

オープン・拡張可能

AI.implantはどんなシナリオの特別なニーズに合わせてアップデート、変更できる様々なレベルの経路探索手法をもったオープンツールセットです。

C++APIとヘッダーファイル
パスファインディングイベント
様々なレベルでのAPIアクセス
拡張可能なオープンAPI

完全なミドルウェアソリューション

C++ SDKにより最先端3Dアプリケーションの開発が可能です。AI.implantは視覚的なAIオナーシングとデバッグツールを備えています。

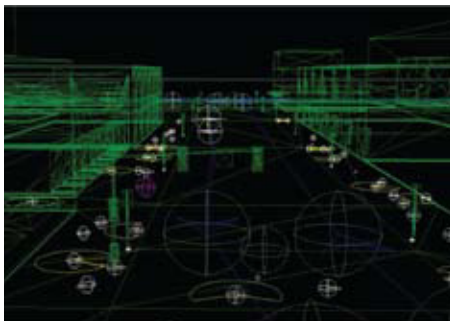
WindowとLinux用のランタイム
開発環境(AI.DE)
STAGE ScenarioとUnreal Engine 3との完全な
インテグレーション
OpenFlightとCreatorサポート
Autodesk 3ds Max and Maya用プラグイン

リアルタイム&スケーラブル

AI.implantは、大規模なキャラクターに対してリアルタイムでメモリを効率的に使用するように設計されています。マルチプロセッサ、マルチスレッド対応(SMP)。

既存シミュレーションエンジンとの インテグレート

開発ツールとデバッグツールにより、最小のプログラミングでアプリケーション内にAI.implantをインテグレートできます。



ダイナミック・ パスファインディング

Dynamic area-based pathfindingは強力な物理学に基づいたダイナミックナビゲーションです。シミュレーション物理で予想できない変化に対応することができます。AIのための"map"ベースのエリアにより、エンティティは自然に動くことができ、指定されたエリアを固定的に動きません。AI.implantはパスファインディングのために地形データを使用するので、ネットワーク起因のエラーを取り除きます。複雑なダイナミック障害物回避手法により、キャラクターがお互い経路探索中にぶつかりたりすることを防ぎます。

次世代のシミュレーション

AI.implantは、ルールに基づいた論理を作成することができ、キャラクターが単に事前に設定されたシナリオどおりに動作するのではなく、ユニークでいろいろなパスを作成することができるので、リアリズムを向上させることができます。AI.implantを用いれば、ダイナミック環境とともに、与えられた状況から周囲を認識できる知性をもったエンティティを作成することができます。

