

Blender 2.5: tutto da rifare!

Daniele Pantaleo



Faccia a faccia

1998 – 2009

Era 5:4

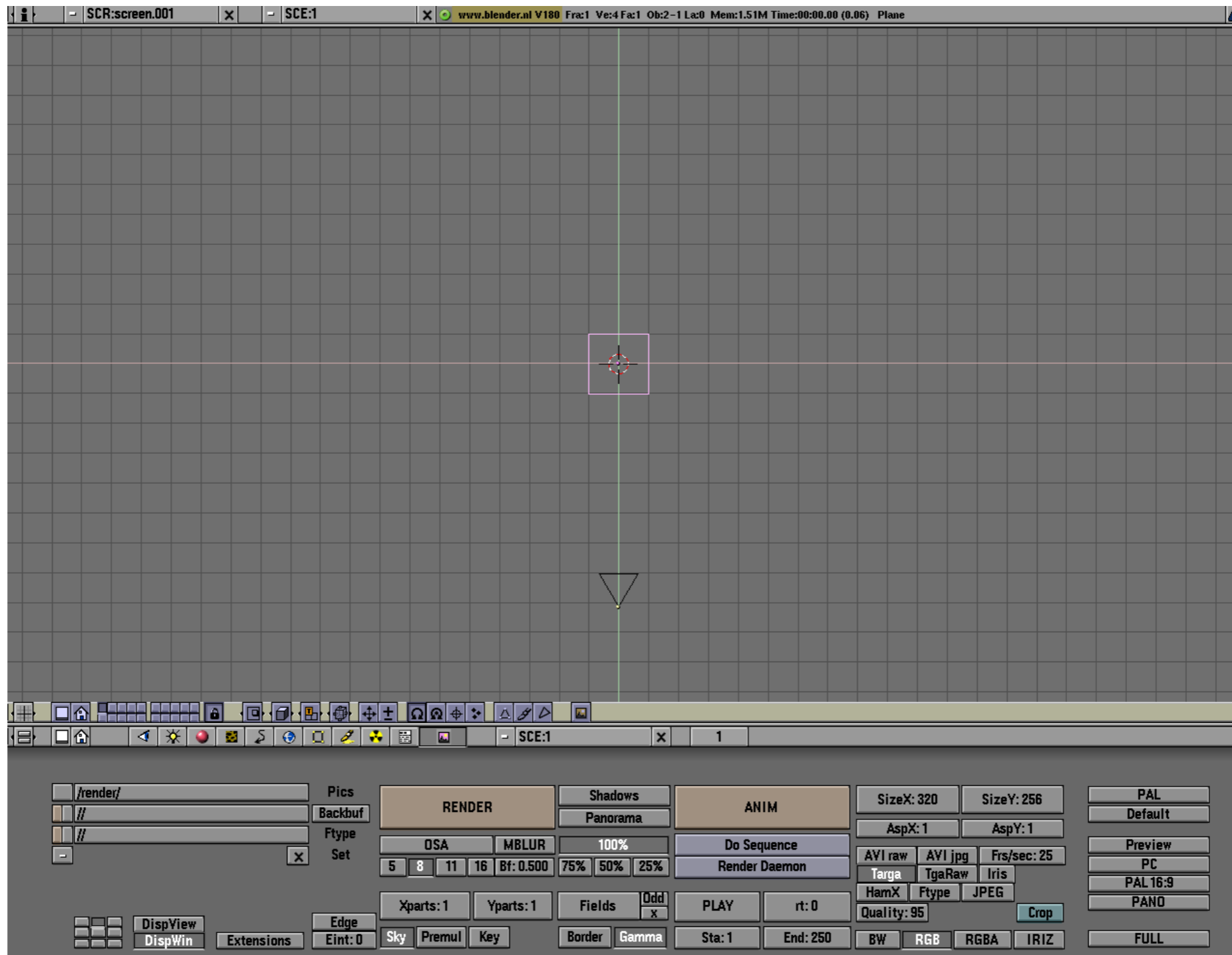
Aspetto di stampo “industriale”
Area di modellazione in alto
Barra degli strumenti in basso
Menù rapido ad albero
Pensato come programma CAD
Poca personalizzazione
Scorciatoie prefissate

2009 - ????

