



Nombre de alumno: Anaclaudia
Albores Ruiz

Nombre del profesor: Andrés
Alejandro Reyes Molina

Nombre del trabajo: Introducción al
micromedia director

Materia: Multimedia II

Grado: Séptimo Cuatrimestre

Grupo: Diseño Gráfico

Comitán de Domínguez Chiapas a 29 de Enero de 2020.

INTRODUCCIÓN AL MICROMEDIA DIRECTOR.

Después de la investigación sobre el programa Adobe Director, me toca dar mi punto de vista así como expresar lo aprendido; hablare sobre su importancia, las herramientas que contiene y su utilidad en una rama como el diseño gráfico, de igual manera abordare un poco de lo que fue su creación, debo admitir que no conocía dicho programa, pero me parece fascinante todo lo que se podía lograr con.

Iniciare hablando sobre su creación, según lo leído, su origen data a fines de 1980, fue creado por la empresa Macromedia, tardaron 28 años en comenzar con su distribución y esto se dio a cargo de Adobe Systems Incorporated, esta compañía dirigió todos los procesos hasta el fin de la aplicación, desapareció en la fecha del primero de febrero del 2017, esto me sorprendió bastante, ya que normalmente Adobe apuesta siempre por sus programas, los actualiza y mejora constantemente, superándose a sí mismo cada día.

Ahora bien, ¿Qué es Adobe Director?, cuando leí el tema, me confundió un poco, realmente no tenía idea alguna de que era, después de indagar sobre dicho programa, puedo establecer que es una aplicación de desarrollo software multimedia, que fue creado para producir variantes ricas en contenido multimedia, en sus inicios era la herramienta más importante y necesaria para poder combinar imágenes, videos, películas, efectos 3D, en un solo Software, algo característico de dicho programa y que llamo mucho mi atención, es que todos estos elementos eran manipulados con lenguajes de programación.

Me sorprendió muchísimo que existiera un programa tan completo, actualmente Adobe ha especializado sus aplicaciones en ciertos ámbitos, fotografía, ilustraciones, animaciones, modelado 3D, diseño editorial, pero está conjugaba un todo en uno solo.

Con dicho programa, se crearon muchísimas aplicaciones, sistemas, juegos de varios usuarios en línea, podías modelar en 3D, además era una herramienta necesaria para otros programas, por ejemplo 3D Studio MAX, este último, lo he usado un par de veces, no imagino lo increíble que ha de haber sido poder combinarlos, unificar la fuerza de dos grandes programas para crear contenido único.

Tenía una alta gama de herramientas al momento que modelar, como la gravedad, restitución, y el coeficiente de roce, con ellas se creaba un dinamismo más real, por ende

estas creaciones podían ser utilizadas desde un juego, arquitectura, diseño gráfico, hasta ingeniería avanzada.

Director fue un programa que buscaba siempre estar actualizado, creo soportes compatibles con Apple, además de que cada versión mejoraba considerablemente la capacidad del anterior, creando mejores resultados.

Mi pregunta es, si bien Director era tan completo, ¿Por qué fue retirado?, la tecnología avanza considerablemente día con día, con ello también aumentan las necesidades de nuestra sociedad, y dichas necesidades requieren ser saciadas, cuando leí que el programa había desaparecido, lo que cruzo por mi mente, fue todo el trabajo que se creó en él, los especialistas en su manejo, seguro que sufrieron cuando se dio de baja, sin embargo, entendí que los desarrolladores de contenido, no tuvieron un descontrol considerable, por lógicas razones tuvieron que cambiar a otro tipo de aplicaciones y plataformas mucho más actualizadas, con ellas se dieron los sistemas de realidad virtual, se cubrieron nuevos rangos de la utilización de teléfonos celulares, actualmente Unity 3D es considerado el Software líder en todo el mundo en la industria de videojuegos, dejando atrás a Adobe Director.

Fue demasiado interesante aprender sobre este programa, que fue la base estructural de mucho del contenido con el que interactuamos en nuestra vida cotidiana, cimiento un sinfín de nuevas aplicaciones, otorgo ideas para la creación de nuevos softwares mucho más especializados.

Estudiar la evolución de este programa, me dio un panorama muy diferente. En una carrera como la mía, estamos acostumbrados a la utilización de diversos programas, en lo personal, yo pago las licencias de Adobe, tiene muchísimos programas necesarios para el diseño gráfico, pero en ocasiones creemos que esos programas estarán ahí permanentemente, vivimos en un mundo que se actualiza cada segundo, entender esto, enclareció la idea de que la preparación debe ser constante, cada día surge algo nuevo, y debemos saber cómo sobrellevarlo.

Puedo concluir con que Adobe Director, fue uno de los pioneros en la creación de contenido multimedia, abriéndonos la puerta a muchos creadores, dotándonos de herramientas necesarias para poder crear lo que imaginamos, me hubiera encantado poder trabajar con dicho programa, conocer los inicios de muchas cosas que hoy tenemos

al alcance de nuestras manos, como un juego en el celular. Es increíble poder ser parte de los resultados que dio la creación de este software.

