

Trabalho Final

Cristiano Medeiros Dalbem

Interação Humano Computador - INF01043

Instituto de Informática

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

`cmdalbem@inf.ufrgs.br`

21 de março de 2011

1 Introdução

O Blender é uma das ferramentas mais populares e poderosas para modelagem de cenas 3D, assim como de criação de animações e diversas outras features relacionadas à área de CG. Uma das características principais, se não a principal, é que um concorrente em software livre, ou seja, é grátis, de outros programas como o 3DStudioMax, que é pago, e muito bem pago.

Mas nem tudo são flores: o Blender não é um software para qualquer um, e ao mesmo tempo em que o Photoshop é uma alternativa completa para edição de imagens, e definitivamente não é desenvolvido para a camada leiga dos usuários, o Blender também não é uma ferramenta fácil.

O que pretendo neste curto texto é apontar alguns exemplos de características de sua interface que me incomodaram bastante nas minhas primeiras experiências com este software, e algumas que me incomodam até hoje.

2 Algumas flores têm espinhos

Vejamos, abrimos o Blender pela primeira vez: o que vemos? Uma interface altamente exótica, com muitos botões que você não faz ideia de pra que servem e muito menos se precisará deles - ôpa! você sente uma pontada daquela coisa de "por que diabos esse programador parece ter tanta certeza de saber do que preciso?". Ninguém gosta de gente que acha que sabe do que precisamos, ninguém.

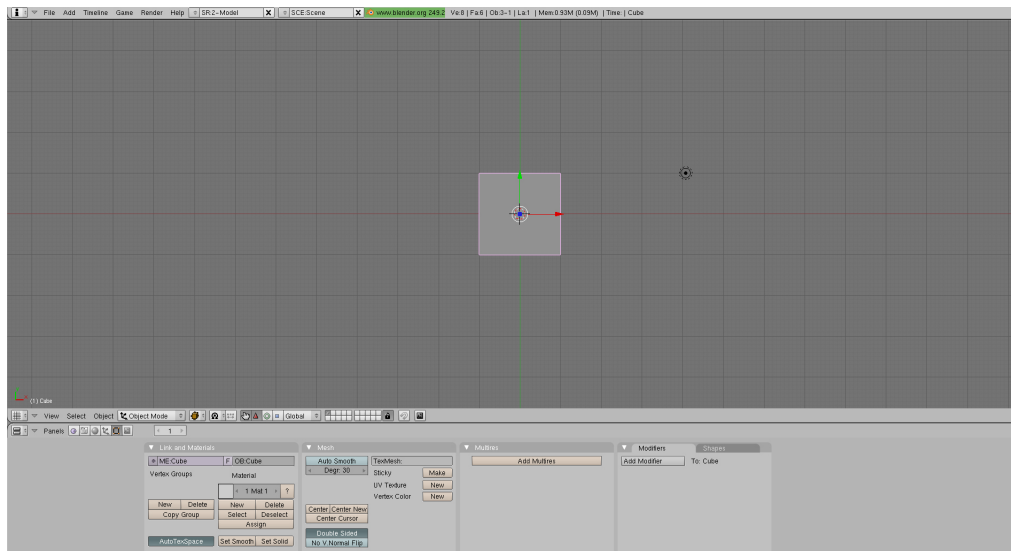


Figura 1: A famigerada tela inicial do Blender. Usando a analogia do sistema operacional mais amigável de nossos tempos, a primeira pergunta que vem à mente de quem abre o Blender pela primeira vez é: por onde Iniciar?

Okay, sem pânico, temos no meio da tela um grande plano cartesiano - isso era de se esperar de um editor 3D! Brincando com o mouse e algumas combinações de botões, logo notamos que o ele parece se comportar como esperávamos: a câmera se move (de maneira pouco previsíveis e bastante sensível, mas se move). Qual não é nossa surpresa ao descobrir que aquele quadrado no meio da tela inicial não era nenhum marcador, ponteiro ou cursor: era um cubo! Mas quem foi que botou isso aí?! Neste momento o que parecia ser uma dor passageira começa a se transformar em um pesadelo: aquele sentimento de que alguém está te empurrando algumas coisas vem com força total; é uma dor lancinante. Mas não se preocupe, esta será a última vez que você sentirá como se tivesse alguém do outro lado te sacanizando: logo a experiência com a interface se revelará como o vagar de um homem por um grande e seco deserto. Sozinho. Sem saber para onde ir.