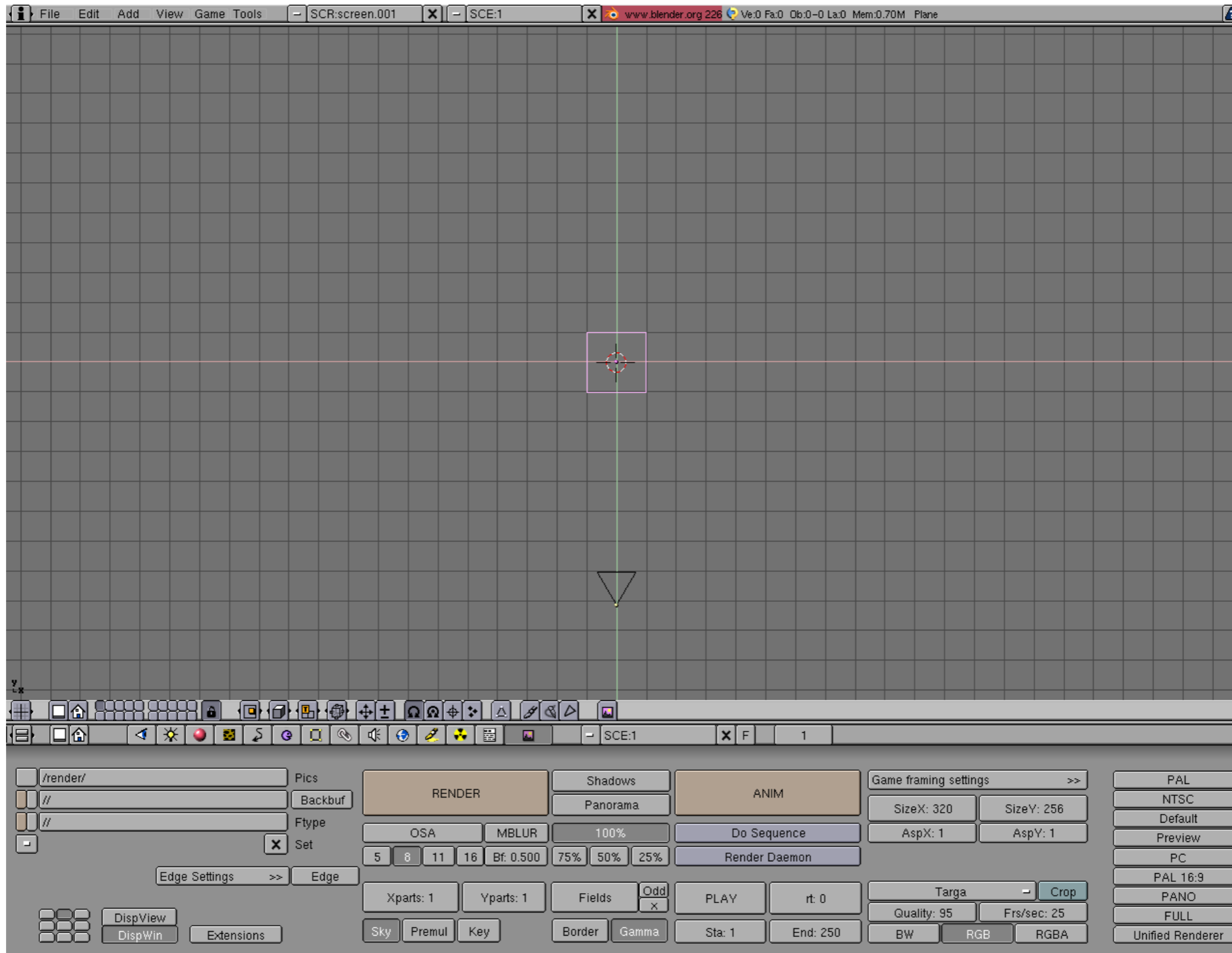
Era 16:9

Ridisegno dell'interfaccia
Area di modellazione centrale
Due barre degli strumenti ai lati
Menù rapido “semantico”
Pensato per l'artistica
Personalizzazione estrema
Scorciatoie personalizzabili

