

# **Erstellung einer Shader-Modifikation unter Anwendung eines Generativ Adversarial Networks**

für das Computerspiel: „The Elder Scrolls V ©: Skyrim“

## **Master-Thesis**

vorgelegt am: 11. Januar 2019

**an der Fakultät Digitale Medien**

Name:	Markus Weiß
Matrikelnummer:	249149
Fakultät:	Digitale Medien
Studiengang:	Medieninformatik Master
Studienjahrgang:	2018
Erstbetreuer:	der erste
Zweitbetreuer:	der zweite

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Abstract</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Einleitung</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Gliederung</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Methodenskizze</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Forschungsbeitrag</b>	<b>7</b>

# 1 Abstract

Abstractb blsa

## **2 Einleitung**

## **3 Gliederung**

## **4 Methodenskizze**

## **5 Forschungsbeitrag**