

# DISEÑANDO PROGRAMAS

Roberto Padilla  
Síntesis Creativa

Todas las disciplinas involucradas con el diseño, ya sea gráfico, industrial o arquitectónico, han tenido que afrontar cambios importantes en sus flujos de trabajo a raíz de la fuerte influencia que los programas de cómputo han tenido en este tipo de disciplinas.

Uno de los grandes inconvenientes de la dependencia tecnológica son los precios de los programas especializados, ya que en su mayoría se venden con licencias cuya duración aproximada es de entre 12 y 14 meses, y en ocasiones duran hasta la nueva versión. Los costos varían de 8 mil hasta 70 mil pesos, dependiendo de las funciones de cada uno, que van desde retocar fotografías, como es el caso de Photoshop, hasta animación 3D, con Maya o 3D Max.

La monopolización por parte de empresas como Adobe y Autodesk, que prácticamente han acaparado el mercado en cuanto a programas para diseño y animación se refiere, ha provocado la reacción de un sector que con el desarrollo de *software* gratuito, ha dado al diseñador una opción viable en cuanto a calidad y funcionalidad en el desarrollo de proyectos complejos de diseño.

A este tipo de *software* gratuito se le ha dado el nombre de *open-source* (código abierto, en español), *freeware* y *middleware*, como se les conoce a nivel mundial. La característica principal es que es gratuito y con licencia comercial libre, es decir, cualquiera puede usarlo y cobrar por lo producido con ellos, sin tener que pagarle nada a la compañía que lo desarrolló.

Estos programas de cómputo han llegado a colocarse, poco a poco, como una alternativa confiable para cualquier persona que utilice *software* de animación o diseño. Prácticamente podemos encontrar programas que realizan las mismas funciones que el *software* líder en el mercado, pero sin ningún precio para el consumidor. Incluso se pueden descargar directamente de Internet, en sus sitios web.

Por ejemplo, como alternativa del "insustituible" Photoshop, tenemos el programa GIMP ([www.gimp.org](http://www.gimp.org)), que realiza prácticamente todas las funciones principales del *software* líder de Adobe.

Para la creación de gráficos vectoriales, es decir, para sustituir al Illustrator o al CorelDraw, tenemos al programa Inkscape ([www.inkscape.org](http://www.inkscape.org)), que fácilmente puede ser utilizado por cualquier usuario de los programas citados, tan utilizados actualmente.

Cabe mencionar que estos programas utilizan para salvar los archivos extensiones comerciales comunes, como lo son jpg o Tiff.

Un caso notable de los programas *open-source* es el Blender ([www.blender.org](http://www.blender.org)), para modelado y animación 3D. Este programa saltó a la fama internacional con un cortometraje llamado *Elephants Dream*, producido por los realizadores del *software* en 2006, de poco más de 10 minutos de duración, y con un presupuesto muy limitado, que demostró que se puede realizar animación 3D a la misma altura que las compañías que tienen en su arsenal los programas más famosos y caros disponibles. Hay que mencionar, por ejemplo, que una licencia comercial para el *software* Maya Unlimited, de Autodesk, cuesta casi 7 mil dólares, por lo que una alternativa gratuita da la posibilidad a pequeños estudios y a creadores independientes de poder acceder a una



Imagen del corto animado Big Buck Bunny, hecho con el software Blender.

# GRATIS: OPEN-SOURCE

alternativa de calidad para competir en el mercado especializado.

La creación de video juegos ha sido revolucionada por la entrada de nuevos productos elaborados en su totalidad con *software* gratuito, dando pie a una competencia basada más en la creatividad y la propuesta gráfica que en las marcas comerciales. Este es el caso de Zeolite Studios, que con cinco empleados y sin ningún costo produjeron el juego snowballZ, de descarga directa, creado con programas como Blender, por citar uno.

Habría que considerar en países como el nuestro, la incorporación de este tipo de programas para usos comerciales, que favorecieran la competencia en un mercado global de empresas mexicanas, que no cuentan con presupuesto suficiente para la adquisición constante de licencias comerciales de *software* especializado. También tendríamos que considerar seriamente su uso en universidades públicas, como es el caso de la UAM X, tan castigadas siempre por la falta de presupuesto para la compra de *software*, que permitiría tanto a alumnos como profesores la creación de contenidos que pudieran participar en concursos nacionales e internacionales sin el problema de la falta de licencias o el uso de *software* pirata, y facilitaría a los recién egresados que decidieran comenzar su carrera profesional con despachos propios, el poder competir con empresas establecidas sin la necesidad de una gran inversión económica.



Imagen del corto animado *Elephants Dream*, hecho con el *software* Blender.

17



Imagen del corto animado *Big Buck Bunny*, hecho con el *software* Blender.