

Inhaltsverzeichnis

1	Anforderungen, Ziele und eine Fragestellung	1
1.1	Entwicklungsprozesse in Interaktiver 3D Software und Games	1
1.1.1	Projektmanagement Modelle	1
1.1.2	Internes Tool Developing anstatt Tool licencing	1
1.2	Mitglieder eines Entwicklerteams	1
1.2.1	Artists	1
1.2.2	Designer	1
1.2.3	Engineer	1
1.2.4	Weitere für diese Arbeit nicht relevante	1
1.3	Stakeholderanalyse intern	1
1.4	Ein Arbeitsprozess wird entwickelt	1
1.4.1	Game Authoring / Game Development	1
1.4.2	Tool Development	2
1.4.3	Planung	2
1.4.4	Analyse	2
1.4.5	Design	2
1.4.6	Implementierung	3
1.4.7	Warum eine Trennung von Code und Content?	3
2	Entwicklung eines Konzeptes	4
2.1	Use Cases der verschiedenen Entwickler	5
2.1.1	Was möchten Artists?	5
2.1.2	Was möchten Designer?	5
2.1.3	Was möchten Entwickler?	5
2.1.4	Projekt bezogen	5
2.1.5	Prozess bezogen	5
2.2	Aktuelle Engines und deren Arbeitsprozesse	5
2.2.1	Prozesse in Game Engines und einem Framework	5
2.2.2	Unreal Engine 4	5
2.2.3	Unity 3D	5

2.2.4	idTech X	5
2.2.5	Weitere	5
2.3	Konzeptentwurf	5
2.3.1	Systemdesign für ein Plugin	5
2.3.2	Systemdesign für einen Project-Handler	5
2.3.3	Entfernen von Abhängigkeiten	5
2.3.4	Zeitersparnis durch bekannte Tools	5
2.3.5	Warum Fusee und Cinema 4D?	5
2.4	Die Implementierung	5
2.4.1	Cinema 4D Plugin API und SDK	5
2.4.2	Fusee	5
2.5	Das eigentliche Plugin	6
2.5.1	Visualisierung der Systemarchitektur	6
2.5.2	Generieren eines Fusee Projektes	6
2.5.3	Code Generation und die Vermeidung von Roundtrips (nicht so ganz roundtrips, generierung um generierung etc.)	6
2.5.4	XPresso Schaltungen - Programmieren ohne Program- mieren	6
2.5.5	Partial Classes in .NET	6
3	Ergebnisse und Erkenntnisse	7
3.1	Game Authoring Entwicklungsprozesse jetzt und in Zukunft . .	7
3.2	Wie weit ist die Implementierung fortgeschritten?	7
3.3	Welcher Mehrwert wurde erreicht?	7
3.4	Integration des Systems in den weiteren Projektverlauf von FU- SEE	7
	Verzeichnis der Sourcecode Beispiele	9
	Tabellenverzeichnis	10
	Abbildungsverzeichnis	11
	Literaturverzeichnis	12
	UML Diagramme	13