



UI3D™ Engine

3D GUI 구현을 지원하는 소프트웨어 모듈

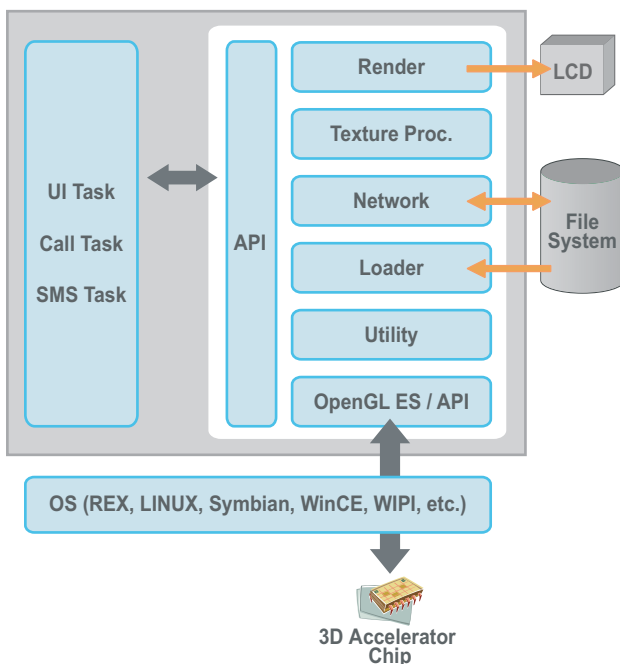


모바일 기기에 적합하게 설계 및 최적화 되어 있는 UI3D™ Engine은 모바일 기기내부에 포함되어 있는 3D Chip과 연동하여 최적의 3D Graphic 환경을 구축하며, 사용자가 디자인한 GUI 또는 3D 이미지를 구현할 수 있도록 지원하는 소프트웨어 모듈이다.

UI3D™ Engine 을 도입하게 되면, 지금까지 모바일 플래쉬가 보여주었던 2D~2.5D상의 동적인 효과를 완벽한 3D상에서의 동적인 효과로 구현 할 수 있으며, 기존의 만들어져 있는 3D 개체에 대한 재 사용 및 적용이 손쉽게 이루어 질 수 있다.



Structure



Main Features

- Multi platform support (BREW, Java, Linux, PalmOS, WinCE, symbian, WIPI)
- 3D rendering through scene graph
- Support Polygon / Texture / Camera / lighting / fog / animation.
- Texture sizes can be used up to 128 x 128 pixels.
- 3ds max Plug-in.
- 3D geometry. (dot/line/triangle)
- Parallel and perspective projections texturing.
- Multiple lighting.
- Material (Directional, Point, Spot, Ambient, Diffuse, Specular, Emission, Shininess, Transparency, Flat Shading, Gouraud Shading)
- Fog effect.
- Translation, scaling, and rotation manipulation on the model.
- 2D sprite rendering.

Specification

- Engine library size : Approx. 400KB
- Heap memory : 800KB to 1MB in general (depending on contents)
- Requirement : a CPU equivalent to a 100MHz ARM9
- Support acc. chips : Nexus Chips, nVidia, ATI