

# Apéndice A

## Introducción a Director MX 2004



## **Apéndice A. Introducción a Director MX 2004**

### **A.1. Descripción general de Director MX 2004**

El programa Director MX de Macromedia (así como otra serie de programas de este paquete) es la herramienta software más usada en todo el mundo para la creación y desarrollo de cualquier producto multimedia. Es una herramienta de las llamadas “visuales”, lo cual nos permite hacer gran parte del trabajo sin recurrir a la programación, con un esfuerzo mucho menor. No obstante, Director MX (y las versiones anteriores) cuenta con un potente lenguaje de programación propio llamado **Lingo** que permite controlar y asignar a nuestra aplicación una serie de recursos y propiedades muy útiles (trataremos el tema de Lingo en el apéndice B).

Director permite crear aplicaciones de autor llamadas películas, donde la interactividad y la animación son sus principales baluartes. Obtenemos así productos de gran valor visual, y programas independientes que funcionan en cualquier ordenador sin necesidad de tener instalado Director en él (esto nos dará una mayor flexibilidad, ya que nuestro producto final podrá ir destinado a un mayor público).

Antes de nada, hay que decir que el presente capítulo no pretende ser ni por asomo un manual de usuario de Director MX; para este fin ya existen publicaciones bastante amplias que tratan con detalle todos los aspectos a tener en cuenta al trabajar con Director MX. Aquí sólo se quiere hacer una breve pero a la vez completa introducción al programa indicando cuáles son las posibilidades que nos ofrece, las herramientas que utiliza y otros aspectos de interés.

Director emplea una metáfora para nombrar cada una de sus partes: finge que estamos rodando una película. Empezaremos por explicar esta metáfora, pues permite explicar de forma muy intuitiva el funcionamiento del programa.

### **A.2. La metáfora de Director MX para llamar a sus elementos**

Dentro de esta metáfora, el propio programa tiene una denominación acorde a la situación; se trata de un “director de cine” (director), que elabora unos archivos que son las “películas” (movies) generadas en un “escenario” (stage) con unos “actores” (sprites) que forman parte de un “reparto” (cast) y siguen un “guión” (“score”, “scripts”). Dichas películas pueden ser visualizadas de forma independiente utilizando unos archivos ejecutables llamados “proyectores” (projector). Esta metáfora facilita la comprensión, y sobre todo, hace mucho más intuitivo el proceso de creación de un producto multimedia. Veamos cada uno de los miembros de dicha metáfora por separado:

### A.2.1. Stage

Es el escenario donde se sitúan nuestros actores. La ventana de stage actúa como previsualizador de la película que estamos creando, pero también sirve como herramienta de edición porque dentro de ella se pueden ir modificando los elementos que intervienen en la película.

