

Curso que trata sobre la creación de animaciones multimedia interactivas mediante la aplicación Director 8 para mostrarlas en páginas web de Internet, presentaciones, demostraciones, publicidad, etc.

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)
30	26	34	60

Este curso dispone de un manual adicional en blanco y negro.

### TEMARIO

#### Módulo 1: **Macromedia Director 8**

*Aprenderá cómo manejar los distintos elementos y herramientas del entorno de Director, a realizar dibujos, incluir imágenes, objetos y textos en las películas, técnicas de animación, interactividad y publicación en Internet. También se estudia el lenguaje de programación Lingo y su aplicación en las películas.*

##### Lección 1: Introducción a Director

*Breve introducción sobre las animaciones multimedia y la diferencia entre imágenes de mapa de bits y vectoriales. Explica cómo ejecutar Director y describe las distintas partes del entorno: menús, barras de herramientas, el escenario, etc. También muestra las posibilidades de Lingo y cómo salir del programa y guardar la película en la que está trabajando.*

Capítulo 1: Aplicaciones multimedia

Capítulo 2: Iniciar Director

Capítulo 3: Entorno de trabajo

Capítulo 4: Programar en Lingo

Capítulo 5: Salir de Director

##### Lección 2: Creación de la película

*Explica la forma de configurar las propiedades al crear una nueva película en el Property Inspector. Describe la forma de utilizar el zoom para visualizar el escenario y el panel de control para reproducir las películas. Muestra también cómo abrir y guardar películas y el sistema de ayuda de Director.*

Capítulo 1: Configurar las propiedades

Capítulo 2: Cast members y sprites

Capítulo 3: Visualización del escenario

Capítulo 4: El panel de control

Capítulo 5: Guardar y abrir películas

Capítulo 6: Solicitar ayuda

##### Lección 3: El reparto

*Presenta las características y funcionamiento de la ventana donde están el reparto de actores que actúa en la película, obtenidos por la creación o importación de imágenes y objetos.*

Capítulo 1: Obtener miembros del reparto

Capítulo 2: La ventana Cast (reparto)

Capítulo 3: Propiedades de los actores

Capítulo 4: Crear otros repartos

##### Lección 4: Los gráficos bitmap

*Explica las propiedades y características de la importación de imágenes al reparto de actores, así como elegir el color, crear y modificar paletas, etc.*

Capítulo 1: Importación de imágenes

- Capítulo 2: Tamaño y resolución
- Capítulo 3: Propiedades de los bitmaps
- Capítulo 4: Elegir los colores
- Capítulo 5: Crear y editar paletas

Lección 5: Herramientas de dibujo

*Explica la utilización de la ventana Paint para crear y modificar dibujos que se utilizarán como actores en el reparto de la película.*

- Capítulo 1: La ventana Paint
- Capítulo 2: Dibujo a mano alzada
- Capítulo 3: Líneas, figuras y rellenos
- Capítulo 4: Herramientas auxiliares

Lección 6: Tramas, tintas y gradientes

*Selección de objetos, aplicación de tramas, gradientes, tintas y texto dentro de los dibujos realizados en la ventana Paint. Explica también cómo incluir ciertos efectos de dibujo.*

- Capítulo 1: Herramientas de selección
- Capítulo 2: Aplicar tramas
- Capítulo 3: Gradientes
- Capítulo 4: Tipos de tintas
- Capítulo 5: Incluir texto
- Capítulo 6: Efectos de dibujo

Lección 7: Formas vectoriales

*Descripción de la ventana Shape, su entorno y sus herramientas de trabajo para la creación de dibujos vectoriales.*

- Capítulo 1: La ventana Vector Shape
- Capítulo 2: Atributos de línea y relleno
- Capítulo 3: Edición de formas
- Capítulo 4: La caja de herramientas

Lección 8: Texto en las películas

*Explica cómo escribir o importar texto en las películas y ajustar sus atributos de carácter (negrita, cursiva, subrayado, etc.) y el formato de párrafo (alineación, justificación y tabulación).*

- Capítulo 1: Incluir texto
- Capítulo 2: Atributos de carácter
- Capítulo 3: Formato de párrafo
- Capítulo 4: Barra de regla y tabuladores

