Osnova prezentace PVA

**1. Úvod**

1. Definice grafického a herního enginu
2. Důležitost grafických a herních enginů ve vývoji her

**2. Historie a vývoj**

1. Historie grafických a herních enginů
2. Mezníky ve vývoji grafických a herních enginů
3. Rozvojové směry v současné době

**3. Klíčové funkce grafických a herních enginů**

1. Rendering grafiky
2. Fyzikální simulace

**4. Popularní herní enginy**

1. Unreal Engine
2. Unity
3. CryEngine
4. Další menší a specializované enginy

**5. Příklady úspěšných her**

1. Příklady her vytvořených s použitím známých enginů
2. Jaký vliv měl použitý engine na výsledný produkt

**8. Budoucnost grafických a herních enginů**

1. Predikce a trendy v oblasti vývoje grafiky a her
2. Vliv nových technologií, jako je ray tracing

**9. Praktická ukázka**

1. Ukázka a rychlé představení nějakého grafického enginu (pravděpodobně Unit), popřípadě fyzická simulace

**10. Otázky a diskuse**

**11. Závěr**