Prof. Dr. Stenzel - Computergrafik und Animation

Exposé

Der genaue Prüfungstermin innerhalb des nächsten Prüfungszeitraums des Moduls wird Ihnen nach Anmeldung und Exposé-Abgabe mitgeteilt und kann in Absprache mit dem Prüfer noch angepasst werden (muss jedoch noch innerhalb des gewählten Prüfungszeitraums liegen).

Senden Sie dieses Dokument bitte ausgefüllt als PDF an *cga-praktikum@gm.fh-koeln.de*

**Gewünschter Abnahmezeitraum:**

Wählen Sie einen Zeitraum aus

Teammitglieder

|  |  |
| --- | --- |
| Name, Vorname, Matrikelnummer | PSSO-Anmeldung erfolgt\* |
| Name, Vorname, Matrikelnummer | PSSO-Anmeldung erfolgt\* |
| Name, Vorname, Matrikelnummer | PSSO-Anmeldung erfolgt\* |

\* erforderlich

**Inhalt Exposé**

Bitte beschreiben Sie hier Ihre Idee für das Abschlussprojekt. Gehen Sie dabei auf folgende Punkte ein:

* Grundidee des Projektes
* Setting / Kurzer Umriss der Umgebung
* (Wenn vorhanden) Spielmechanik
* Liste von geplanten Features, bspw.:
  + Shadow Mapping, Normal Mapping, SSAO, alternatives Beleuchtungsmodell, Cel-Shading, Skybox, Environment Mapping ...
  + Kollisionserkennung, 3rd Person View, Kampfsystem, Map Generierung ...

Beschränken Sie sich auf maximal eine halbe Seite.

Der Umfang des Abschlussprojektes sollte grob dem Arbeitsaufwand von 60 Stunden pro Teilnehmer entsprechen (dabei wird davon ausgegangen, dass die Inhalte der Praktika beherrscht werden, siehe auch Projektleitfaden CGA).