

Blender Plugin – Pivot point

Alexander Wiegel (369305) · Yusuf Ay (345586)

# Ziel-Nutzergruppe

|  |
| --- |
| Das Plugin vereinfacht die Arbeit mit Blender in Kombination mit Ultimaker Cura. Somit sind die Benutzer, die 3D Objekte mit Blender modellieren und diese mit Ultimaker Cura drucken möchten, unsere Zielgruppe. |

# Planung:

|  |
| --- |
| 1. Der Benutzer schaut sich die Storyboards an. Mithilfe der Storyboards sollte der Benutzer eine Übersicht bekommen, wie es vor und nach dem Plugin aussehen wird und welche Funktionen dem Programm Ultimaker Cura ergänzt werden. 2. Der Benutzer schaut sich die das Flipbook (UI Mockup) an. Dabei ist wichtig, dass der Benutzer diese Schritt für Schritt durchgeht, damit bei der Beobachtung deutlich wird, an welcher Stelle der Benutzer Probleme hat. Beim Durchlauf soll der Benutzer folgende **Aufgaben** lösen: 3. Sende das in Blender modellierte Objekt an Ultimaker Cura. 4. Passe die Größe des Objekts in Cura so an, dass es in den Drucker passt. 5. Prüfe, ob das Objekt wasserdicht ist. 6. Sende das Objekt mit einem Klick in Cura an Blender. 7. Ignoriere die Meldung, dass das Objekt nicht wasserdicht ist. 8. Lade das Objekt neu, ohne es explizit zu öffnen. 9. Der Benutzer soll die folgenden Fragen beantworten. Die Beantwortung der Fragen soll dazu dienen, das Plugin zu verbessern und zu vereinfachen: 10. Welche Funktionen bietet das Plugin? 11. Was hat Dir besonders gut gefallen? 12. Gibt es Teile des Plugins, die unnötig oder zu kompliziert sind? |

# Test 1 (mit 2 Probanden):

|  |
| --- |
| **Beobachtung:**   * Die Aufgaben anhand des UI\_Mockups zu lösen, war trivial und die Probanden hatten damit keine Schwierigkeiten. * Bei einigen Funktionen war nicht direkt ersichtlich, was diese genau machen. Bei 'Scale to Max Size' gab es die meisten Unstimmigkeiten, aber auch gutes Feedback wie man diese ändern könnte mit bspw. %-Angaben anstatt max size. * 'Check Waterproof' eine Funktion, die eigentlich nur nebensächlich sein sollte, ist hier besonders aufgefallen. Die Probanden wollten zuerst alle Funktionen auf das 'Waterproof' zurückführen, wie z.B. 'Reload Object' was aber unabhängig von 'Waterproof' funktioniert. Das Hauptaugenmerk sollte auf die durch das Plugin vereinfachte Interaktion zwischen Blender und Cura gerichtet werden.   **Aufgaben und Lösungen:**  a) Sende das in Blender modellierte Objekt an Ultimaker Cura.  Probanden: "*In Blender das Objekt speichern und in Cura das Objekt mithilfe des Plugins öffnen. Es ist nicht ganz klar ob das Objekt ganz normal über 'File' geöffnet werden kann oder speziell über das Plugin.*"  b) Passe die Größe des Objekts in Cura so an, dass es in den Drucker passt.  Probanden: "*Im Extentions Tab unter 'Blender Plugin' auf 'Scale to Max Size' klicken.*"  c) Prüfe, ob das Objekt wasserdicht ist.  Probanden: "*Im Extentions Tab unter 'Blender Plugin' auf 'Check Waterproof' klicken.*"  d) Sende das Objekt mit einem Klick in Cura an Blender.  Probanden: "*Bei 'Check Waterproof' bei fehlgeschlagener Prüfung ob das Objekt wasserdicht ist, auf 'Open in Blender' klicken. Jetzt wird das Objekt in Blender geöffnet.*"  Hier kam die Frage auf was denn passieren würde, wenn man hier auf 'Open in Blender' klickt obwohl man Blender nicht installiert hat. Hier wurde gemeinsam mit den Probanden evaluiert und man kam auf das Ergebnis, beim Klicken auf den Knopf auf die Downloadseite von Blender zu verweisen.  e) Ignoriere die Meldung, dass das Objekt nicht wasserdicht ist.  Probanden: "*Bei 'Check Waterproof' statt nun auf 'Open in Blender' zu klicken, einfach auf 'Ignore' oder 'X' klicken.*"  f) Lade das Objekt neu ohne es explizit zu öffnen.  Probanden: "*Im Extentions Tab unter 'Blender Plugin' auf 'Reload Object' klicken.*“  **Fragen und Antworten:**  (1) Welche Funktionen bietet das Plugin?  Probanden: "*Überprüfung auf Wasserdichtigkeit und das erneute öffnen direkt in Blender zum Bearbeiten dieser. Einfaches Öffnen von .blend Dateien. Skalierung des Objektes auf maximale Größe. Neuladen des Objektes.*"  Die Probanden haben hier alle Funktionen des Plugins genannt und konnten zu jeder Funktion erklären was diese macht.  (2) Was hat Dir besonders gut gefallen?  Probanden: "*Besonders gut hat uns das 'Reloaden' des Objektes gefallen, das heißt man muss das Objekt nicht erst wieder erneut Öffnen, um es zu aktualisieren, sondern kann dies mit einem Klick durchführen. Auch ist die 'Waterproof'-Funktion praktisch, aber wir glauben die Umsetzung könnte schwierig werden.*"  (3) Gibt es Teile des Plugins, die unnötig oder zu kompliziert sind?  Probanden: "*Mit 'Scale to Max Size' ist nicht direkt ersichtlich was diese Funktion genau tut. Es kommt relativ selten vor, dass man das Objekt auf die maximal mögliche Druckgröße skalieren möchte. Hier wäre eine %-Angabe sinnvoll, bei der man angeben könnte auf wie viel % des maximal verfügbaren Druckbereichs das Objekt skaliert werden soll.*" |