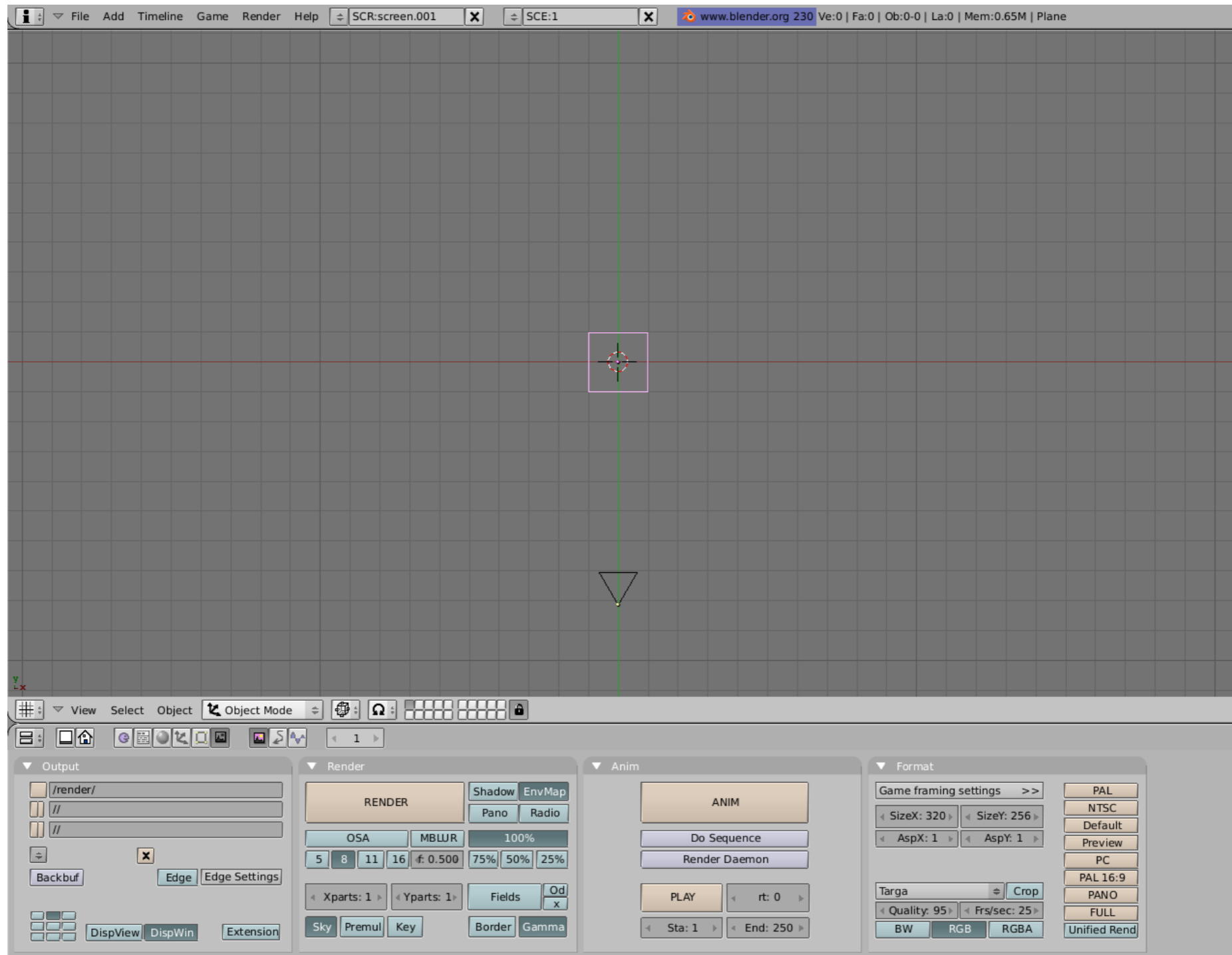
Gli albori: Blender 1.80 (Giugno 2000)



