

3D Game Engine a jeho význam*

Jan Lenhart

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií

`xlenhart@stuba.sk`

27. september 2022

Abstrakt

1 Úvod

2 Systemová architektúra

2.1 Low level

2.1.1 Scene Manager

2.1.2 GUI System

2.1.3 Physics Engine

2.1.4 Animation Engine

2.1.5 Object Manager

2.1.6 Special Effects

2.2 High level

2.2.1 Math Library

2.2.2 Data Structures

2.2.3 Input System

2.2.4 Time System

2.2.5 Graphics Engine

2.2.6 Audio System

3 Záver

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie:
Zuzana Špitálová