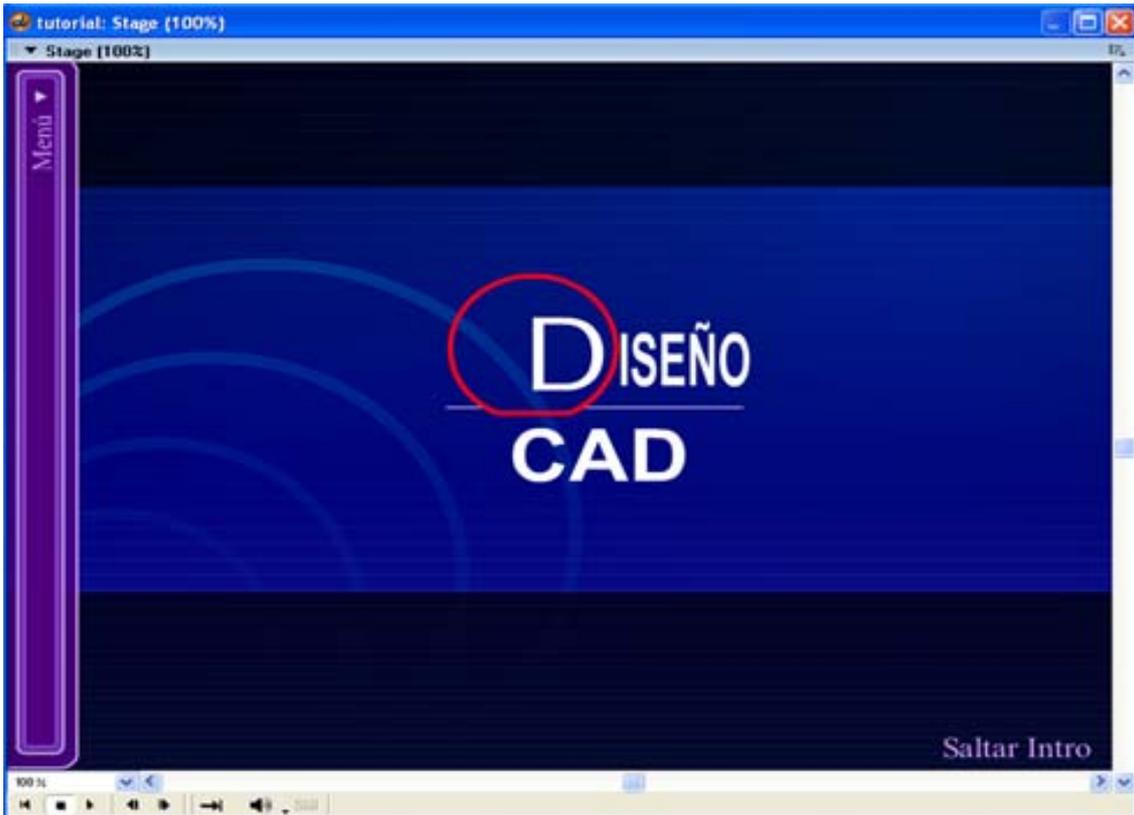


Figura 1. Ventana de Stage

### A.2.2. Cast o reparto

Es el espacio físico donde se guardan y organizan los elementos que intervienen en la película y que serán llamados a escena conforme a unos parámetros que podemos definir a voluntad; existen dos tipos de cast: el interno, el cual forma parte de la película y se incluye dentro de la misma, y el externo que no forma parte del archivo de la película, pero cuyos miembros están vinculados a la misma y se utilizan en su reproducción.

Normalmente el cast interno se usa para almacenar aquellos actores que permanecen invariables a lo largo de toda la película como la imagen de fondo, los botones, el texto, etc, y para aquellos actores que tienen un tamaño reducido. El cast externo se usará, por lo general,

para guardar los miembros del reparto que tienen una aparición puntual o bien un tamaño de archivo considerable.

