




描画

アイコンについて:  対応  非対応 (文字がグレーの箇所は非対応です)  以前の版から更新あり

Vulkan

ハードウェアバージョン ※	1.3.0
ハードウェアレベル ※	1
コンピュータレベル ※	0
DEQP_LEVEL ※	2023-3-1


OpenGL ES

DEQP_LEVEL ※	2023-3-1
--------------	----------

OpenGL ES 1.0/1.1

Vendor ※	ARM
Renderer ※	Mali-G710
Extensions ※	GL_ARM_rgba8 GL_EXT_blend_minmax GL_EXT_debug_marker GL_EXT_discard_framebuffer GL_EXT_multisampled_render_to_texture GL_EXT_polygon_offset_clamp
ETC1 texture compressionのサポート ※	— 対応

OpenGL ES 2.0

Vendor ※	ARM
Renderer ※	Mali-G710
Extensions ※	GL_ANDROID_extension_pack_es31a GL_ARM_mali_program_binary GL_ARM_mali_shader_binary GL_ARM_rgba8 GL_ARM_shader_framebuffer_fetch GL_ARM_shader_framebuffer_fetch_depth_stencil
ETC1 texture compressionのサポート ※	 対応

OpenGL ES 3.0

Vendor ※	ARM
Renderer ※	Mali-G710
Extensions ※	GL_ANDROID_extension_pack_es31a GL_ARM_mali_program_binary GL_ARM_mali_shader_binary GL_ARM_rgba8 GL_ARM_shader_framebuffer_fetch

	GL_ARM_shader_framebuffer_fetch_depth_stencil
ETC1 texture compressionのサポート ※	✔ 対応

## OpenGL ES 3.1

Vendor ※	ARM
Renderer ※	Mali-G710
Extensions ※	GL_ANDROID_extension_pack_es31a GL_ARM_mali_program_binary GL_ARM_mali_shader_binary GL_ARM_rgba8 GL_ARM_shader_framebuffer_fetch GL_ARM_shader_framebuffer_fetch_depth_stencil
ETC1 texture compressionのサポート ※	✔ 対応
Android Extension Pack(AEP)対応 ※	✔ 対応

## OpenGL ES 3.2

Vendor ※	ARM
Renderer ※	Mali-G710
Extensions ※	GL_ANDROID_extension_pack_es31a GL_ARM_mali_program_binary GL_ARM_mali_shader_binary GL_ARM_rgba8 GL_ARM_shader_framebuffer_fetch GL_ARM_shader_framebuffer_fetch_depth_stencil
ETC1 texture compressionのサポート ※	✔ 対応
Android Extension Pack(AEP)対応 ※	✔ 対応

## EGL 1.4

Vendor ※	Android
Extensions ※	EGL_ANDROID_front_buffer_auto_refresh EGL_ANDROID_get_frame_timestamps EGL_ANDROID_get_native_client_buffer EGL_ANDROID_image_native_buffer EGL_ANDROID_native_fence_sync EGL_ANDROID_presentation_time
configure ※	EGL_CONFIG_ID=1 EGL_ALPHA_MASK_SIZE=8(bit) EGL_ALPHA_SIZE=8(bit) EGL_BIND_TO_TEXTURE_RGB=FALSE EGL_BIND_TO_TEXTURE_RGBA=TRUE EGL_BLUE_SIZE=8(bit)