# Test 2:

|  |
| --- |
| **Beobachtung:**   * Der Proband konnte die Aufgaben schnell lösen, da die UI Mockups nicht kompliziert aufgebaut sind. * An einigen Stellen war der Proband etwas verwirrt. Zum Beispiel beim Senden des Objekts von Cura nach Blender oder beim Ignorieren der Fehlermeldung.   **Aufgaben und Lösungen:**  a) Sende das in Blender modellierte Objekt an Ultimaker Cura.  Der Proband war sich unsicher, von welcher Oberfläche aus man das Objekt sendet und ob das PlugIn ein Gegenstück in Blender hat, sodass man direkt von Blender aus sagen kann „schick die Datei an Cura“ und das Objekt öffnet sich direkt in Cura. Er hat außerdem angemerkt, dass wir im Mockup auf Bild 1 die Blender-Oberfläche zeigen und die Save-Option hervorheben.  Er hat es so verstanden, dass man Blender sagt „save“ und ihm Cura (bzw. unser PlugIn) direkt die zuletzt abgespeicherten Blender-Dateien vorschlägt, sobald er in Cura auf das Ordner-Symbol klickt.  b) Passe die Größe des Objekts in Cura so an, dass es in den Drucker passt.  Er ist in Cura auf den Extensions-Reiter gegangen und hat ein Mouse-Over über das Blender-Plugin gemacht. Ein neues Menü-Feld mit den Optionen Scale to max size, check waterproof und reload object öffnet sich und er wählt die Option „scale to max size.  c) Prüfe, ob das Objekt wasserdicht ist.  Er ist in Cura auf den Extensions-Reiter gegangen und hat ein Mouse-Over über das Blender-Plugin gemacht. Ein neues Menü-Feld mit den Optionen Scale to max size, check waterproof und reload object öffnet sich und er wählt die Option „Check Waterproof.  d) Sende das Objekt mit einem Klick in Cura an Blender.  Nachdem er die Option „Check Waterproof“ gewählt hat, meldet ihm das PlugIn, dass das Objekt nicht wasserdicht ist und gibt ihm 2 Optionen:   * + - 1. Open in Blender       2. Ignore   Er hat sich für die Option „Open in Blender“ entschieden.  Das Blender-Fenster poppt hoch und er hat gesagt, dass er in Blender Änderungen am Objekt vornehmen kann.  e) Ignoriere die Meldung, dass das Objekt nicht wasserdicht ist.  Er hat festgestellt, dass der Dialog „Your Object is not waterproof“ immer noch offen ist. Dieses Mal hat er sich für die Option „Ignore“ entschieden.  Hier hat er die Frage gestellt, ob sich nun alles wieder schließt, sodass er nur die ganz normale Cura-Ansicht hat.  f) Lade das Objekt neu ohne es explizit zu öffnen.  Er ist in Cura auf den Extensions-Reiter gegangen und hat ein Mouse-Over über das Blender-Plugin gemacht. Ein neues Menü-Feld mit den Optionen Scale to max size, check waterproof und reload object öffnet sich und er wählt die Option „Reload Object.  **Fragen und Antworten:**  (1) Welche Funktionen bietet das Plugin?   1. Objekte von Blender nach Cura senden (?) 2. Objektgröße in Cura anpassen 3. Einen Waterproof-Check durchführen 4. Ein Objekt aus Cura heraus wieder an Blender schicken 5. Ein Objekt neu laden (welches zwischenzeitlich in Blender bearbeitet wurde ?)   (2) Was hat Dir besonders gut gefallen?  Er findet die Funktionalität an sich sehr komfortabel und sagt, dass mit dem PlugIn dem User einige Klicks und diverse Window-Switchereien erspart werden.  Außerdem gefällt ihm die „Scale-to-max-size-Funktion“ sehr gut, da das dem User einiges an Fummelei erspart.  (3) Gibt es Teile des Plugins, die unnötig oder zu kompliziert sind?  Er fände es schön, wenn das PlugIn auch einen Platz in Blender hätte. So wie er in Cura mit Hilfe des PlugIns sagen kann „Open in Blender“, würde er es gut finden, wenn er in Blender einen Dialog mit „Open in Cura“ hätte. Dann würde sich das Object direkt in Cura öffnen und er müsste nicht den Umweg über das Folder-Icon machen.  Ihm persönlich würde es gefallen, nicht immer über den Extensions-Reiter auf das PlugIn zugreifen zu müssen. Er würde sich da einen Button wünschen, mit Hilfe dessen er das PlugIn direkt ansprechen kann (Vielleicht an der Seite neben den anderen Tools).  Die „Scale-to-max-size-Funktion“ findet er zwar super gut, um das generelle Platzproblem zu lösen, aber er fragt sich was ist, wenn er gar nicht möchte, dass das Objekt den kompletten Raum einnimmt. Eine zusätzliche Möglichkeit das Objekt in der Größe anzupassen würde er ganz cool finden. Und er hat gesagt, dass er das zwar mit dem folgenden Toll in Cura machen kann:    Aber er meint, dass er hier Werte von 3 Dimensionen anpassen muss. Einen Slider, der ihm ermöglicht das Objekt im richtigen Verhältnis größer / kleiner zu machen, würde er ganz nett finden. |