Lección 9: Propiedades del texto

*Muestra cómo buscar y reemplazar una palabra o frase en un texto, ajustar sus propiedades o convertirlo en una imagen de mapa de bits. Inclusión de campos de texto y de hipervínculos en una película para que pueda interactuar con el usuario.*

- Capítulo 1: Establecer las propiedades
- Capítulo 2: Buscar y sustituir texto
- Capítulo 3: Convertir a bitmap
- Capítulo 4: Campos de texto
- Capítulo 5: Crear hipervínculos

Lección 10: La ventana Score

*Presenta la forma de trabajo y opciones de visualización de la ventana Score (partitura) para establecer el comportamiento de los elementos que se muestran en el escenario.*

Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: Los canales

Capítulo 3: Los fotogramas

Capítulo 4: Opciones de visualización

Lección 11: Trabajando con sprites

*Abarca la creación, selección y edición de sprites en el escenario, selección de fotogramas en la ventana Score y colocación en capas de los objetos.*

Capítulo 1: Crear sprites

Capítulo 2: Seleccionar sprites

Capítulo 3: Seleccionando fotogramas

Capítulo 4: Distribuir en capas

Lección 12: Colocación de sprites

*Explica la forma de ajustar algunas propiedades de los sprites, como sus dimensiones (alto y ancho) y la posición en el escenario y a lo largo del tiempo que dura la película.*

Capítulo 1: Propiedades de los sprites

Capítulo 2: Posición en el escenario

Capítulo 3: Alinear sprites

Capítulo 4: Colocar en el tiempo

Lección 13: Aplicar transformaciones

*Estudia la aplicación de transformaciones a los sprites, como el escalado, la rotación, inclinación, volteado y reflejo. También explica cómo cambiar las tintas de un sprite para lograr distintos efectos.*

Capítulo 1: Escalado y rotación

Capítulo 2: Inclinación sprites

Capítulo 3: Voltar y reflejar

Capítulo 4: Efectos de tintas

Lección 14: Animación I

*Describe las formas de crear una animación: tweening (por interpolación) o frame-by-frame (fotograma a fotograma), así como a manipular las trayectorias de movimiento de los objetos para cambiar su comportamiento en la animación.*

Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: Animación por interpolación

Capítulo 3: Modelar la trayectoria

Capítulo 4: Propiedades de la interpolación

Lección 15: Animación II

*Muestra la animación frame-by-frame (fotograma a fotograma) utilizando la técnica Onion skin (papel cebolla) para ir dibujando los fotogramas. Explicación de la animación Cast to time y Space to time.*

Capítulo 1: Animar fotograma a fotograma

Capítulo 2: El papel cebolla

Capítulo 3: Animación con varios actores

Capítulo 4: Animación Cast to Time

Capítulo 5: Animación Space to Time

Lección 16: Animación III

*Explica cómo animar distintas propiedades de los sprites, como el tamaño, rotación, colores, distorsión e inversión. Aplicación de una secuencia animada a un sprite.*

Capítulo 1: Animar tamaño y rotación

Capítulo 2: Animar mezcla y colores

Capítulo 3: Distorsión e inversión

Capítulo 4: Secuencias animadas

Lección 17: Transiciones y tiempo

*Aplicación de transiciones o cambios graduales entre dos imágenes. Ajuste de las paletas en la transición. Control del tiempo o velocidad a la que se reproduce la película en fotogramas por segundo.*

Capítulo 1: Cambio de paletas

Capítulo 2: Transición entre imágenes

Capítulo 3: Detener la reproducción

Capítulo 4: Control de la velocidad

Lección 18: Multimedia

*Forma de incluir y ajustar las propiedades y reproducir un sonido o un vídeo previamente importado a la película y su sincronización con la animación.*

Capítulo 1: Incluir sonido

Capítulo 2: Atributos del sonido

Capítulo 3: Vídeo digital

Capítulo 4: Sincronizar la animación

Lección 19: Importar otros objetos

*Muestra cómo incluir en la película distintos objetos, como animaciones flash, otras películas de Director, presentaciones de PowerPoint, ActiveX y XTras, que han sido importados previamente.*

Capítulo 1: Animaciones Flash

Capítulo 2: Películas dentro de películas

Capítulo 3: Presentaciones de PowerPoint

Capítulo 4: ActiveX y Xtras

Lección 20: Interactividad

*Estudia la forma de hacer una película interactiva para que un usuario pueda interactuar con la película mientras se reproduce mediante los Behaviors (comportamientos), que son script o pequeñas secuencias de instrucciones en lenguaje Lingo que responden a eventos para realizar unas acciones determinadas.*

