



FUJITSU

GDC MB86276 LIME Seminar - 2010

Termine: 6. Mai / 4. November 2010
Uhrzeit: 09.00 Uhr – 16.45 Uhr / Open End

Veranstaltungsort: FUJITSU Microelectronics Europe GmbH, Europazentrale
 Pittlerstr. 47, 63225 Langen (bei Frankfurt/Main)

Seminarsprache: Deutsch / Englisch auf Anfrage

* Die Teilnehmerzahl ist begrenzt auf 10 Personen. Bitte melden Sie sich frühzeitig an.

Agenda*:

Introduction on Graphic Display Controllers

- The FME Graphics Competence Center
- Overview on available GDCs

Introduction to “Lime” and GDC API

- Overview of Lime features
- General HW- and SW- configurations
- Basics on the GDC API: initialization, layers, commands, primitives (including practical examples)
- Drawing basic figures: lines, triangles, rectangles, circles, text, etc.

Exercises (*)

- Initialization of the API
- Colors and lines
- Modification of coordinates
- Bitmaps
- Texture-Mapping
- Editing bitmaps as textures
- Video-Output demo

Individual questions and answers session

*The exercises will be introduced by the teacher. Then the participants should solve or complete them by themselves (a complete setup comprising Lime board, PC, Debug-SW, output monitor is provided).


If there is enough time, the participants will be encouraged to modify or even extend some selected exercises, and by this exploit the use cases feasible with Lime.

*(Änderungen der Agenda vorbehalten)

- 📄 Jeder Teilnehmer erhält das Präsentationsmaterial als PDF.
- 📄 Mittagessen und Erfrischungen stehen während des Seminars zur Verfügung.

Die Teilnahme am Seminar ist kostenfrei.

Anreise und Übernachtung werden vom Teilnehmer selbst beglichen.

 **Anmeldung:** FAX an: +49-6126-590134 oder per Email: academy@glvn.de

**Anmeldung****FUJITSU GDC MB86276 LIME Seminar - 2010** Anmeldung 6. Mai 2010 Anmeldung 4. November 2010**APPLIKATION:****Titel / Name / Vorname:** _____**Firma / Abteilung:** _____**Straße / Hausnummer:** _____**PLZ / Ort:** _____**Tel. / Fax:** _____**e-mail:** _____**Datum und Unterschrift:** _____

Hinweis: Der Workshop richtet sich an Entwickler, die ihre Arbeit mit FUJITSU-Entwicklungswerkzeugen beginnen, deren Einsatz erwägen bzw. bereits im Einsatz haben. Es wird ein Überblick über die Potentiale der jeweiligen Controllertypen gegeben und anhand von Programmbeispielen an den Tools geschult.