

iPhone

- OpenGL ES 1.1
- Keine API für Kamera, über Jailbreak anscheinend möglich (diverse Internetvideos zeigen Applikationen, die das Kamerabild aufnehmen können mit ca. 15 fps)

Sony Ericsson

- Development Center: https://developer.sonyericsson.com/site/global/home/java_3d/p_java3d.jsp
- Using video frames from the camera on UIQ3: <https://developer.sonyericsson.com/docs/DOC-2054>
- How can I record video using Java ME?: <https://developer.sonyericsson.com/docs/DOC-704>
- Draw Graphics on video canvas: <https://developer.sonyericsson.com/docs/DOC-1706>
- UIQ: <http://en.wikipedia.org/wiki/UIQ>
- Sony Ericsson SDK 2.5.0.2 for the Java(TM) ME Platform (107 MB): This release includes significant improvements in connectivity and introduces new functionality within device explorer to allow you monitor the available memory and processor resources on future Sony Ericsson Java Platform 8 phones. It incorporates all features of earlier versions, including on-device debugging for Sony Ericsson Symbian Java Platform 3 (P1, W960).
- **None of the devices using SJP-3.* has support for the capture:// protocol. That means no video and no audio capture. The following devices use SJP-3.*: P990, M600, W950, P1, W960, G700, G900.**
- Mobile Java 3D: https://developer.sonyericsson.com/site/global/techsupport/tipstrickscode/mobilejava3d/p_java3d_tutorial_part1_compliments_redikod.jsp

Nokia N95

- OpenGL ES 1.1
- Mobile Java 3D (mobile 3D graphics API, JSR-184)
- Video Capture possible: http://wiki.forum.nokia.com/index.php/How_to_display_the_camera_&_take_snapshots_in_Java_ME
- Spezifikation: <http://www.forum.nokia.com/devices/N95>

Camera

- JSR 135 ist ausschlaggebend, ob die Kamera angesteuert werden kann, genauer: **System.getProperty(supports.video.capture)**
- Video capture sample: <http://www.java-tips.org/java-me-tips/midp/capturing-video-on-j2me-devices.html>
- Playing Video: <http://today.java.net/pub/a/today/2005/09/27/j2me4.html>
- How can I record video using Java ME?: <https://developer.sonyericsson.com/docs/DOC-704>
- Draw Graphics on video canvas: <https://developer.sonyericsson.com/docs/DOC-1706>
- Video Capture possible: http://wiki.forum.nokia.com/index.php/How_to_display_the_camera_&_take_snapshots_in_Java_ME

Java Native Interfaces

- CLDC unterstützt JNI nicht
- CDC unterstützt JNI (devices: <http://www.blueboard.com/javame/devices.htm>)
- Sony Ericsson CDC Devices: P990, M600, P1, W960 (but no video capture!)
- JNI replacement using sockets: [MIDP JNI](#)
- <http://johannburkard.de/software/nativecall/>
- JNA: <https://jna.dev.java.net/>
- Gluegen generiert Java und JNI code: <http://en.wikipedia.org/wiki/Gluegen>

M3G (JSR 184), Scene Graph support, model file

- Immediate and retained mode – using scene graph (<http://www-128.ibm.com/developerworks/wireless/library/wi-mobile2/>)
- Benchmark für M3G: <http://www.jbenchmark.com/result.jsp?orderby=hscore&brand=all&submit=OK&benchmark=3d>
- Eigenes Dateiformat, kann z.B. aus [Blender](#) exportiert werden
- Getting started: <http://developers.sun.com/mobility/apis/articles/3dgraphics/>
- Beispiel für AR Applikation, die J2ME nutzt: <http://discussion.forum.nokia.com/forum/showthread.php?t=87541&highlight=augmented+reality>

Andere Handys von Nokia, Richtung Spiele

- 6220 classic: http://www.forum.nokia.com/devices/6220_classic (eine CPU, 80 MB RAM, keine hardwarebeschleunigte Graphik)
- E66: <http://www.forum.nokia.com/devices/E66> (eine CPU, 71 MB RAM, keine hardwarebeschleunigte Graphik)
- N82: <http://www.forum.nokia.com/devices/N82> (zwei CPUs, 90 MB RAM, Hardwarebeschleunigung)

OpenSG u.A. unter OpenGL ES

- kein Beispiel zu finden
- ausgiebige Suche hat ergeben, dass es bis jetzt anscheinend kein Scene Graph Framework für OpenGL ES gibt (alle Artikel in der englischen Wikipedia zu Scene Graph APIs durchsucht, Google Suche, Webseiten durchsucht)

Bücher

- [Mobile 3D Graphics: With OpenGL Es and M3g](#), Kari Pulli, Jani Vaarala, Ville Miettinen, Tomi Aarnio, Kimmo Roimela, Academic Press, Dezember 2007
- [Mobile 3D Graphics](#), Alessio Malizia, Springer Verlag, Oktober 2006
- [Mobile 3D Graphics: Learning 3D Graphics with the Java Micro Edition](#), Claus Höfele, Course Technology Inc, März 2007
- [Mobile 3D Game Development: From Start to Market](#), Carlos Morales, David Nelson, Charles River Media, Februar 2007
- [OpenGL Es 2.0 Programming Guide](#), Aaftab Munshi, Dan Ginsburg, Dave Shreiner, Addison Wesley, September 2008 (schon erschienen!)
- [Programmieren mit dem .NET Compact Framework 3.5](#), Torsten Weber, Peter Nowak, Microsoft Press, August 2008

Windows Mobile

- DirectShow support ab Windows Mobile 5.0
- Direct3D mobile
- Detecting driver of device: <http://blogs.msdn.com/markprenticems/archive/2006/03/10/547983.aspx>
- Mobile Direct3D Programmierung: <http://msdn.microsoft.com/de-de/library/ms229664.aspx>
- .NET Compact Framework 3.5: <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=e3821449-3c6b-42f1-9fd9-0041345b3385&DisplayLang=en>
- PDA Datenbank: <http://www.pdadb.net/>
- Datenblätter: http://www.reamobile.de/datenblatt/HTC_Touch-P3450-Elf/1218_2.html, <http://www.handy-mc.de/datenblatt/handy/htc-touch-alle-daten.html>
- Xda Developer Wiki: <http://wiki.xda-developers.com/>
- HTC Touch Diamond: JSR 184, JSR 135, aber: capture-Protokoll?

Windows Mobile Scene Graph support

- [RetinaX](#)