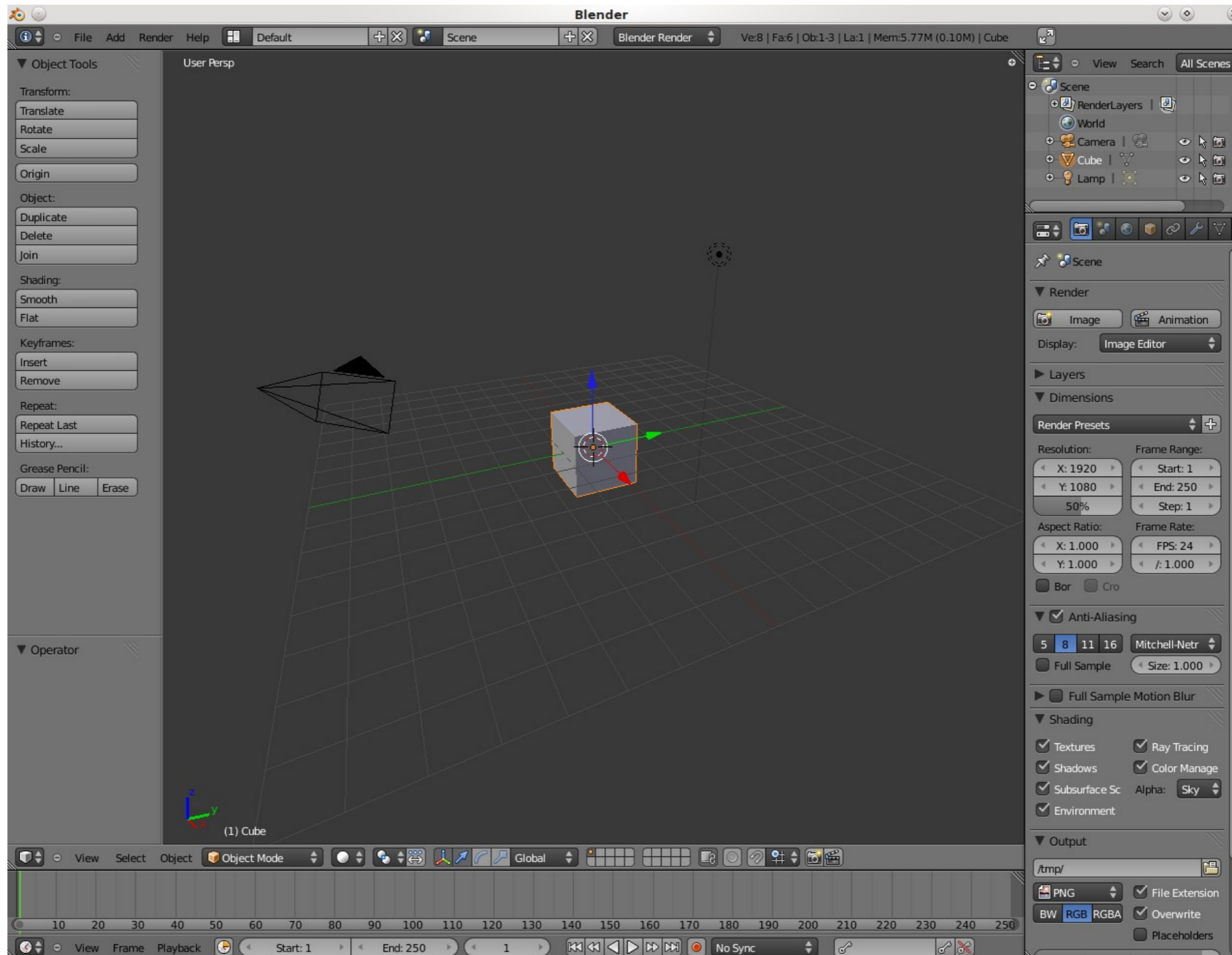
Finalmente OSS: Blender 2.26 (Febbraio 2003)



Una rinfrescata: Blender 2.30 (Ottobre 2003)



Il futuro presente: Blender 2.54 (Settembre 2010)



Perché questo ridisegno?