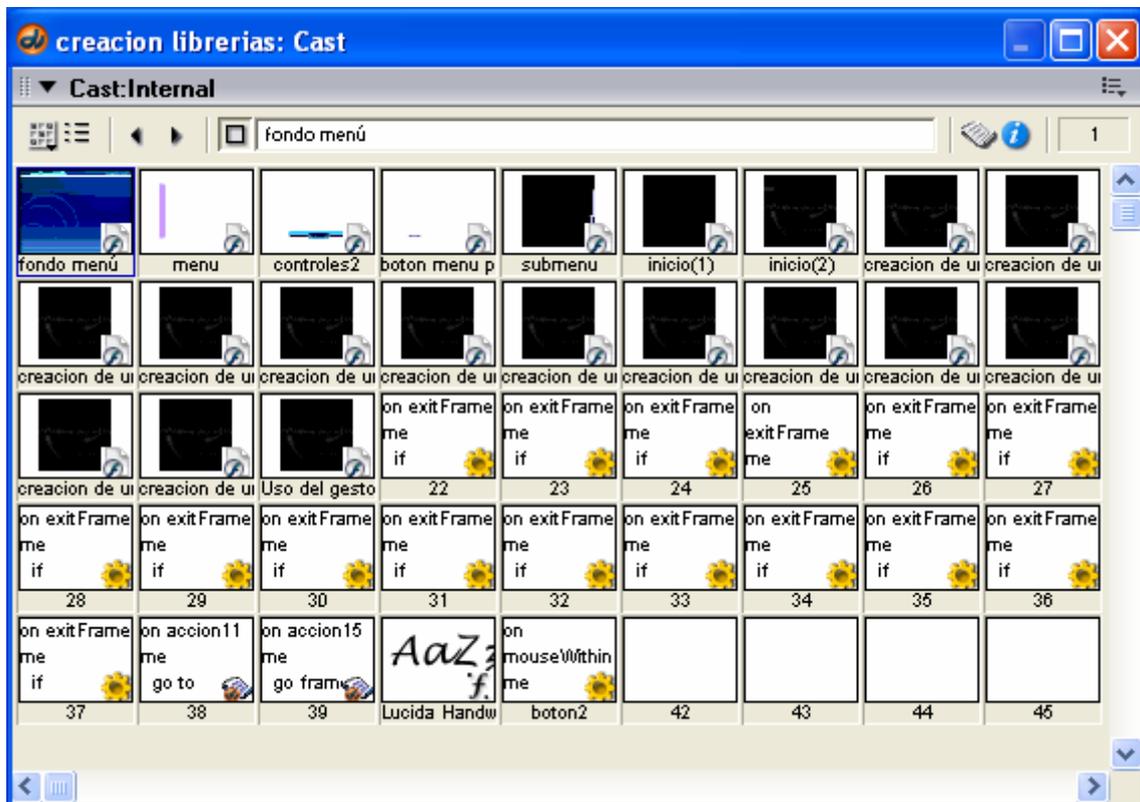


Figura 2. Ventana de cast

### A.2.3. Score

Es el guión o partitura de nuestra película. El aspecto de su ventana recuerda mucho a los timelines de los editores de video.

El score está dividido horizontalmente en fotogramas ("frames", que son las unidades mínimas en que se divide nuestro eje temporal de reproducción) y verticalmente en canales agrupados en dos partes: una superior formada por canal dedicado a las transiciones, los dos canales de sonido, otro dedicado a la paleta de colores usada en la película, otro dedicado al control temporal de la misma y por último otro destinado a los scripts o guiones Lingo. La parte inferior está formada por los canales de sprite que no son otra cosa que los personajes del cast que han saltado a escena. Cuando colocamos un personaje del reparto en el score, éste también aparece en la stage, y viceversa.

El score nos sirve pues de referencia temporal, pero también espacial de lo que acontece en el escenario, ya que los miembros de reparto colocados que se sitúan en el primer canal son cubiertos por los de los canales sucesivos, como si trabajásemos con capas (por eso se suele colocar el fondo que vayamos a usar en el primer canal del score).

Por otra parte, en la parte superior del score nos encontramos con una franja blanca dedicada en la que podemos poner etiquetas a nuestra película con idea de tener un mayor control y claridad del conjunto de la película.

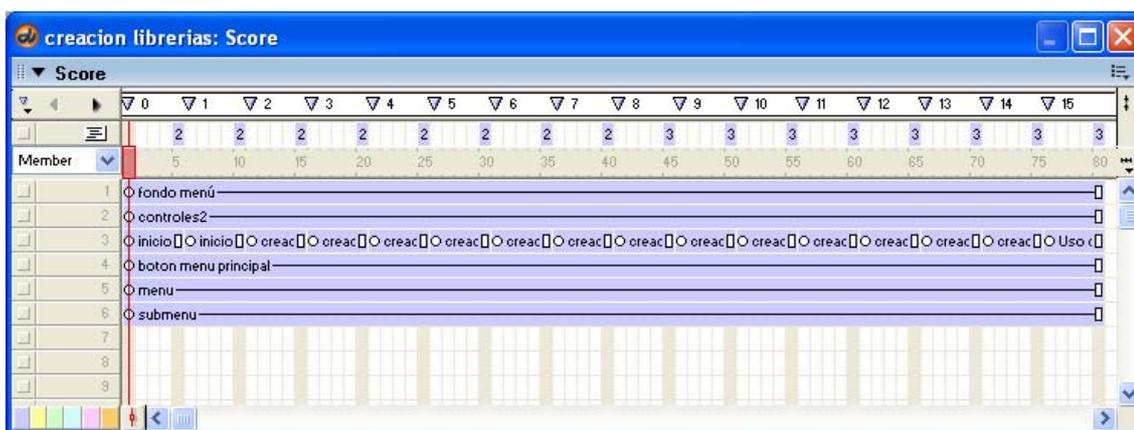


Figura 3: Ventana de Score.

