

Software para Artes Visuales

2003-02-01

Software para Artes Visuales

Reseña de algunos programas para: Animación, Dibujo, Editores de Imagen, Editores Imagen Web, CAD, Visualizadores, 3D, Diseño, Presentaciones, Páginas Web.

Reseña de algunos programas para: Animación, Dibujo, Editores de Imagen, Editores Imagen Web, CAD, Visualizadores, 3D, Diseño, Presentaciones, Páginas Web.

RESEÑA DE SOFTWARE PARA ARTES VISUALES

[Animación](#) | [Dibujo](#) | [Editores de Imagen](#) | [Editores Imagen Web](#)

[CAD Visualizadores](#) | [Visualizadores](#) | [3D](#) | [Diseño](#) | [Presentaciones](#) | [Páginas Web](#)

Muchos procesos creativos incorporan actualmente, en mayor o menor medida, las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs); las pinturas digitales y las obras multimedia son claros ejemplos para entender los aportes que puede hacer la informática al campo de las artes visuales [1]. Recursos para Artes Visuales como Photoshop y PhotoStudio se utilizan para crear y modificar producciones artísticas; Freehand e Illustrator para dibujos y diseños de afiches y folletos; Autocad y CadStd para dibujo de planos; Canvas y Strata para el trabajo 3D; etc. Con toda esta oferta disponible, la integración de las TICs en la Educación Artística no solamente se puede constituir en otro medio de expresión artística estimulando de paso la motivación de

los estudiantes, sino que permite prepararlos en un campo que ya hace parte importante del mundo en el cual van a vivir.

La expresión artística por medio de herramientas informáticas se conoce comúnmente como Artes Gráficas Digitales. Ha estado asociada principalmente a los medios de comunicación visuales y audiovisuales, a la industria y al comercio, al punto de haber creado un nuevo mercado laboral en este campo. El mundo contemporáneo demanda personas con criterio de selectividad, hábiles en la lectura y análisis de símbolos y que sepan trabajar cooperativamente. “La misión del diseñador gráfico es seleccionar, ordenar y concatenar un vocabulario de naturaleza plástica bidimensional (líneas, trazos, colores, imágenes, textos, etc) con el fin de producir un total gráfico o visual que permita transmitir, lo más clara y directamente posible, un determinado mensaje entre un emisor y un receptor” [2].

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) plantea en sus lineamientos Curriculares para Educación Artística que el estudio del diseño gráfico debe sensibilizar a los niños hacia su entorno visual y auditivo; ofrecerles canales de comunicación y herramientas para reinterpretar y transformar su mundo y propiciar condiciones en las que se agudice su sentido de observación, se promueva la búsqueda, la experimentación y la investigación de su entorno. Además, debe posibilitar la proyección de las fuerzas creativas de los estudiantes en sus propuestas artísticas [3].

En este sentido, el diseño gráfico permite el manejo de dos conceptos fundamentales: el arte y la comunicación. Partiendo de esto, continúa el MEN, es posible estructurar una serie de ejercicios en el marco del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de cada institución tendientes a la exploración vocacional en esta área [3]. Para ello pueden conformarse equipos de trabajo entre docentes de informática y de Educación Artística para poner en marcha proyectos que utilicen software para Artes Visuales al tiempo que desarrollan en los estudiantes la sensibilidad, la imaginación, la expresión, el equilibrio y la armonía de las formas con el fin de lograr producciones estéticas altamente comunicativas.

La siguiente es una lista de algunos sitios disponibles en Internet con muestras de Arte Digital. Los trabajos han sido realizados por estudiantes, artistas y profesionales

de diseño gráfico. Visitarlos, permite darse cuenta de lo que está pasando en este campo:

- [Exposición de pinturas digitales del artista argentino Juan Chapar](#)
- [Exposición virtual de Arte Digital Latinoamericano](#)
- [Exposición de Arte Digital \(varios artistas latinoamericanos\)](#)
- [Visiones del Arte Digital del Ecuador](#)
- [Exposición de obras digitales de la pintora argentina Susana Romano](#)
- [Muestra de Imágenes realizadas con 3D Canvas](#)
- [Muestra de imágenes realizadas con Estrata 3D](#)
- [Muestra de animaciones realizadas con Swish](#)
- [Sitios Web con animaciones realizadas con Macromedia Flash](#)
- [Transformaciones realizadas con "Morpheus"](#)
- [Imágenes editadas con "Image Broadway"](#)

A continuación presentamos una reseña de software para Artes Visuales que incluye programas en diez categorías:

1.ArtesVisuales1.phpAnimación

2. Dibujo

3. Editores de Imagen
4. Editores Imagen Web
5. CAD
6. Visualizadores
7. 3D
8. Diseño
9. Presentaciones
10. Páginas Web

REFERENCIAS:

[1] Ministerio de Educación de Chile, Proyecto Enlaces Montegrande, Informática Educativa en el Currículo de Enseñanza Media: Educación Artística, <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/CurriculoArtesChile.php>.

[2] David Consuegra, Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Lineamientos Curriculares para Educación Artística, <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENLineamientosArtistica.php>.

[3] persos campos de la educación artística, Educación en diseño gráfico, Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Lineamientos Curriculares para Educación Artística, página 46, <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENLineamientosArtistica.php>.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Febrero 06 de 2003.

Última modificación de este documento: Febrero 06 de 2003*

Usted puede citar este documento en la siguiente forma:

EDUTEKA, (2003, Febrero 06), Herramientas para Artes Visuales; EDUTEKA, Edición 16,
Descargado: Viernes 23 de Febrero de 2007, de
<https://eduteka.icesi.edu.co/ArtesVisuales.php>

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=141