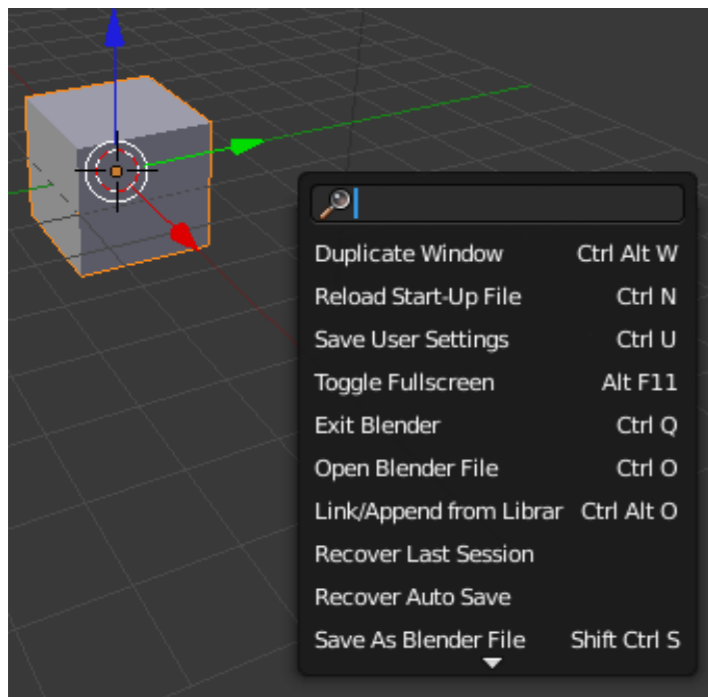
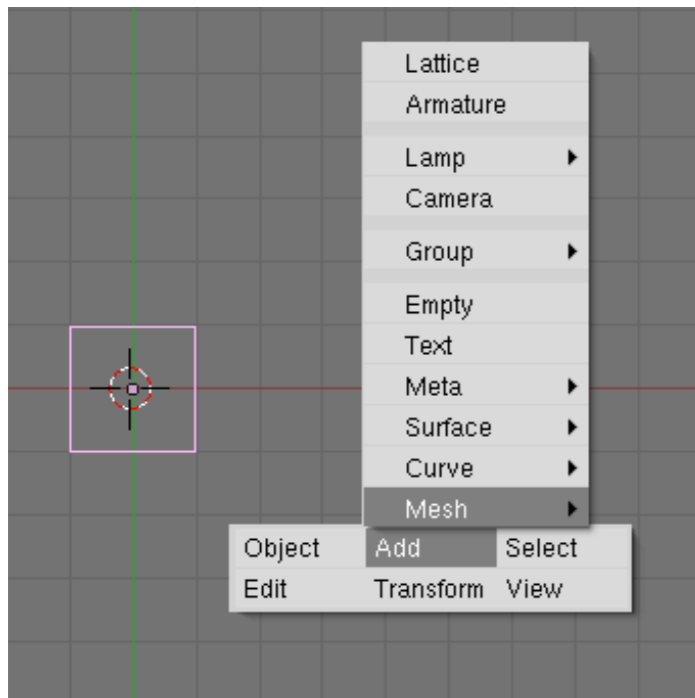
La scelta di un'area di lavoro tripartita verticalmente nasce, escludendo le pure ragioni estetiche, per sopperire ad un inconveniente derivante dall'adozione del formato 16:9.

Se si fosse deciso di tenere la vecchia interfaccia, l'eccessiva estensione in orizzontale sarebbe risultata eccessivamente sproporzionata e dispersiva per l'utente.

Così facendo, invece, si ottiene una zona di modellazione che permette di poter eseguire lo zoom su di un dettaglio senza perdere di vista la porzione di mesh adiacente.

Che è 'sta roba?!?

