

Havok™ 시뮬레이션 작업 툴

높은 정확성이 요구되는 시뮬레이션을 위한 첨단 솔루션



Havok은 확장성이 높은 피직스, 파괴, 절차적 애니메이션, 탐색 AI 등의 게임 기술을 선도하는 개발 회사로서 상업용 게임 분야에서 극히 까다로운 고객의 요구에 부응하며 12년 동안 탄탄한 경험을 쌓아왔습니다. Havok의 툴과 기술은 사용법이 쉬울 뿐만 아니라, 규모가 크고 역동적이며 파괴 과정을 구현해야 하는 시뮬레이션 환경을 지원하기 때문에 군사 분야 및 시뮬레이션 업계에서 사용할 수 있습니다.

Havok의 기술로 개발자들은 시뮬레이션 환경의 현실성과 정확성을 크게 개선하고 이러한 시스템을 내부적으로 구축하는 데 필요한 시간, 위험, 비용을 줄일 수 있습니다.

Havok Physics

Havok Physics는 실시간 충돌 감지와 물리적 시뮬레이션 솔루션 분야에서 인정 받고 있는 제품입니다. Havok Physics는 작업 속도를 빠르게 하고, 기능은 막강한 시뮬레이션 기술을 제공하여 게임 업계에서 불후의 표준이 되었으며 군사 및 시뮬레이션 분야에서 광범위하게 채택되고 있습니다.

Havok AI

Havok AI에는 자동화된 탐색 메시 생성, 경로 따라가기 기능뿐만 아니라 엔티티의 수량적 측면과 시뮬레이션 환경의 규모 면에서 매우 동적이고 확장성이 좋은 국소적 회피 (local avoidance) 기능이 있습니다. Havok AI는 MMO(Massively Multiplayer Online) 게임에 최적화되었으며 매우 복잡하고 동적인 대규모 환경을 지원합니다.

Havok Animation 및 Behavior

Havok Animation 및 Behavior는 캐릭터가 중심이 되는 시뮬레이션 시스템을 위해 최적화된 재생 기능을 제공하고 실시간 블렌딩이 가능할 뿐만 아니라, 작업 속도와 유연성을 향상시켜 주는 이벤트 중심적 캐릭터 애니메이션 개발 툴입니다. 종합적인 애니메이션 데이터 압축, 자체 지정, 역운동학을 활용하고 Havok Physics

와 즉각적인 통합을 통해 캐릭터 수가 극히 많은 게임에 최적화되었기 때문에 새로운 시뮬레이션의 가능성을 열고 있습니다.

Havok Destruction

Havok Destruction에는 오브젝트 파괴와 구조적 변형에 대한 지원 기능이 있어 물리적 시뮬레이션을 위해 대규모 파괴를 구현해 볼 수 있습니다. 구조물 파괴 구현을 위한 Havok Destruction의 완전한 솔루션을 이용하여 세부 사항 묘사를 대규모 연합 시뮬레이션에서도 적절하게 역동적으로 해낼 수 있습니다. Havok Destruction은 실제 시뮬레이션의 시각적 정확성과 전체적인 몰입 효과를 극적으로 개선하며 파괴 지형 구현 기술 및 탐색 AI와 완벽하게 상호작용합니다. Havok Destruction의 맞춤형 인모델러 툴 세트를 통해 시뮬레이션을 완전하게 제어할 수 있고, 실감 나는 파괴성 오브젝트를 많이 제작할 때 시간과 비용을 극적으로 절감할 수 있습니다. Havok Destruction은 구조적 매커니즘, 그래픽 효과 및 디자인에 현실성을 부여할 수 있습니다.

Havok Script

Havok Script는 Lua와 호환되는 버추얼 머신으로서 표준 Lua보다 훨씬 빠르고 원격 및 전문 개발 환경에서 완전한 프로파일링과 디버



Havok 기술을 사용하는 헤일로: 리치
이미지 출처: Microsoft Game Studios

Havok Vision Engine

업계를 선도하는 3D 게임 엔진으로서 전체 제작 툴과 렌더링 기능까지 Havok의 모듈식 기술 포트폴리오에 포함되어 있습니다.

이 완전한 구성의 솔루션을 통해 작업팀은 플랫폼과 시스템 범위에서 원하는 프로젝트를 자유롭게 완수할 수 있습니다.



Havok 기술을 사용한 저스트 코즈 2
이미지 출처: Square Enix

시험 사용 및 라이선싱에 대한 자세한 정보는 www.havok.com/simulation을 방문해 주십시오.

HAVOK™ | 높은 정확성이 요구되는 시뮬레이션을 위한 첨단 솔루션

킹 기능을 제공합니다. Havok Script Studio는 Microsoft Visual Studio용 통합 환경과 함께 제공되며 독립형 디버거 및 통합된 온타겟 프로파일러가 포함되어 있습니다.

Havok Cloth

Havok Cloth는 캐릭터와 환경의 현실성을 극적으로 향상시킨 최적화된 런타임 솔루션 겸 툴셋입니다. Havok Cloth는 맞춤화가 쉽고 시뮬레이션 시스템에 통합하기 쉽습니다. 또한 개발자들은 몸에 붙는 단순화한복장뿐만 아니라 현실감 있고 실제 같은 움직임 효과를 캐릭터의 옷에 추가할 수 있습니다. Havok Cloth는 두꺼운 옷이나 하늘거리는 옷 또는 후드나 스카프와 같은 형태가 변하는 아이템에 현실감을 더해 줍니다. 머리카락, 피부 또는 조직 같이 높은 정확도가 필요한 시뮬레이션을 캐릭터의 몸에서 표현할 수

있고, 환경이나 만들어진 외부 자극에 대한 반응도 표현할 수 있습니다. 또한 깃발, 배너, 초목과 같은 배경 오브젝트도 Havok Cloth로 변형시킬 수 있습니다.

전문 서비스

Havok은 개발 주기에서 지속적으로 변하는 프로그램 관리자 및 개발자들의 요구에 부응할 수 있도록 전담 전문 서비스를 현장에서 제공해드립니다.

Havok 고객 지원

Havok 글로벌 지원 부서의 전문지식과 경험을 이용하여 Havok 제품을 최대한 활용해 보십시오. Havok은 고객이 사용하는 Havok 제품의 잠재력이 개발 주기에 걸쳐 극대화될 수 있도록 지원하는 것을 사명으로 여기고 있습니다.

“Havok은 융통성과 쉬운 사용법으로 Halo 3 엔진의 기본 개발 툴이 되었고 의미 있는 ‘캐릭터’가 되었습니다. 또한 정교함과 확장성 덕분에 우리 엔진의 기능과 가치를 더해주었고 성능에 영향을 주지 않고 완벽하게 통합되었습니다.”

-Eamon McKenzie, 피직스 엔지니어, Bungie Studios



Havok 기술을 사용한 오퍼레이션 플래시포인트: 드래곤 라이징
이미지 출처: Codemasters



Havok 기술을 사용한 MMO: DC 유니버스 온라인
이미지 출처: Sony Online Entertainment



Havok 기술을 사용한 언차티드2: 황금도와 사라진 함대
이미지 출처: Sony Computer Entertainment

자세한 내용 문의처:

Scott Hooper

Havok Simulation의 영업 이사

scott.hooper@havok.com

+1 407.545.8018

온라인

www.havok.com/simulation

www.havok.com/simulation

Copyright © 2011 Havok.Com Inc. All rights reserved. Havok과 둥근 전기톱 로고는 Havok.com Inc.(및 사용 허가자)의 상표 및/또는 등록 상표입니다.

