

Pruebas de usabilidad - Cloud generator

(Tiempo aproximado: 20 minutos)

Se trata de un *add-on* de Blender que permite añadir a una escena 3D nubes y paisajes de nubes. Al añadir una nube se crea un objeto cúbico con un material volumétrico asociado. Los parámetros de este material que genera la nube se pueden modificar desde la interfaz del *add-on* abstrayéndose de los detalles del material.

El *add-on* ha sido implementado para la versión 2.83 LTS de Blender. **Si tienes una versión anterior a esta no realices las pruebas.** Si tienes una versión superior, deberás indicarlo posteriormente en el formulario por si te sucede algún problema poder determinar si es debido a la versión que utilizas. No obstante, si puedes usar la versión 2.83 mejor 😊.

Para realizar la prueba debes seguir los siguientes pasos:

1. Como todavía no existe un manual de usuario para el *add-on*, he grabado un video de **6 minutos** en el que explico el funcionamiento general del *add-on*. Si queréis verlo en x1.5 o pasarlo rápido no os culpo (sorry por la turra). (REALMENTE DURA 7 MINUTOS PERO EL ÚLTIMO NO HACE FALTA QUE LO VEAIS, ES POR SI TENÉIS CURIOSIDAD): <https://www.youtube.com/watch?v=l7pbkcCdb4g>
2. Una vez visto el vídeo debes instalar el *add-on* y hacer 4 pequeñas tareas. **Entre cada tarea debes borrar el objeto nube de la tarea anterior para realizar las pruebas más cómodamente.**

Cómo instalar el *add-on* en Blender (38 segundos): <https://youtu.be/Y7QKUbfqSg>

Tareas:

No hace falta que hagáis perfectas las tareas, simplemente son una excusa para que interactúeis con el *add-on* y luego podáis responder sobre vuestra experiencia en el formulario. No renderices (tarda mucho tiempo), solo viewport.

1. Añadir una nube de **tipo cúmulo** a la escena y modificarla como creas conveniente para crear un aspecto realista.

Ejemplo (ignorar la iluminación, solo intentar la forma):

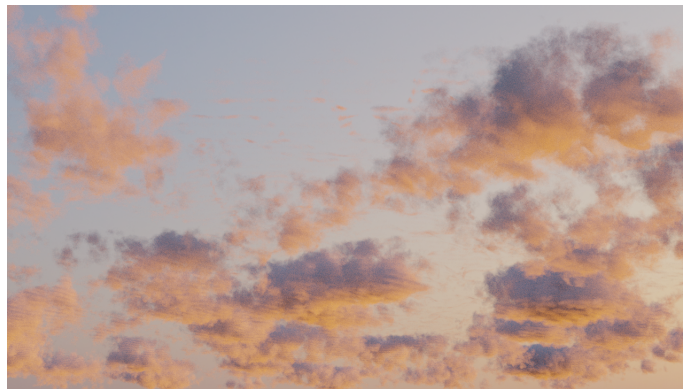


2. Añadir una nube de **tipo cúmulo** a la escena y modificarla como creas conveniente para crear un aspecto *cartoon* (formas redondeadas y superficies lisas).

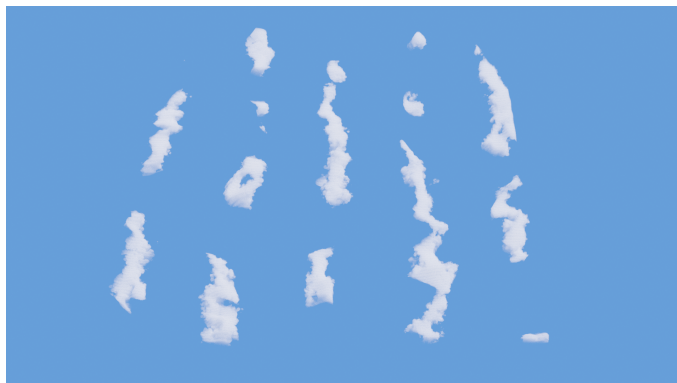
Ejemplo (ignorar la iluminación, solo intentar la forma):



3. Añadir una nube de **tipo paisaje de cúmulos** y modificarla como creas conveniente para obtener un resultado similar al siguiente (ignorar la iluminación, solo intentar la forma):



4. Añadir una nube de **tipo paisaje de cirros** y probar el efecto de modificar la anchura de los cirros y la cobertura del cielo. Puedes hacer pruebas con el resto de efectos si quieres.



3. Tras realizar las tareas, responder a este cuestionario:

<https://forms.gle/jEuDzsUhHrz9nFsX6>

