Gliederung Master Thesis Disputation

Dominik Steffen

Termin: 09.07.2015 – 16 Uhr, Raum i1.21

Zeitrahmen: 45 Minuten

# Einführung

Zeitrahmen: 7 - 8 Minuten

* Vorstellung des Themas **(1 Minute)**
  + Titel und Themengebiet
  + Struktur der Präsentation
  + Erläuterung der Fragestellung
* Übersicht über die Arbeit **(2 Minuten)**
  + Was hat die Arbeit betrachtet?
  + Was war das Ziel?
  + Tools und Software? (zum Verständnis)
    - Cinema 4D
    - Fusee
    - Das Projekt Uniplug
* Vorgehensweise **(3 Minuten)**
  + Methodik bzw. Herangehensweise
  + Analyse des Prozesses der Tool Entwicklung
  + Analyse anderer Editoren
    - UE4
    - Unity
    - ATF Framework
  + Konzeption eines Frameworks
    - In der Theorie
    - Im Systemdesign
  + Implementierung des Frameworks
    - Mit Hilfe von SWIG und Uniplug
* Ergebnisse **(1 Minute)**
  + Ergebnisse des Prozesses
  + Ergebnisse der Implementierung

# Fragen Block A

Zeitrahmen: 15 Minuten

Fragen von Prof. W. Taube

**Frage 1**

**Frage 2**

**Frage 3**

**Frage 4**

**Frage 5**

**Frage 6**

# Fragen Block B

Zeitrahmen: 15 Minuten

Fragen von Prof. C. Müller

**Frage 1**

* 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?

**Frage 2**

* 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?

# Abschluss

Zeitrahmen: 7 - 8 Minuten

* Fragen des Auditoriums **(6 Minuten)**
* Verabschiedung und Dank **(1 Minute)**
  + Danke den Betreuern
  + Danke an die Fakultät für die Unterstützung