

HI gibt MCX, Erweiterungsbibliotheken von MascotCapsule(R), heraus

Tokio (ots/PRNewswire) -

- Unterstützung bei der Entwicklung von hochqualitativem Inhalt

HI CORPORATION (Firmensitz: Meguro-ku, Tokio; Präsident & CEO: Kazuo Kawabata; im Folgenden "HI") gab heute die Herausgabe von MascotCapsule Extension (MCX), einer Erweiterung der Echtzeit-3D-Rendering-Engine MascotCapsule(R) bekannt.

MCX ist eine unentbehrliche Sammlung von Bibliotheken zur Unterstützung bei der Entwicklung mobiler 3D-Spiele. Es ermöglicht Entwicklern die Vereinfachung des Spielcodes sowie Einsparungen bei den Entwicklungs- und Testkosten.

Kollisionsdetektion ist ein wesentlicher Teil des Codes für viele Spielarten. Das MCX-Kollisionspaket, das nun mit dieser ersten Version eingeführt wurde, bietet ein äusserst einfaches API, das den Spielen eine schnelle und präzise Kollisionsdetektion mittels einer Reihe von Grundzeichenformen (Basic Bounding Shapes) ermöglicht.

~

MCX Produkteigenschaften

- CPU 32 bit 100MHz oder höher empfohlen
- Betriebsumgebung MascotCapsule(R) V3 und/oder V4 erforderlich
- Codegrösse ca. 100KB
(Kollisionspaket)
- Arbeitsumgebung ca. 0.5 KB pro Bounding-Shape
(Kollisionspaket) ca. 5KB pro Zeichenmodell ohne Formen
- OS/Plattform Java, BREW, Linux, PalmOS, Symbian OS, Windows Mobile

Übersicht über das MCX Kollisionspaket

- Die folgenden Grundformen sind für die Kollisionsdetektion verfügbar.
 - a. Dreidimensionale Formen (Bounding Volumes):
Kugel, Box/AABBox, Kapsel/AABCapsule, Zylinder/AABCylinder
+ Achsenausgerichtete Körper, beschrieben als Box parallel zur Achse (AABBox), Zylinder parallel zur Achse (AABCylinder), Kapsel parallel zur Achse (AABCapsule).
 - b. Andere Formen:

Punkt, Linie, Strahl, Dreieck, Ebene
-- Figurenobjekte können ebenfalls direkt als Bounding Volumes
verwendet werden.
-- Bounding Volumes können automatisch für jedes renderbare Objekt
erstellt werden.
-- Funktionalität wird ebenfalls geboten, um zu überprüfen, ob sich ein
bestimmtes Bounding Volume innerhalb der Blickpyramide (View-
Frustum) befindet.

~

MCX ist eine wertvolle Ergänzung der gängigen
Middleware-Bibliotheken von HI. Es dezimiert die Hindernisse bei der
Entwicklung mobiler 3D-Spiele und trägt so zum weiteren Wachstum der
Branche bei.

~

+ Mascot Capsule ist ein eingetragenes Markenzeichen von HI
CORPORATION.
+ Bei den hier erwähnten Firmen- und Produktnamen kann es sich um
Markenzeichen bzw. eingetragene Markenzeichen ihrer jeweiligen
Eigentümer handeln.

Über HI CORPORATION

Besuchen Sie bitte die Website http://www.hicorp.co.jp/e_index.html .

Kontakt

HI CORPORATION

Marketing Division/Public Relations: Mitsutaka Monma

Meguro Higashiyama Bldg. 5th Floor, 1-4-4 Higashiyama, Meguro-ku,

Tokio, Japan 153-0043

TEL: +81-3-3710-2843

FAX: +81-3-5773-8660

E-Mail: press@hicorp.co.jp

~

Rückfragehinweis:

Mitsutaka Monma, HI CORPORATION, +81-3-3710-2843 bzw. Fax,
+81-3-5773-8660 bzw. press@hicorp.co.jp

*** OTS-ORIGINALTEXT PRESSEAUSSENDUNG UNTER AUSSCHLISSLICHER
INHALTLICHER VERANTWORTUNG DES AUSSENDERS - WWW.OTS.AT ***

OTS0297 2006-09-27/17:44

271744 Sep 06

Link zur Aussendung:

http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20060927_OTS0297