

ARM RA MẮT PHẦN MỀM ĐỒ HOẠ 3D CHO ĐTDĐ

Nhà sả

Nhà sản xuất chip xử lý cho thiết bị di động ARM hôm 20/2 ra mắt phần mềm Mali-JSR297 có khả năng tận dụng tối đa đặc tính kỹ thuật OpenGL ES 2.0 cho phép xử lý và hiển thị hình ảnh số 3 chiều (3D) trên điện thoại di động.

Phần mềm Mali-JSR297 là một thành phần bổ sung thêm cho gói ứng dụng đồ họa Mali của ARM. Mali ứng dụng hệ thống hàm API đồ họa OpenKODE được thiết kế riêng nhằm đơn giản hoá tiến trình xây dựng các ứng dụng và game tương thích đa nền tảng.

“Với phần mềm ARM Mali-JSR297, các nhà phát triển game giờ đây có thể kiểm soát toàn bộ phần giao diện hiển thị của game mở đường cho sự sáng tạo hình ảnh đồ họa 3D trên điện thoại di động, tương tự hình ảnh xuất hiện trên các hệ máy game console hay PC cao cấp”.

OpenGL là một hệ thống hàm API xử lý đồ họa chuẩn. OpenGL ES là một phân nhánh của OpenGL và được thiết kế dành riêng cho các hệ thống nhúng như thiết bị di động hoặc máy chơi game (game console) như PlayStation 3.

OpenGL ES được xây dựng bởi Khronos Groups – một liên hợp tác giữa Nvidia, ATI Technologies, AMD, Intel, Sony Computer Entertainment, Nokia, Motorola, Ericsson và Samsung. Hệ thống chuẩn này chính thức được phê chuẩn trong Hội nghị các nhà phát triển game GDC 2007.

Dự kiến phiên bản đầu tiên Mali-JSR297 sẽ chính thức xuất hiện trên thị trường trong quý III năm nay. Ngoài ra ARM cũng đang tiến hành tìm cách đưa JSR297 trở thành một bộ tiêu chuẩn mới cho lĩnh vực đồ họa thiết bị di động.