

**T E M A R I O**

**CURSO:** INTRODUCCION a MACROMEDIA DIRECTOR y SHOCKWAVE 3D.  
**DURACIÓN:** 40 horas.  
**JORNADA:** 4 Horas/día.

*Macromedia Director es la herramienta líder en la creación Multimedia de autor para profesionales siendo capaz de publicar Aplicaciones Multimedia en CDs, DVDs, Kioscos e Internet.*

*Este curso está orientado a aquellas personas que quieran aprender a usar el sistema de programación 3D y sus elementos para crear Juegos, Interactivos Multimedia o paginas Web que posean contenido en 3D con el fin de hacer sus productos mas agradables y funcionales.*

**OBJETIVOS GENERALES**

Dominar la plataforma Director. Aprender a crear interactivos en 2D. Aprender a crear juegos e interactivos en 3D. Trabajar con escenarios en 3D, utilizando luces, cámaras, personaje, etc. Utilizar modelos creados en XSI u otros programas de modelado 3D.

**TEMARIO****APARTADO 2D**

- Script, stage, control panel, cast, score, message.
- Definición de un sprite.
- Diferencia entre sprites del cast, sprites del score y scripts del stage.
- Tipos de tintas.
- Dimensión, posición, escalado y animaciones de los sprites.
- Atributos editable, moveable, trails, flip horizontal, flip vertical.
- Duración de un sprite. Modificación de un sprite a largo del tiempo.
- Control del tiempo.
- Paleta de colores.
- Transiciones: cover down, checkboard, push down.
- Dos canales básicos de audio, mas los canales extra.

**APARTADO 3D**

- Textos en 3D, rotación, movimiento.
- Importación de imágenes, archivos de video y audio, mundos 3D, vector shapes, flash movies y demás.
- Creación de botones, etiquetas, imágenes.
- Eventos de ratón, teclado, ventanas, tiempo, etc.
- Creación de ejecutables, ejecutables en formato shockwave y ejecutables para Internet.
- Dominar el 3DPI.
- Importar objetos con sus animación de XSI u otros programas 3D a Shockwave.
- Animar un personaje mediante teclado y ratón.
- Mover la cámara.
- Creación de varias cámaras.
- Detección de colisiones.
- Interactuar con los objetos de la escena.
- Modificación de texturas y materiales.
- Diferencia entre member y sprites.
- Creación de ejecutables, ejecutables en formato shockwave y ejecutables para Internet.