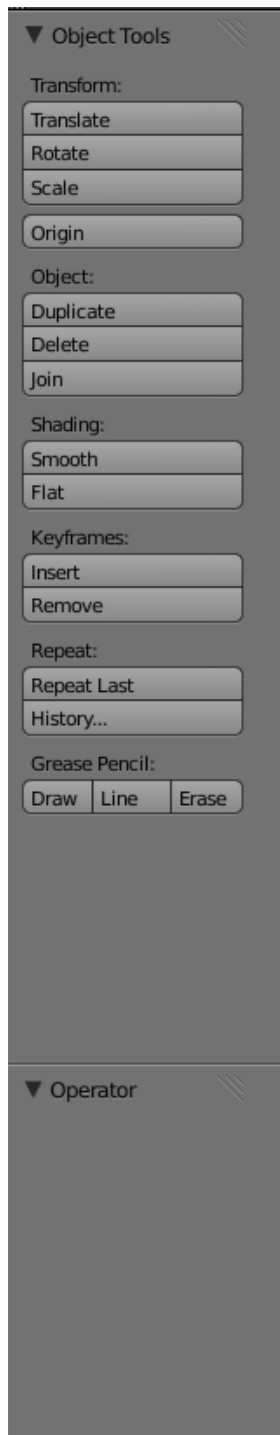
La prima cosa che lascia chiunque sorpreso nell'utilizzare la nuova interfaccia è certamente l'andare ad aprire il menù con [SPAZIO] e trovarsi davanti non più la classica "tendina", bensì uno strumento più vicino ad un motore di ricerca o, per chi usa OSX, al Finder.



L'adozione di questo sistema è giustificato dall'intuitività che gli sviluppatori intendono dare al programma, permettendo di cercare direttamente la funzione desiderata.

Inoltre, questo sistema permette un incremento di produttività sia nel caso nel caso si utilizzi un mouse standard che di un puntatore 3D

Le barre laterali degli strumenti

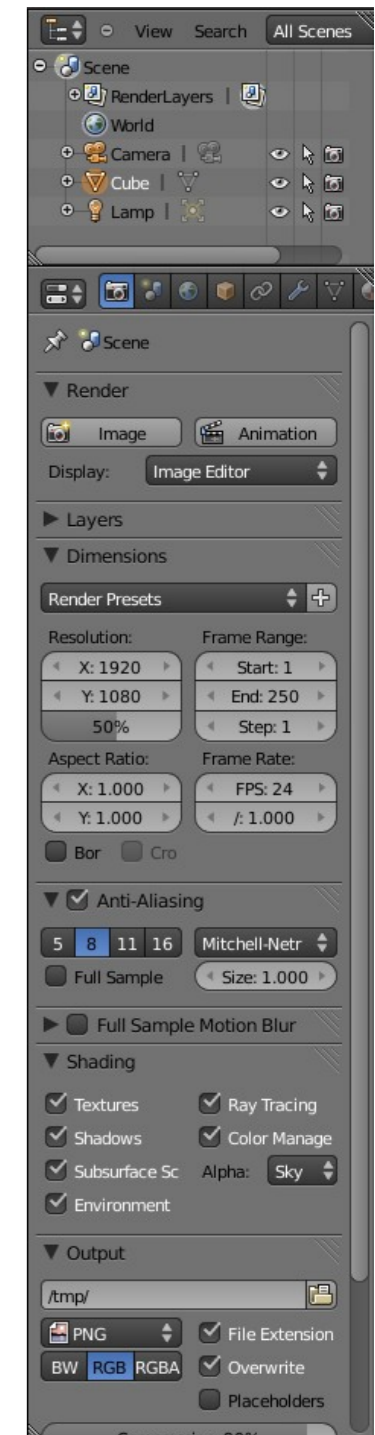


Barra di modifica rapida

Contiene gli strumenti di rotazione, spostamento e ridimensionamento nella parte superiore e le proprietà generali e di editing dell'oggetto in quella inferiore

Barra degli strumenti

È paragonabile a quella prima situata nella parte inferiore dello schermo, con in più un elenco di tutte le entità presenti nella scena (luci, oggetti...)



GRAZIE PER L'ATTENZIONE