



ネイティブ環境の国際標準グラフィックスAPI”OpenGL® ES”実装を低コストで実現する、ソフトウェアエンジン。

# MascotCapsule® Renderion

”Renderion”は、正式製品名ではなく、開発コード名です。

## ● MascotCapsule Renderionとは

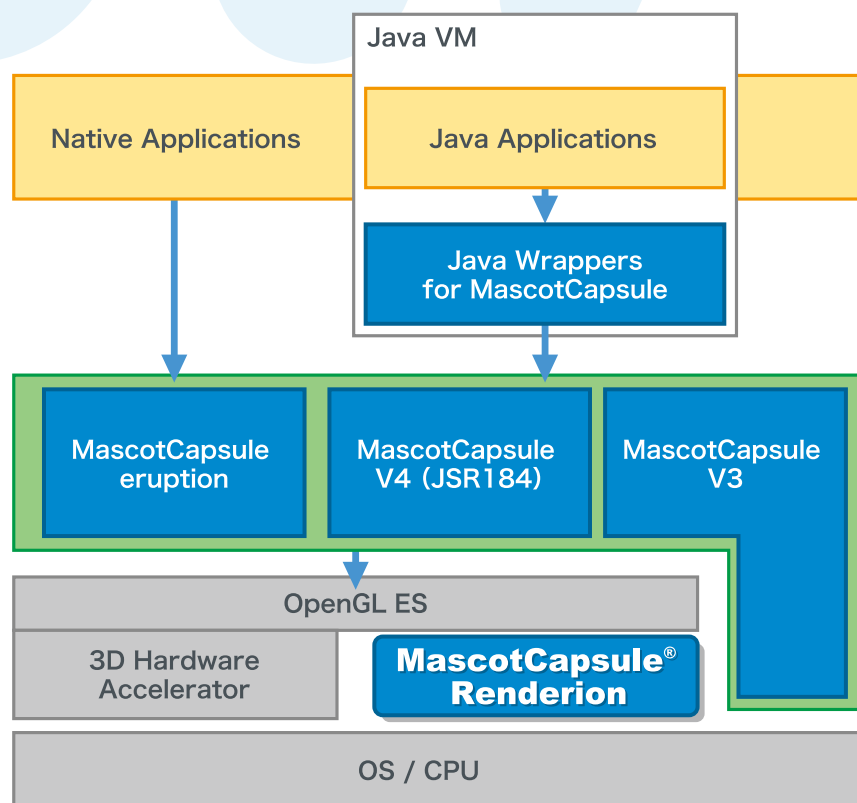
業界標準として広く採用されているOpenGL® ES(\*1)は、グラフィックスアクセラレータ(GPU)が必要であるため、低価格帯の家電や携帯電話など、GPUを搭載していない環境では本来使用できません。OpenGL ES対応のソフトウェア3D描画エンジンは、従来GPU行っていた描画処理を、近年性能向上が著しいメインCPU上でソフトウェアにより代替処理するので、メーカーは世界標準であるOpenGL ESを低コストで実装可能になります。

それを実現するのが、OpenGL ES1.1対応のソフトウェア3D描画エンジン”MascotCapsule Renderion”です。

## ● MascotCapsule Renderionの特長

- ・機器を選ばないライブラリ実装です。
- ・ランタイムコンパイラによる個別CPU向けの最適化により、OpenGL ES対応ソフトウェアエンジンながら、高速な動作が可能です。

### システム構成図



本エンジンによりエイチアイは、組み込み機器向けJavaの国際標準グラフィックスAPIであるJSR184(MascotCapsule V4が準拠)だけでなく、ネイティブ環境の国際標準グラフィックスAPIであるOpenGL ESについても、フルソフトウェアで対応したこととなります。

今後は、お客様のご要望に対応し、ランタイムコンパイラにより最適化するCPUを拡大して行く予定であります。

HI Products