

MascotCapsule[®] Renderion

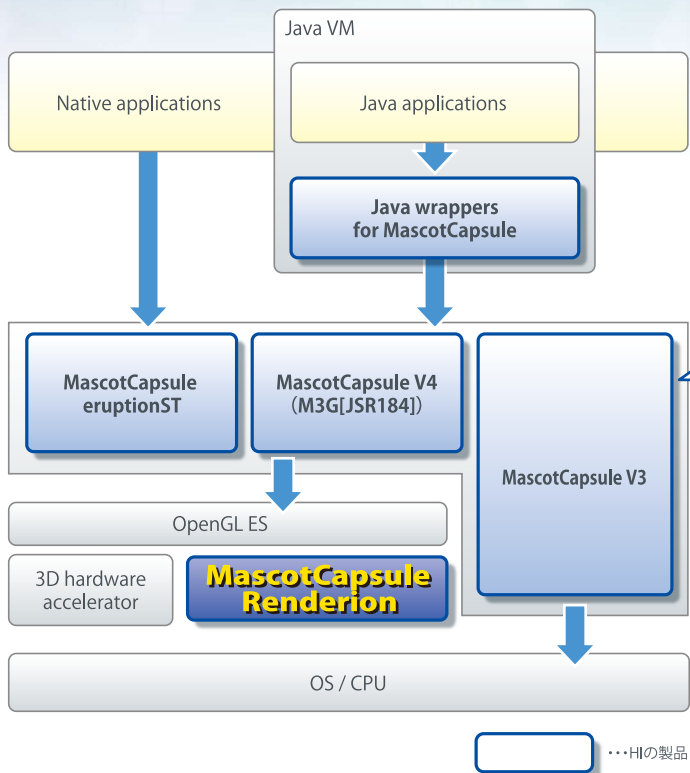
● MascotCapsule Renderionとは

業界標準として広く採用されているOpenGL ES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が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。

- ・機器を選ばないライブラリ実装です。
- ・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



MascotCapsuleとは?

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いる、リアルタイム3D描画エンジンです。搭載端末の世界累計出荷台数は6億台(2010年3月末時点)を超えており、コンテンツプロバイダ、メーカー各社が、MascotCapsuleを利用したゲームやUI等を、広く提供しています。

- ・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オーサリング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。

本製品を搭載いただける主な製品群



* OpenGL ES

OpenGL ESはシリコングラフィックス社の登録商標、OpenGL ESのロゴはシリコングラフィックス社の商標で、後者はKhronosの許諾の下に使用されています。OpenGL ES 1.1はOpenGL 1.5のサブセットで、OpenGLから組込み機器やモバイル機器に不要な機能を外して作られた、ロイヤリティフリーの組込み機器向け2D/3Dグラフィックス用APIとなっています。Khronos Group industry consortiumによって管理され、携帯電話、カーナビゲーションシステムなどでの使用が想定されています。

MascotCapsuleは、株式会社エイチアイの日本国内における登録商標です。その他記載の会社名、商品名は、各社の商標または登録商標です。尚、この製品カタログでは、個別に記載されている登録商標への商標登録表示を割愛しています。本カタログの掲載内容に関する権利は、個別に著作権表示がなされているものを除いて、全て当社に帰属するか、または当社がライセンスに基づいて使用するものです。

【本製品に関するお問合せ先】

株式会社エイチアイ
 〒153-0043 東京都目黒区東山1-4-4 目黒東山ビル5F
 TEL : 03-3710-2843 (代表)
 e-mail : adinfo@hicorp.co.jp
 URL : http://www.hicorp.co.jp

【テクニカルサポート】

MascotCapsule Developer Network
 (MascotCapsuleアプリケーション開発者支援サイト)
 URL http://www.mascotcapsule.com/

2011年6月