

VISION ENGINE

自定义设计

支持大部分优化后的主流平台

Havok Vision引擎支持大部分主流平台（Windows® (DX9, DX10, DX11), PlayStation® 3, Xbox 360®, Wii™等）和大多数浏览器。它也是基于XBLA™, PSN™和WiiWare™的在线分销的理想解决方案。

灵活的工作流程。模块化结构

Vision引擎的所见即所得的编辑器，最新版的 Max 和 Maya 导出插件，众多内置编辑工具，和完全集成的中间件技术，帮助您快速探索和显现新灵感。您也可以采用基于C++/C插件的自定义工具轻松地扩展Vision引擎，并利用强大的实时渲染进行可视化。

灵活的授权政策，无与伦比的技术支持

Havok Vision引擎给您提供专享支持，视频教程，说明文档，持续的软件更新和Vision开发者网站的安全登陆。

最新更新

支持移动平台和掌机

Havok 可以实现所有Vision引擎的高效功能与灵活性特点展现在 PS®Vita, IOS和 Android（即将推出）平台上。

绑定FMOD音频解决方案

曾多次获奖的最佳音频解决方案FMOD EX现在免费被打包整合到VisionSDK中。

绑定RakNet网络引擎

RakNet网络引擎被免费打包整合到Vision SDK中。

绘制植被到静态模型

现在可以在地形网格上绘制植被。

基于组件的阴影映射

通过组件可以轻松快速地添加阴影并把它附加到光源。

Time of Day组件

美工们现在可以基于Time-of-day功能创建多样不同的光源效果。

64-Bit引擎和工具

现在您可以使用性能更加强大的64-Bit版本的Vision游戏引擎和工具。

实时模型定制

适用于MMO角色定制，您可以在运行时将多个模型合并成一个新的模型。

动态网格模型

现在您可以更加快速灵活地管理网格物体。

新的网络基础架构

Vision引擎包含了适用于游戏网络的全新完整的基础架构。



VISION ENGINE



© 2011. Stronghold 3 - Firefly Studios



© 2010. Settlers 7 - Ubisoft / Blue Byte

客户评价

在评估业内优秀引擎的整个过程中，Vision 引擎的性能以及在游戏中实现开发者创意的速度一直都尤为突出。一流的支持、集成第三方技术以及稳健的架构，使我们工作室轻松做出选用 Vision 引擎的决定。”

Vijay Thakkar, Robot Entertainment的高级程序员

“我们一直在评估多项技术。Vision 引擎的高效性能及出色的支持彻底征服了我们。它们是我们的理想选择。”

Dietmar Meschede, Ubisoft Studio Blue byte 项目负责人

“我们对Vision 引擎和Havok 提供的出色支持感到十分满意，深深的感谢他们提供的高效的支持服务。”

Simon Bradbury, Firefly Studio 创始人

世界一流的支持

为客户提供专享支持是Havok的特色之一。

本公司可通过电子邮件和电话提供快速有力的支持。

我们还可以根据您的要求，提供专门的（在线、场外或现场）培训课程。

另外，所有 Vision 引擎的许可证持有人都会在其游戏制作周期内定期收到产品更新以及新的主要引擎版本。

立即体验

授权政策

Havok的技术针对AAA制游戏，严肃游戏，网络游戏，移动游戏等各个游戏制作进行了优化，提供能够满足各种需求的有竞争力并且无需支付版税的授权模式。

免费索取评估版

马上申请最新的Vision 评估版，它可以免费试用30天，还可以延期试用60天。

Havok USA – Austin
823 Congress Ave, Ste 1005
Austin, Texas 78701, USA
Tel: +1 (512) 904 – 9145
Fax: +1 (512) 904- 9147
Email: sales@trinigy.net

Havok Europe – Eningen
INKA-Businesspark
Arbachtalstr. 6
72800 Eningen, Germany
Phone: +49- (0)7121-986.993
Fax: +49- (0)7121-986.994

Havok Asia – Seoul
Seonggok Bldg. 823-22
Yeoksam-dong, Gangnam-gu
Seoul, Korea
Tel +82 (0)2-556-3070
<http://cafe.naver.com/visionengine>
<http://blog.sina.com.cn/trinigy>