

## GLOSARIO DE DIRECTOR

<b>Background (fons)</b>	Objetos que aparecen detrás de otros objetos en la escena. Objetos en canales cercanos a la cima del score se dice que se encuentran en el background, ya que aparecen detrás de objetos cercanos a la parte de abajo del score
<b>Background color (color de fons)</b>	Es el segundo color que aparece en el modelo y el color destinado a gradiente para su uso en gradiente
<b>Cast</b>	Un cast es una base de datos de gráficos, películas, sonidos, texto, palettes, guiones, botones, forms, transiciones o una película digital
<b>Cast member</b>	Es una gráfica, texto, película, sonido, palettes, guiones, botones, formas, transiciones y películas de video digital
<b>Cast member number</b>	El número que identifica a un miembro del cast dentro de un cast
<b>Chanel (canal)</b>	Una fila en el score. Cada canal carga un sprite o un efecto especial. La ventana del score tiene 48 canales para gráficos, 5 de efectos para palettes, transición, tiempo y sonidos y un canal de guión para crear un guión
<b>Frame</b>	Marco de animación es una foto de su película. Incluye el trabajo de arte y efectos que aparecen en una columna del score. Una película puede tener cientos y miles de marcos de longitud. Los marcos están numerados a través de la parte superior del score.
<b>Film loop</b>	Una secuencia de miembros de cast que se usan en un único cast de miembros. Como otros miembros de cast, un film loop reside en la ventana de cast y puede ser tratada como solo un miembro del cast. Se puede entrar en un film loop así como se puede entrar en un miembro del cast individual.
<b>Key frame</b>	Un marco que enmarca la posición clave en una secuencia animada. Las posiciones en los miembros del cast que determinan el camino en el in-between de los miembros del cast cuando animan con in-between o in-between special. Los comandos de in-between llenan las posiciones entre la posición clave y las posiciones in-between de los miembros del cast.
<b>Matte</b>	Una tinta que permite que aparezca el trabajo de arte sin la caja blanca alrededor de ella
<b>Movie película</b>	Una animación del director de macromedia
<b>Pixel</b>	Un elemento pequeño para una imagen, el pixel es un punto de imagen de un screen. Usualmente hay 72 a 96 pixeles en una pulgada
<b>Projector</b>	Una versión única de una película que puede ser activada en otras computadoras del mismo tipo. Para activar un archivo del proyector, dar doble click en él
<b>Score</b>	La ventana del score es un editor para la película, arrastrando información de animación de izquierda a derecha después de un tiempo. El contenido de 48 canales de animación y 5 canales efecto en la ventana del score constituye una película del score.

<b>Sprite</b>	Un instante de los miembros del cast en la escena de un punto en un tiempo. Los cambios que se hacen en el sprite, el score o en la escena no afecta el padre del miembro del cast en el cast.
<b>Stage (escenari)</b>	La ventana en la cual aparece la animación. Los elementos que aparecen en la escena en cualquier punto del tiempo son determinados por el mrcoactual del score
<b>Transition</b>	Un efecto visual que ocurre entre dos marco diferentes
<b>Tween</b>	De la palabra between. Animación tradicional "tweening" es la creación de un trabajo de arte entre marcos claves que cambian la forma y posición

### **Apunts de la pàgina d' Eduardo Salcedo**

<http://dns1.mor.itesm.mx/~lssalced/director1.html>

### **Curso básico de director**

<http://usuarios.lycos.es/rnvoa/tutorialdirector/curs1.htm>

### **Curso de Lingo con Director**

[http://64.226.188.26/sivnetwork-www/cursos\\_gratis/lingo1a.htm](http://64.226.188.26/sivnetwork-www/cursos_gratis/lingo1a.htm)