# Test 3:

|  |
| --- |
| **Beobachtung:**   * … * …   **Aufgaben und Lösungen:**  a) Sende das in Blender modellierte Objekt an Ultimaker Cura.  b) Passe die Größe des Objekts in Cura so an, dass es in den Drucker passt.  c) Prüfe, ob das Objekt wasserdicht ist.  d) Sende das Objekt mit einem Klick in Cura an Blender.  e) Ignoriere die Meldung, dass das Objekt nicht wasserdicht ist.  f) Lade das Objekt neu, ohne es explizit zu öffnen.  **Fragen und Antworten:**  (1) Welche Funktionen bietet das Plugin?   1. 3D-Modelle mit .blend als Erweiterung direkt in Cura öffnen, ohne als .stl-Datei erst speichern zu müssen. 2. Modelle auf der Arbeitsfläche von Cura direkt in Blend bearbeiten können. 3. Prüfung auf Wasserdichtigkeit. 4. Modelle skalieren zur maximal möglichen Größe.   (2) Was hat Dir besonders gut gefallen?  UI ist als Menü ziemlich intuitiv zu verstehen. Ich finde es sehr gut, dass man Modelle direkt von Cura aus in Blender bearbeiten kann. Muss dafür das Modell nicht wasserdicht sein, oder geht das immer? Würde sich das Modell in Cura automatisch aktualisieren, sobald man das Modell in Blender bearbeitet hat? Oder muss es neu geladen werden?  Auf die erste Frage haben wir geantwortet, dass man alle mit Blender modellierten Objekte, also auch die, die wasserdicht sind bearbeiten kann.  Die 2. Frage haben wir damit beantwortet, dass wir auch überlegt haben, eine „Live“-Funktion zu implementieren, womit die Änderungen am Objekt in Blender sofort in Cura sichtbar werden. Dafür müsste man dann nicht auf Reload klicken. Da es aber wahrscheinlich viel Aufwand wird, haben wir das erstmal weggelassen.  (3) Gibt es Teile des Plugins, die unnötig oder zu kompliziert sind?  Reload Object: Warum würde man ein Objekt einfach nur neu laden möchten? Um vorgenommene Änderungen rückgängig zu machen?  Hier haben wir dem Probanden erklärt, dass die Reload-Funktion dafür gedacht ist, dass wenn man eine Änderung am Objekt in Blender vornimmt, diese direkt ohne es im File-Explorer öffnen zu müssen, in Cura aktualisieren kann. D.h. die Datei wird im Hintergrund geöffnet und dadurch wird Zeit gespart. |