



携帯電話をはじめとする各種組込み機器にて、
圧倒的な3Dグラフィックスを実現。

MASCOT CAPSULE®

●幅広い採用・利用実績

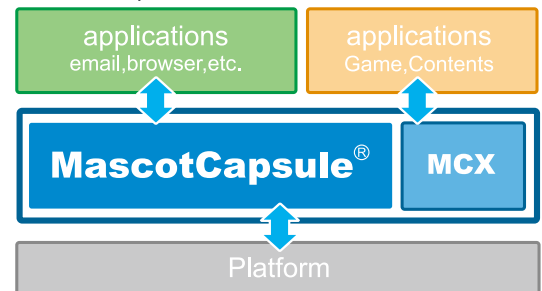
- ・国内5社をはじめ欧米、韓国、中国等国内外のキャリアならびにキャリア向け端末に採用されており、搭載機器の世界累計出荷台数は3億台を超えました。(2007年9月末現在)
- ・CP、メーカ各社が、MascotCapsuleを利用したゲームやUI等を、多数提供しています。

●柔軟な利用環境

- ・携帯電話や携帯ゲーム機、家電、アミューズメント機器、カーナビ等の低リソース環境で動作可能。
- ・機器を選ばないライブラリ実装で、ネイティブ、Javaなどさまざまな環境をサポート。
- ・市販の3D製作ツールで作成したデータを専用フォーマットに変換して使用。プリミティブデータを直接指定して表示することも可能。



MascotCapsule®システム構成図例



※実行環境によって遷移は異なります。

主要製品の主な特長

MASCOT CAPSULE® V3

- ・フルソフトウェアの軽量な3D描画エンジンであり、特定のハードウェアを必要としません。
- ・透視投影を導入し、背景まで3D化することを可能としています。
- ・各種機能により、繊細で複雑、かつ多彩な3D表現が可能です。



MASCOT CAPSULE® V4

- ・国際標準規格であるOpenGL® ESに対応した、3Dアクセラレータチップとの連携が可能。
- ・Javaの3D API標準 M3G(JSR184)のインプリメンテーションに完全準拠。
- ・シーングラフによるリテインモードAPI、プリミティブの直接描画が可能なイミディエートモードAPIを両方サポートしており、多様な要求に対応可能。



MCX (MascotCapsuleエクステンション)

■Collision Package (衝突判定機能)

- ・3Dゲームで、表示される3D描画とは別に使用される、衝突判定用の見えていない形状を用意し、パフォーマンスを重視した衝突判定機能を提供。

【使用例】
格闘ゲーム、スポーツゲーム、レースゲーム、シューティングゲームなど。