#### A.2.4. Scripts

Son porciones de código escritos en Lingo que permiten controlar todo lo que ocurre en nuestra película permitiendo dotarla de interactividad; hay varios lugares donde podemos poner nuestros scripts, afectando eso al ámbito de acción que tendrá el mismo: por ejemplo si colocamos el script en el canal del score dedicado a ese fin, la acción afectará a todos los fotogramas que estén bajo él y a todos los actores que estén en escena en esos fotogramas. También podemos tener scripts de película (afectan a toda la película y se sitúan en el cast), de sprite (afectan a un actor puesto en escena o sobre el cast y controlan sobre todo acciones relacionadas con el ratón) y de miembro del reparto (son diferentes a los de sprite, ya que los de sprite afectan al actor puesto esa puesta en escena en particular, mientras que los de miembro de reparto afectan al actor en cada puesta en escena que hagamos de él).

#### A.2.5. La estrategia

Es quizás un elemento más conceptual que otra cosa, pero es uno de los elementos más importantes a la hora de trabajar con Director. Hay que tener claro que es lo que pretendemos

hacer desde de un principio: tener bien claro los objetivos de nuestra aplicación, a quién va a ir dirigida, hasta dónde queremos llegar (las posibilidades que ofrece Director son casi inimaginables, pero hemos de ponernos un límite y trabajar en relación a él), etc.

### **A.2.6. Behavior**

No es más que una nueva forma de añadir interactividad a nuestra película; un behavior no es más que un script con nuevas propiedades y características tales como: la posibilidad de que varios sprites o fotogramas compartan un behavior (reutilización del código ya escrito), podemos asociar más de un behavior a un sprite (no así a un fotograma), podemos modificar o añadir parámetros a un behavior con la ventana del Inspector Behavior, etc.

Esta ventana es una herramienta muy útil para la creación o modificación de nuestros behaviors; en el proceso de creación hemos de tener claro lo que es un evento, algo que ocurre en el desarrollo de nuestra película y que usaremos como disparo para realizar una determinada acción. Es así como podemos dotar de interactividad nuestra película, programando como evento que dará lugar a una determinada acción cualquier operación efectuada por el usuario de la película (por ejemplo, un evento podría ser el hecho de que pulsemos el botón derecho o izquierdo del ratón mientras se está ejecutando la película).

Para facilitarnos enormemente las cosas, Director MX dispone de una amplia librería de comportamientos que nos permite realizar la mayoría de acciones que imaginemos; no obstante, en ocasiones será necesario modificar los comportamientos existentes o crear alguno nuevo usando la ventana del behavior inspector. Para esto veremos en el siguiente apéndice de esta memoria una introducción a Lingo, el lenguaje de programación de Director.

### **A.2.7. Xtras**

Son aportaciones desarrolladas por terceras empresas (ajenas a Macromedia) que pretenden cubrir ciertas deficiencias, tratar problemas específicos y ayudarnos en nuestro trabajo diario con Director. Para usar un xtra es necesario instalarlo previamente (aunque la mayoría de ellos se instala por defecto al instalar el programa Director); una vez realizada la instalación, bastará con seleccionarlo en el menú del mismo nombre que está presente en la barra de herramientas. Algunos de los xtras incluidos en Director son los que se citan a continuación: librería de botones, librería de paletas, animación wizard (permite crear vistosos créditos para nuestras películas), PopMenuXtra (permite crear menú desplegable), ScriptOMagic (permite

mejorar la legibilidad de los scripts de lingo), PrintOMatic Lite (útil para enviar información desde la película a una impresora), etc.

### **A.2.8. Shockwave**

De igual forma que es necesario crear el proyector para que nuestra película pueda ser visionada en un ordenador que no tenga instalado Director, la herramienta Shockwave debe ser instalada en el navegador de internet para que nuestra película pueda ser visionada en la red. Es decir, Shockwave es la herramienta que nos permite lanzar nuestra película a la red; pero para ello es necesario realizar una serie de pasos previos, sobre todo en lo que se refiere a la compactación de la película, ya que la velocidad a la que viaja la información en Internet es bastante más reducida que a la que trabaja un PC medianamente potente. En este sentido Lingo puede ayudarnos, ya que dispone de una serie de comandos que permiten adaptar nuestra película a este nuevo medio.