Bearbeitung Fragen Prof. W. Taube

# Abschnitt 1

Welche Objekte werden von welcher Benutzergruppen wie bearbeitet und wie hängen diese Objekte untereinander zusammen? Und wie entwickeln sich die Abhängigkeiten im Zeitverlauf – also bei Änderungen von Objekten?

# Abschnitt 2

Wie wirken sich denn die unterschiedlichen Sichtweisen der verschiedenen Gruppen auf das konkrete Design des FuseeAT aus?

# Abschnitt 3

Zentrale Probleme bei Versionierung. Ist das auch bei der FuseeAT der Fall und wie werden die Probleme gelöst? Bei der Versionierung von Assets verweisen Sie auf Git (S. 71) – aber das bedeutet ja wieder eine völlig andere Oberfläche mit anderen, gar nicht so einfach zu verstehenden Konzepten.

# Abschnitt 4

Die Unterstützung von Arbeitsprozessen macht sich doch sicherlich auch in Screen‐Designs für

die unterschiedlichen beteiligten Entwicklergruppen bemerkbar?

# Abschnitt 5

Wo bleiben da (Umwandlung des C4D in den Fusee Graphen) die zusätzlichen C4D‐Daten? Vermutlich werden sie als Components gespeichert, oder?

Die eigentliche Frage ist aber: Was ist denn der große Vorteil vom Fusee‐Szenegraphen? Es muss ja einen Sinn haben, die Nodes nur als Container zu fassen.

# Abschnitt 6

Das ist ja die zentrale Fragestellung der Arbeit, die sie hier einfach als gesetzt voraussetzen und dies bedarf dann doch wohl einer Erläuterung.

*Zitat Arbeit (Seite 54, oben): „Der Szenengraph der UE4 gleicht dem Fusee und Unity 3D Szenengraphen stark. Es handelt sich bei dieser Ausgestaltung um eine Konvention im Sektor der 3D Engines und darum kann das System von Cinema 4D übernommen werden ohne voraussichtlich dem Arbeitsfluss der Designer und Artists zu schaden.“*