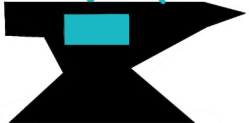


# The GAME Engineers

CG #0 – Themen



The forging engineers



# Inhalt

- Euklidische Geometrie
  - Affine Geometrie
  - Orthogonalität
  - Koordinatensysteme
  - Metrische Räume
  - Bewegungen
- Computergrafik
  - Was das?
  - Anwendungen
  - CPU vs. GPU
  - Game Loop
  - VSync
  - Collision Detection
  - Blending
  - Rendering pipeline
  - Grafik-APIs
  - Color
  - Texturing
  - Shader



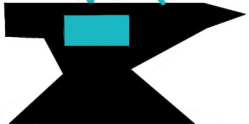
The forging engineers

# Inhalt

- Einführung in C
  - Datentypen
  - Kontrollstrukturen
  - Arrays
  - Pointer
- Grafikprogrammierung
  - LWJGL
  - OpenGL mit Beispielen
  - Erste kleine Spiele
- Vulkan
  - Einführung
  - Sehr viel Zeugs ...



The forging engineers



**Ende**  
**Fragen?**



The forging engineers

