交互式地将意见汇总起来是多么振奋人心。

无需修改软件

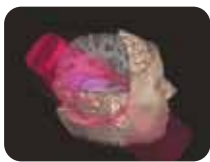
OpenGL Vizserver不需要为了远程访问或者协同工作而修改基于OpenGL®API的应用程序。在Silicon Graphics可伸缩可视化系统或可视化工作站上运行的程序生成的交互结果被传送到运行OpenGL Vizserver客户端软件的现存客户端上。SGI®Reality Center®环境之间可以共享运行的多管道应用程序, 支持分布团队群组的决策制定, 而远程立体可视化支持允许远程个体和分布的团队沉浸式地浏览他们的数据。这意味着用户的全部可视化应用立刻就能提供给你的所有客户, 而无需考虑他们的位置和平台。

利用原有的桌面, 减少花费, 提高生产率

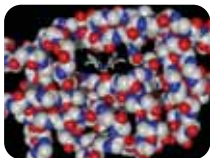
OpenGL Vizserver提供了对运行Solaris™、Linux®、Windows®和SGI®IRIX®操作系统的远程访问和协同。即使是无限手持设备也能访问SGI®可视化服务器的集成可视化、计算和I/O能力, 参加网络协同会议。OpenGL vizserver增加了对关键决策的组织化的输入, 使得IT组织简化桌面环境并更有效率, 节约高达40%的硬件、软件、存储和系统管理费用。集中的可视化服务器成为以图形、计算和数据为主的应用的强有力平台, 并且仅在全组织需求它时才需升级它们。



OpenGL Vizserver™3.4



医学



科学研究



政府和国土安全



制造

在现有网络上达到最大性能

OpenGL Vizserver可以在现有的局域网和广域网上实现交互式应用的全部性能。它位于标准TCP/IP协议的最顶层,支持防火墙报文过滤,使得内部网或Internet上协同的应用程序更安全。OpenGL Vizserver支持强有力的帧间压缩,特别是在较慢的网络上,可以显著增加性能、解析度和图像质量。远程协同者现在可以从他们的桌面或者移动计算环境中体验应用透明协同的能力。

有效的资源扩展

当组织的需求变化时,它的计算机系统也必须同步变化。Silicon Graphics 可伸缩可视化系统基于 SGI®NUMAflex™ 模块化计算体系结构,能够提供有效的系统资源扩展。如果需要更快的加载数据,在内存中存储更大的数据,更快的解决问题,或者支持更多的并发用户,只要简单向单个共享的可视化服务器加入所需资源,马上就可以提供任何人。这些系统要比一般图形工作站提供更多的资源;它们是可伸缩的高性能的共享内存系统,可以用作可伸缩的计算服务器,增加

了组织的投资回报。

增加SGI Reality Center环境的效果

SGI Reality Center环境提供了极致的群组协同体验。它们使用了Silicon Graphics可伸缩可视化系统提供的大型显示、高级应用程序和强有力可视化能力,使得组织可以在更少的时间用更少的代价做出高质量的决策。OpenGL Vizserver可以连接多个SGI Reality Center环境进行分布决策制定和综合远程专家输入和管理建议。OpenGL Vizserver通过提供远程用户和团队的使用而显著增加了Reality Center环境的价值。

强大的、实用的、高效的协同解决方案

OpenGL Vizserver 为最大化生产率、决策制定和 ROI 提供了动力。它适合无缝连接已有的桌面和网络环境,在任何需要的时候和需要的地方提供 Silicon Graphics 可伸缩可视化系统和可视化工作站的最强大的可视化能力。OpenGL Vizserver 提供了一个合理的、性价比高的途径来协同大量可视化数据,解决以前无法解决的问题。

SGI OpenGL Vizserver 3.4 技术规格

服务器

OpenGL Vizserver 3.4 可视化服务器中才有的硬件加速可视化。Silicon Graphics®Onyx®系列支持高达 16 个 UltimateVision™、16 个 InfiniteReality® 或者 8 个 InfinitePerformance® 可视化流水线作为多会话和多流水线服务器。Silicon Graphics Onyx4® 系统支持多个可伸缩图像捕捉 (SGC) 卡以加速回读性能和高达 60Hz 的整体帧速度。Silicon Graphics®Tezro®、Silicon Graphics®Octane2™、Silicon Graphics®Octane® 或者 Silicon Graphics Fuel® 可视化工作站可以用作单用户协同服务器。

网络

OpenGL Vizserver 3.4 运行在普通的 TCP/IP 网络,包括 1000/100/10Base-TX、ATM、T1、802.11a/b/g,支持报文过滤防火墙。

客户端

OpenGL Vizserver 客户端可以从 www.sgi.com 免费下载。支持的平台是运行 IRIX®6.5.11 或更高版本的 Silicon Graphics 可视化工作站、运行 Solaris™ 2.5.1 或更高版本的基于 SPARC™ 微处理器的 Sun™ 工作站、或者运行 Red Hat®Linux®6.2 或者 Microsoft®Windows NT®4.0、Windows®2000、Windows®XP 或者 Windows®XP Tablet PC Edition 操作系统的基于 Intel®Pentium®III 或更高的处理器的工作站。

技术特点

OpenGL Vizserver 3.4 提供了内置、帧压缩算法 (4:1、8:1、16:1、32:1) 的压缩 API,适用于帧间压缩计算、帧间无损压缩和以及创建专门的压缩 API。它支持帧损失 (spoiling)、动态管道分配、保留 API、包括 PAM 认证的防火墙/安全功能和可定制的认证 API。多管道会话支持包括对双头工作站的支持、多管道 SGI Reality Center 环境、软件构成和输出管道选择。SGI IRIX 客户端支持远程立体显示。

协同功能

服务器上的每个可视化流水线能够支持一个与任意多协同者的会话 (包括一个可选本地用户)。用户共享应用程序的控制。除了发起人外所有用户都可以在任何时刻加入、离开或者重新加入该协同会话。配置多个会话和单会话上的多个协同者应当参考 www.sgi.com/software/vizserver/tech_info.html 上的配置指导。

服务

OpenGL Vizserver 解决方案可以由 SGI 技术服务进行特别配置和安装,使用户的使用和 ROI 达到最大。



www.sgi.com.cn

北京办事处
北京市朝阳区建国门外大街19号
国际大厦2301-2303室
电话:(86-10)65228868
传真:(86-10)65228818
邮编:100004

上海办事处
上海市乌鲁木齐北路457号
朝代商务中心407-408室
电话:(86-21)62490680
传真:(86-21)62492512
邮编:200040

广州办事处
广州市环市东路362-366号
好世界广场1709室
电话:(86-20)83878793
传真:(86-20)83878248
邮编:510060

香港办事处
香港九龙达之路72号
香港科技中心520B-521室
电话:(852)-27843111
传真:(852)-27789100

台湾办事处
台北市复兴北路2号2-7
电话:886-2(27519188)
传真:886-2(27513098)