

# Proyecto de UI

## UX, Interfaces de Usuario y Herramientas

Grado en Ingeniería en Tecnologías para Animación y Videojuegos

*Desarrollo de un Addon para Artistas 3D en Blender*

## Se pide desarrollar un addon de Blender que contenga herramientas para artistas 3D.

El addon se realizará en Python, utilizando la API de Blender para su integración. Es necesario crear un repositorio en GitHub (uno por alumno) para la correcta corrección del proyecto. Dentro se debe incluir:

- Todos los archivos **.py** necesarios para que el addon funcione
- Un archivo **Readme.md** que contenga la información de cómo instalar el addon, así como un resumen de sus características.

Por su parte, el addon debe completarse siguiendo el ciclo UI. Para ello:

- Se deben definir 5 objetivos SMART que sean operadores (ops)
  - Uno obligatoriamente debe ser "Implementar un operador que permita al artista mover el origen de un objeto al origen del mundo".
  - El resto quedan a decisión del alumno, teniendo este que utilizar su experiencia en el programa (ej.: elementos que se usan mucho y que no están fácilmente disponibles) y pensar en lo que puede sentir/necesitar el usuario final.
  - Estos objetivos deben incluirse en el Readme.md de Github.
- Se debe desarrollar un panel lateral (subclase de Panel) que contenga todos los operadores, con iconos y disposición adecuados a lo visto en clase (Simetría, Proximidad, etc).
  - En el *Readme.md*, incluir una pequeña explicación de las decisiones de diseño (ej.: "He colocado 'Añadir cubo' al lado de 'Añadir cubo cortado' para indicar que son del mismo grupo 'Añadir'").
- Se debe implementar un Pie Menu para facilitar el acceso a aquellos operadores que se vayan a utilizar regularmente).
- Se debe incluir la información del addon relevante en `bl_info`, como la versión de Blender que se está usando (obligatorio)
- Finalmente, se debe incluir un operador con información no vista en clase. Se recomienda algo relacionado con los Materiales de un objeto, como en [este video](#) (pero no idéntico). [Código del video](#).

Fecha límite: 16 de enero