Tudo é cheio de botões, símbolos ininteligíveis, caminhos anti-intuitivos e o pior: relativamente quase nenhum texto. "Se virar" sozinho no Blender não é impossível, mas certamente altamente traumático até para a mente mais saudável. Principalmente se o usuário não tem conhecimentos da arte da modelagem 3D, aprendê-la sozinho usando o Blender, assim como fazíamos quando éramos pequenos com o Windows (e sim, o conquistamos!), é definitivamente inviável.

Não existe menu de botão direito, aquele clássico que abre opções es-

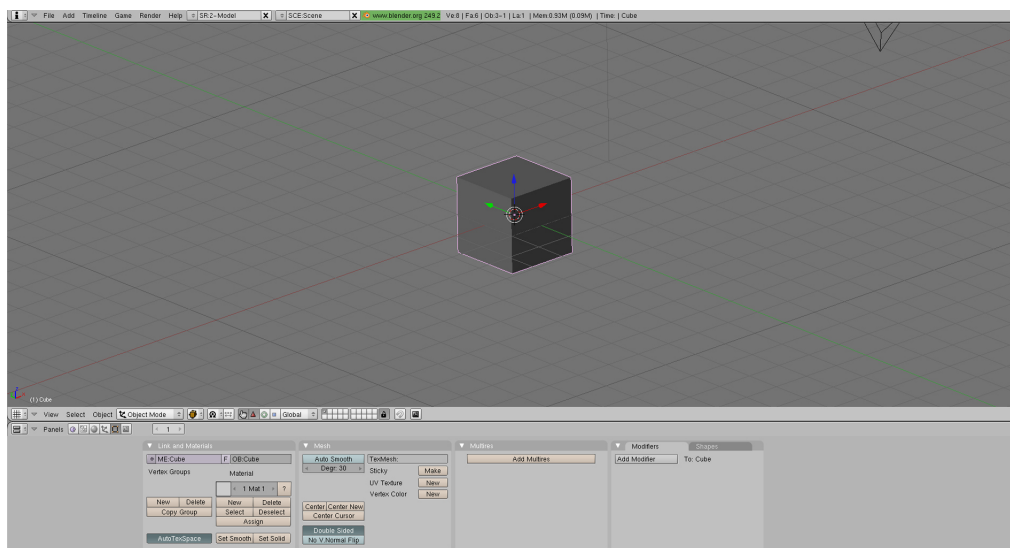


Figura 2: Hmm o que isto está fazendo aqui?

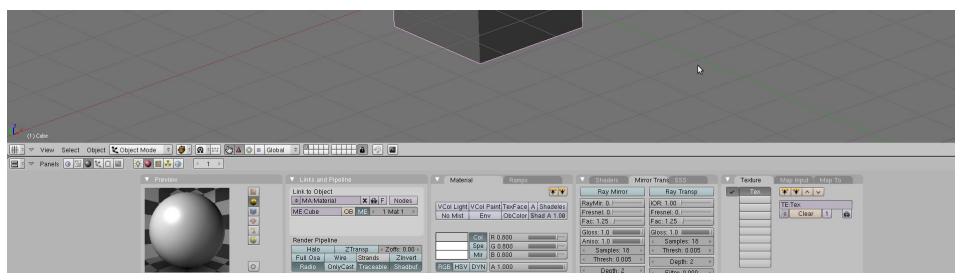


Figura 3: Exemplo de uma barra para edição de textura - ou algo relacionado a isso, sinceramente não sei bem pra que servem todas essas opções e porque estão agrupadas desta maneira.

pecíficas para um certo elemento sobre o qual o cursor está - esta, que é uma das ferramentas mais geniais jamais criadas na história das interfaces de software, obviamente não estaria presente no Blender. Sendo a interface minimalista, os textos são deixados de lado e são usados muitos ícones e principalmente atalhos. Inclusive isso é um mal que atinge até a comunidade: são muitos os autores de tutoriais e guias pela Internet que abusam do ensino baseado em atalhos, o que em um curto período de tempo é interessante pois acelera bastante seu workflow, mas logo que o usuário esqueça qual-era-aquele-maldito-botão, nunca mais encontrará a opção novamente.