Capítulo 1: Behaviors predefinidos

Capítulo 2: El inspector de comportamientos

Capítulo 3: Navegación básica

Capítulo 4: Utilizar marcadores

Lección 21: Películas en Internet

*Aplicación de la tecnología Shockwave para hacer eficiente la descarga de películas por Internet o establecer*

*comunicaciones entre aplicaciones creadas con Director. Se describe cómo crear botones dinámicos.*

- Capítulo 1: Flujo de descarga
- Capítulo 2: El servidor multiusuario
- Capítulo 3: Establecer la conexión
- Capítulo 4: Botones y punteros

Lección 22: Publicación y exportación

*Formas de mostrar la película una vez terminada: como una página web, como un vídeo (AVI, MOV o secuencia de bitmaps) o como un proyector o archivo ejecutable (exe).*

- Capítulo 1: Formatos de distribución
- Capítulo 2: Crear un proyector
- Capítulo 3: Películas Shockwave
- Capítulo 4: Exportar películas

Lección 23: El lenguaje Lingo

*Presentación del lenguaje de programación Lingo para crear scripts o pequeñas secuencias de instrucciones con las que controlar el comportamiento de aplicaciones multimedia interactivas.*

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: Scripts y handlers
- Capítulo 3: Tipos de scripts
- Capítulo 4: Orden de ejecución

Lección 24: Elementos de programación

*Concepto y forma de aplicar instrucciones, comandos, funciones, propiedades, operadores, constantes, variables y tipos de datos que forman el lenguaje Lingo. Creación de comportamientos en la ventana Behavior Script.*

- Capítulo 1: Instrucciones de Lingo
- Capítulo 2: La ventana Behavior Script
- Capítulo 3: Utilización de variables
- Capítulo 4: Tipos de datos

Lección 25: Sentencias de control

*Describe la utilización de instrucciones de Lingo para controlar el flujo de reproducción de la película, el funcionamiento de listas y la creación de funciones propias.*

- Capítulo 1: Toma de decisiones
- Capítulo 2: Repetir instrucciones
- Capítulo 3: Listas
- Capítulo 4: Funciones propias

Lección 26: Control de sprites

*Instrucciones de Lingo que permiten aplicar cambios a los sprites, como el color, posición, tamaño, distorsión o la inclusión de campos de texto desde Lingo.*

- Capítulo 1: Cambiar el color
- Capítulo 2: Establecer la posición
- Capítulo 3: Tamaño y distorsión
- Capítulo 4: Campos de texto

Lección 27: Interactividad con Lingo

*Explica cómo controlar con Lingo el flujo de reproducción de la película y responder a los eventos producidos por el usuario con el teclado y el ratón, así como asignar comportamientos y punteros personalizados a botones dinámicos.*

- Capítulo 1: Instrucciones de navegación
- Capítulo 2: Utilizar el ratón
- Capítulo 3: Control con el teclado
- Capítulo 4: Botones dinámicos
- Capítulo 5: Punteros personalizados

Lección 28: Sonido y películas

*Control con Lingo de la reproducción del sonido en las películas y de la ejecución de una película llamada desde otra película.*

- Capítulo 1: Control del sonido
- Capítulo 2: Reproducir vídeo
- Capítulo 3: Películas en ventanas: MIAW
- Capítulo 4: Intercambios entre ventanas

Lección 29: Internet y Lingo

*Aplicación de la técnica del Streaming o flujo de descarga y reproducción de la película desde Internet. Control con Lingo de la visualización de una página web, descarga de archivos con FTP o bien obtener y utilizar la fecha y hora del sistema.*

- Capítulo 1: Control del Streaming
- Capítulo 2: Mostrar páginas Web
- Capítulo 3: Reloj de Director
- Capítulo 4: Fecha y hora

Lección 30: Padres, hijos y abuelos

*Introducción a la POO (programación orientada a objetos) con Lingo, creando y definiendo los objetos y las herencias entre objetos abuelos, padres e hijos.*

- Capítulo 1: Introducción a la POO
- Capítulo 2: Definir el objeto
- Capítulo 3: Crear los hijos
- Capítulo 4: La herencia del abuelo