## **Business Daily**

"Low Power PDA LSI with 3D Rendering Engine" 2001. 6. 26

韓国科学技術院 省電力 LS 上開発

韓国科学技術院(KAIST)のユー・ホイジュン副教授らは、携帯情報端末のカラー画面で人物や物

ッサーとDRAM(記憶保 | 角形の集まり(ポリゴン) いが、横十四がが。プロセ 開発したLSIは、縦七一を組み込んである。 きる。携帯機器市場の広がる日本で関心のある企業と協力し実用化を狙う。 コマース)で商品を画面上で回転させて裏側を見たり、ゲームのキャラクターをなめらかに動かしたりで 体の立体像を自由に動かせる、低消費電力の大規模集積回路(LSI)チップを開発した。電子商取引(E 物体の色や形を細かい三 る。ポリゴンデータは、通 ポリゴンを使った立体を組み込んである。 | 瞬時に計算し画面に表示す | でなめらかな動きになる。 憶しておく。平面画像を連 マース用カタログなどで広信などによって取り込み記 像表示は、ゲーム機やEコ ポリゴンを使った立体画

み読み出しメモリー)など | 物体が動いた時の見え方を | 続して表示するより、 自然 | く使われている。 ただ高速

持動作が必要な随時書き込として表したデータから、

報端末で実現するのはこれ ッサーの電力消費が大き まで難しかった。 く、電池で駆動する携帯情 ユー副教授らば、LSI 要なプロセスも必要最小限 を工夫した。数値処理に必 は百万)%の低速プロセッ の数分の一である百二十一 送信手法やDRAMの構成 に絞り込み、二十が(一が

に組み込んだDRAMとプーサーでも画像がなめらかに一号に低減することに成功、

ッサーの電力消費が大き | 送信手法やDRAMの構成 | 画像の解像度を約六万五干 | 能にした。 毎秒二百二十万計算が必要なため、 プロセ | ロセッサーとの間のデータ | 動くようにした。このほか、 | 携帯情報端末への搭載を可

画像の解像度を約六万五千 画素に絞り込んだ。

力を携帯電話の待ち受け時 これらの工夫で、消費電 | で、画面が小さい携帯情報

るという。 端末なら十分きれいに見る 個のポリゴンを表示可能