É notável o fato de que o LookFeel da interface, isto é, o esquema de cores, a disposição de linhas e grossura de divisórias, a forma como cantos são arredondados ou não, etc, é notável como ele é estranho aos olhos, seja



Figura 4: Um lindo diagrama dos infinitos atalhos do Blender.

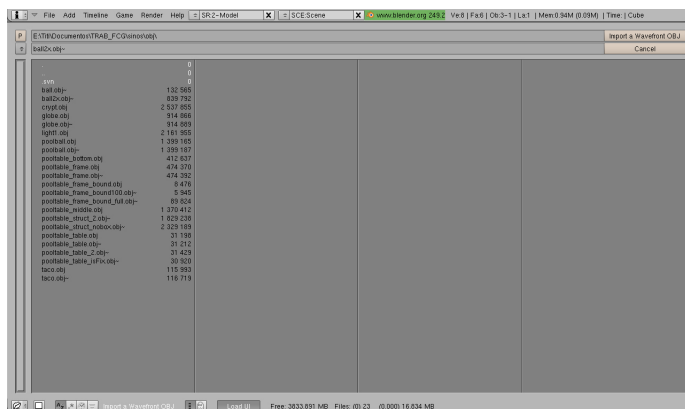


Figura 5: Tela de navegação pelo sistema de arquivos para carregar um modelo previamente salvo. Que troço bem feio.

o usuário provindo de um ambiente Mac, Windows ou Linux. A maneira como as coisas são desenhadas é diferente de tudo o que você já viu, o que pode ser explicado pela portabilidade do software, que roda em qualquer plataforma. Mas nenhum designer parece ter se dado ao trabalho de criar algo esteticamente amigável, *easy to the eyes*.

Não só a estética é comprometida, mas a maneira como botões e links se comportam é bem inconveniente. Extremamente irritante é o fato de que a cada vez que escolhes a opção Open o navegador de pastas irá se abrir em seu local default, nunca lembrando onde carregaste o último modelo. Isso pode parecer um detalhe, mas quando incorporado ao workflow isso é uma baita duma pedra no sapato.

3 Mesmo as flores com espinhos não deixam de serem flores *ou* Conclusão

O Blender é um dos softwares mais completos do mercado. Altamente customizável, é muito mais leve do que qualquer outro que eu já tenha experimentado. Ele é eficiente, robusto, grátis e altamente portátil. E é um software para profissionais, feito por profissionais.

Não devemos ser maus: o que ele sofre é de uma doença chamada *curva de aprendizado*, que é o nome que se dá para aquela série de desapontamentos e angústias que afligem o indivíduo que começa a se aventurar neste mundo. Mas este também é o nome que se dá para os momentos de alegria e divertimento daquele se passou pelas etapas iniciais do aprendizado. E também é o nome que os profissionais altamente remunerados dão à época em que aprendiam a fazer o que fazem hoje com tanta destreza e inspiração.

