



# SIMULATION MARK<sup>®</sup> ES 2.0

## SimulationMark ES2.0 –

### 用于未来3D硬件和设计的OpenGL ES 2.0基准测试软件

Futuremark是世界上应用最广泛的便携设备和个人计算机基准测试软件开发商，它已为移动设备芯片制造商和移动设备制造商开发出新款3D图形基准测试软件，即SimulationMark ES2.0基准测试软件。该基准测试软件结合了理论与实际测试，无需真实硅片即可对未来硬件设计性能作出比较。投产前利用该测试软件评估的性能数据，制造商就能



对其3D图形硬件的设计做出正确的决定。SimulationMark ES2.0无需依靠不切实际的理论多边形和像素处理数据，减少了对3D性能的误判。该基准测试软件的开发旨在使专业测试人员无需投入实际3D硬件的情况下就能评估和测试OpenGL ES 2.0 API的性能。

### SimulationMark ES2.0的优点：

- 可为未来的3D硬件确定设置需求；
- 可对不同图形硬件和应用处理器设计进行比较；
- 无需实际硅片即可对其3D图形性能做出早期评估
- 可对理论和实际性能做出测试

### 关于Futuremark

Futuremark的手持基准测试软件为业界众多一流移动技术公司所选择，这些公司包括**ARM, ATI, Broadcom, DMP, Freescale, Imagination Technologies, Intel, Mtekvision, NVIDIA, Renesas, Samsung, Symbian** 和 **Texas Instruments**。来自亚洲、欧洲和美国的领先手机制造商纷纷使用

Futuremark的产品进行性能测试。世界各地的运营商都知道应用软件的性能是广大消费者决定购买与否的关键因素，并且越来越多的将Futuremark基准测试软件应用于他们的手机选择流程。

More information: [www.futuremark.com](http://www.futuremark.com) 详情见：[www.futuremark.com](http://www.futuremark.com)

## SimulationMark ES2.0 –概述

### 测试

本产品的测试包括：

- 1.着色器性能理论测试
- 2.着色器性能实际测试
- 3.游戏功能实际测试

测试1和测试2是对着色器和参数的高水平描述，测试3是对Futuremark桌面基准测试软件3Dmark产生的Direct3D轨迹的描述。

### 技术信息

- 测试1和测试2种配置的着色器基于Schlick着色模型，可将其比作双向反射分布函数 ( BRDF ) 因子分解近似法。
- 理论性能测试可以通过简易顶点着色器和简易像素着色器完成，以优化性能
- 着色器将用一个简单四边形作为测试对象。按计划可以配置镶嵌水平。大部分着色器编码均可选择是在顶点着色器还是像素着色器内执行。
- 测试 场景包括两种重叠度配置不同的对象，以测试诸如平铺架构和分级Z缓冲器等深层解决方案的性能。
- 已包括顶点贴图技术
- 游戏性能测试需要一个跟踪工具及3DMark05专业版软件。

## 定价与授权许可

产品授权价格为一次性收费，每套€15.000 欧元。

终端用户许可协议 ( EULA ) 作为一个单独文件，请登陆[sales@futuremark.com](mailto:sales@futuremark.com)查阅。

## 联系方式

请将问题发至：

Petri Talala

移动副总裁

[sales@futuremark.com](mailto:sales@futuremark.com)

Futuremark Corporation  
Kappelitie 6 D  
FI-02200, Espoo  
FINLAND芬兰

直拨电话: +358 20 759 8266

传真: +358 20 759 8251

Futuremark保留随时更改价格或授权许可有效期之权利，无需另行通知。

*© 2006 Futuremark® Corporation. 3DMark®, PCMark® and SPMark™, VGMark 名称, 标记, 商标和标识, Futuremark® 的符号名称及特有形状等均为 Futuremark 公司所专有。OpenGL® 即椭圆形标识为 Silicon Graphics 公司在美国和/或世界其他国家的商标或注册商标。其它所有商标均为相应的公司所有。*