

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 ※	1.1.0
ハードウェアレベル ※	1
コンピュータレベル ※	0
DEQP_LEVEL ※	2020-3-1

OpenGL ES

DEQP_LEVEL ※	-
--------------	---

OpenGL ES 1.0/1.1

Vendor ※	Qualcomm
Renderer ※	Adreno (TM) 619
Extensions ※	GL_AMD_compressed_ATC_texture GL_AMD_performance_monitor GL_APPLE_texture_2D_limited_npot GL_ARB_vertex_buffer_object GL_EXT_debug_marker GL_EXT_texture_filter_anisotropic
ETC1 texture compressionのサポート ※	— 対応

OpenGL ES 2.0

Vendor ※	Qualcomm
Renderer ※	Adreno (TM) 619
Extensions ※	GL_AMD_compressed_ATC_texture GL_ANDROID_extension_pack_es31a GL_ARM_shader_framebuffer_fetch_depth_stencil GL_EXT_EGL_image_array GL_EXT_EGL_image_external_wrap_modes GL_EXT_EGL_image_storage
ETC1 texture compressionのサポート ※	✔ 対応

OpenGL ES 3.0

Vendor ※	Qualcomm
Renderer ※	Adreno (TM) 619
Extensions ※	GL_AMD_compressed_ATC_texture GL_ANDROID_extension_pack_es31a GL_ARM_shader_framebuffer_fetch_depth_stencil GL_EXT_EGL_image_array GL_EXT_EGL_image_external_wrap_modes

	GL_EXT_EGL_image_storage
ETC1 texture compressionのサポート ※	✔ 対応

## OpenGL ES 3.1

Vendor ※	Qualcomm
Renderer ※	Adreno (TM) 619
Extensions ※	GL_AMD_compressed_ATC_texture GL_ANDROID_extension_pack_es31a GL_ARM_shader_framebuffer_fetch_depth_stencil GL_EXT_EGL_image_array GL_EXT_EGL_image_external_wrap_modes GL_EXT_EGL_image_storage
ETC1 texture compressionのサポート ※	✔ 対応
Android Extension Pack(AEP)対応 ※	✔ 対応

## OpenGL ES 3.2

Vendor ※	Qualcomm
Renderer ※	Adreno (TM) 619
Extensions ※	GL_AMD_compressed_ATC_texture GL_ANDROID_extension_pack_es31a GL_ARM_shader_framebuffer_fetch_depth_stencil GL_EXT_EGL_image_array GL_EXT_EGL_image_external_wrap_modes GL_EXT_EGL_image_storage
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=5 EGL_ALPHA_MASK_SIZE=0(bit) EGL_ALPHA_SIZE=0(bit) EGL_BIND_TO_TEXTURE_RGB=TRUE EGL_BIND_TO_TEXTURE_RGBA=FALSE EGL_BLUE_SIZE=8(bit)