

# Fragen von Prof. C. Müller zur Master Thesis Disputation

- Welche Möglichkeiten gibt es, von 3D-Modellierer erzeugte „Deliverables“ (3D-Objekte, 3D-Objekt-Bestandteile, -Eigenschaften) automatisiert als geeignete programmiersprachliche Konstrukte (Klassen/Objekte/Eigenschaften) zu repräsentieren, so dass Programmierer darauf Zugriff haben?
- Wie kann eine solche automatisiert generierte Brücke zwischen 3D-Modellierer und Programmierer funktionieren, wenn
  - Programmierer und Modellierer nicht über das vollständige Toolset verfügen (Modellierer hat nur C4D, Programmierer hat nur Visual Studio)?
  - Programmierer und Modellierer abwechselnd/gleichzeitig iterativ an ihren jeweiligen Bestandteilen arbeiten?