



Ciclo de vida... de un dibujo.

por Fco. Javier Mtz. de Ibarreta León
(diciembre de 2003)

Hay usuarios que piensan que esa aplicación informática que están utilizando comenzó a desarrollarse frente al ordenador, a golpe de tecla y ratón, escribiendo código desde el principio hasta el momento en que llegó a sus manos (y lamentablemente en ciertas ocasiones tienen razón...).

Cuando queremos una bolsa de patatas probablemente acudiremos al supermercado más cercano para comprarla, para nosotros es el lugar perfecto donde obtenerlas, pero no creo que a nadie se le ocurra pensar que las patatas crecen en el supermercado; antes de que estén ahí, a nuestra disposición, ocurren unas cuantas cosas necesarias precisamente para que estén ahí. Y si estamos al cargo de un restaurante seguramente el ciclo de vida de las patatas no termine en ese momento, sino que tras una serie de operaciones culinarias nuestros clientes tendrán ante ellos unos buenos platos de "Patatas a la riojana"; una vez más, no creo que a quienes acuden al restaurante se les ocurra pensar que las "Patatas a la riojana" crecen ahí.

Con los dibujos ocurre algo parecido, al menos los míos no crecen en el ordenador, con la diferencia de que la materia prima principal es la imaginación. Veamos qué ocurre durante el ciclo de vida de un dibujo, ¿qué pasa antes?. Ciertamente es que el uso de herramientas informáticas facilita partes del trabajo como puede ser el coloreado, pero si empezásemos a dibujar utilizando el ratón frente a la pantalla del PC los resultados serían... francamente malos (por muy bueno que sea The Gimp como herramienta para el tratamiento de gráficos). No, antes de pasar a retocar y colorear en el PC existen unas líneas trazadas con rotulador en un papel, pero incluso ni con el rotulador comienza el proceso.

Vayamos pues por partes desde el momento de la concepción de la idea. ¿Qué pasos seguir?. Bien, con una imagen tremendamente abstracta en mente ya tenemos la esencia de lo que perseguimos, pero necesitamos empezar con algunas líneas a lápiz que constituirán un boceto inicial acorde a la idea de dibujo, que pueden reforzar esa idea, pero que también pueden provocar que cambie en determinados aspectos. Comienza entonces una fase de modelado, organización, estructuración del espacio... Añadir líneas, borrar, trazar otras un poco más arriba, más abajo, a la izquierda... hummm, se entrevé un personaje gordo y lo quiero flaco, flaco y lo quiero gordo... trazar, borrar, trazar... y por fin, de entre una pequeña maraña, seleccionar las líneas más importantes marcándolas algo más fuerte con el lápiz.

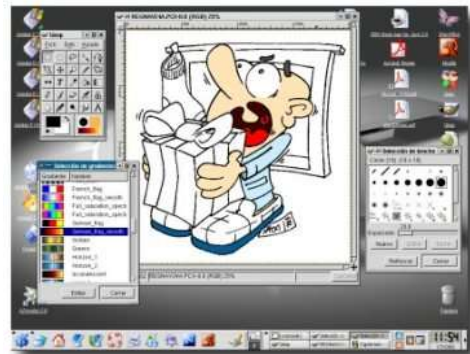


Bien, la idea original ya tiene una forma razonablemente definida, pero las líneas seleccionadas han de pasar por el escáner, para lo que antes hay que destacarlas con rotulador para proceder después a un borrado general de todo lo demás. ¿Representan las líneas borradas un trabajo inútil?. No, en absoluto; desaparecen ahora, no son parte del fin último que es el dibujo, pero han ayudado a la consecución de aquellas líneas que quedan como trazos de rotulador (haciendo un paréntesis, de manera análoga, una metodología para el desarrollo de software aporta todas esas líneas que no son un fin en sí mismas, pero que marcan el camino hacia la consecución del producto final).



Hasta aquí no ha sido preciso tocar el ratón, ni tan siquiera pulsar una tecla. Comienza ahora la parte del proceso más vistosa; a través del escáner las líneas pasan al PC, contamos entonces con un fichero con esas líneas, un bitmap que poder tratar, al que poder retocar y colorear; si habláramos dentro del contexto del desarrollo de software me atrevería a decir que comienza la codificación, hora de programar.

Empezamos borrando los ruidos provocados por el escáner (puntos negros diseminados) para pasar a marcar áreas que rellenar de color. Este es ya un proceso en alguna medida mecánico, con pocas decisiones (paradójicamente basadas en la creatividad, pero yo lo veo como algo mecánico en cuanto a que en mi caso pienso que son las líneas las que realmente dotan de carácter al dibujo; las restantes decisiones, como usar uno u otro color, emplear un color plano o un gradiente, ... no me parecen tan importantes como las que afectan a los trazos).



Finalmente añadimos una capa que usaremos como fondo, y ya sólo es cosa de dotar la imagen de un cierto volumen recurriendo a sombrear unas zonas y dar luz a otras.



Este es pues un modelo de ciclo de vida de un dibujo. Antes de tratarlo informáticamente existe todo un proceso que escapa a la vista de quienes observan el resultado final.

Y si algo tan sencillo requiere de un cierto modelado, ¿qué es lo que puede hacer pensar que el desarrollo de software no precisa de fases dedicadas al análisis y diseño?. Y si no dedicamos tiempo a estas actividades, ¿qué clase de software estamos desarrollando?; en ese caso la apariencia externa puede no verse afectada como lo

haría en un dibujo del que ni siquiera se haya trazado un boceto, pero el software es mucho más que interfaz... □