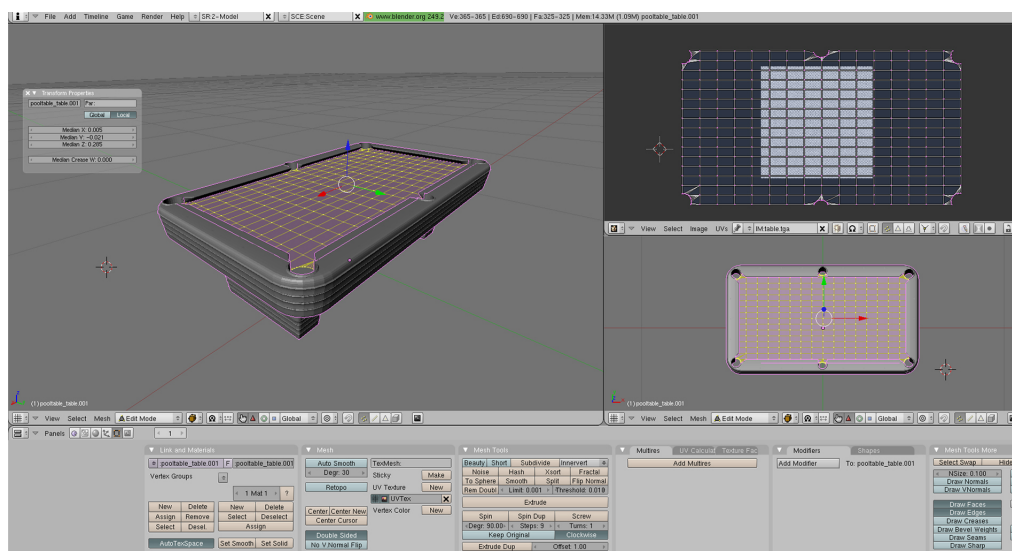


Figura 6: Um exemplo de tela durante o desenvolvimento de um trabalho meu no semestre passado, após uma ou duas horas de vídeos tutoriais no YouTube.

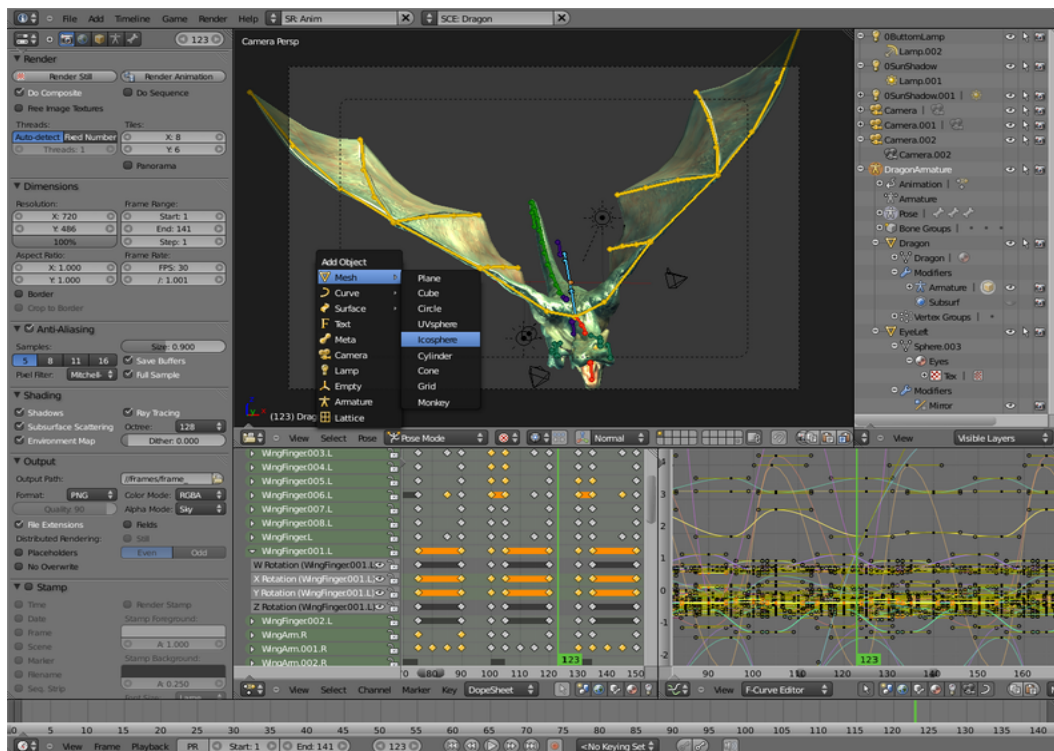


Figura 7: Screenshot de alguém muito mais talentoso do que eu fazendo algo muito mais interessante do que eu.