

Prefacio	vii
Cómo y cuándo usar los trucos	viii
Agradecimientos	x
Cómo utilizar este libro	1

1 Estilos de diseño	2
Dibujar con formas básicas	4
Formas geométricas y orgánicas	6
La herramienta Brush	8
Mezclar colores	10
Efectos de color avanzados	12
Animación de efectos de color	14
Usar degradados	16
Añadir textura	18
La herramienta Pen	22
Trazar un mapa de bits	24
Sombras 1: truco lineal	26
Sombras 2: modelado	28
Sombras 3: pintar selección	30
Sombras 4: contornos	32
Realismo con degradados	34
Herramienta Spray Brush	38
La herramientaDeco	40
<i>La nueva interfaz de Flash CS5</i>	<i>48</i>

2 Transformación y distorsión	50
Distorsionar mapas de bits	52
La herramienta Envelope	54
Distorsionar	56
Tarjeta giratoria	58
Rotación 3D	60

Mariposa	62
Aplastar y estirar	64
<i>Trabajar con sutileza</i>	<i>66</i>

3 Máscaras	68
Globo rotatorio	70
Ondear banderas	72
Transición Iris	74
Escribir a mano	76
Foco	78
Enfoque	80
Feathered (ActionScript)	82
<i>Un momento de lucidez</i>	<i>84</i>

4 Técnicas de movimiento	86
Configuración predefinida	88
Movimiento e interpolaciones clásicas ..	90
Crear interpolaciones de movimiento ..	92
Trabajar con grupos de interpolación	94
Editar trazados de movimiento	96
Propiedades del editor de movimiento ..	98
Aceleración personalizada	100
Interpolaciones de movimiento y 3D ...	102
Posicionamiento y vistas 3D	104
Armazón básico de huesos	106
Armazón complejo de huesos	108
Rotación de articulaciones y restricciones ..	110
La aceleración con Bone	112
Huesos y formas	114
La herramienta Bind	118
Sombra básica	120

Sombra paralela	122
Sombra en perspectiva	124
Filtro de desenfoco	126
Texto volador	128
Combinar efectos	130
Filtro de desenfoco (texto)	132
Desenfoco selectivo	134
Desenfoco del fondo	136
<i>Aprendiendo a ser simple</i>	138

Guías de movimiento (Jib Jab)	170
Caminar cíclicamente	172
Caminar cíclico (avanzado)	176
Anticipación	178
Dibujarse uno mismo	180
Fondos en bucle	182
Animación tradigital	184
<i>¿Cómo llegué aquí?</i>	188

5 Animación de personajes

Fundamentos de 2,5D	142
2,5D avanzado	144
Un mono en 2,5D	146
Sincronizar los labios (método de intercambio)	148
Sincronizar los labios (método de anidación)	150
Sincronizar o no sincronizar	152
Sync (interpolación clásica)	154
Sync (interpolación de movimiento) ..	156
Articular partes del cuerpo	158
La herramienta Bone (cinemática inversa)	160
Rellenar los huecos	164
Animación de mapas de bits (Jib Jab) ..	166
Importador de PSD (Jib Jab)	168

6 De Flash a vídeo

Configuración del documento	194
Proteger los títulos y la acción	196
Plantillas de vídeo CS5	198
Colores seguros	200
Colores seguros (Kuler)	202
Ape Escape	204
Mantenerlo todo sincronizado	206
QuickTime Exporter	208
SWF2Video	210
SWF & FLV Toolbox	212
<i>Tabletas gráficas</i>	214

7 Ejemplos de animación216

Efecto de "súper texto"	218
Pasar página	220
Humo con degradados	222
Humo estilizado	224
A toda máquina	226
Escritura a mano	228
Fuegos artificiales	230
Revelar suavemente	232
Texto de Star Wars	234
Ajustes de color	236
Vértigo	238
Lluvia	240
Jugando con fuego	242
Maravillosos invierno	244
Perspectiva 3D	246
Bone y Spray	248
Picadora de carne	250
<i>Desde dentro</i>	254

8 Trabajar con sonido 256

Grabando sonidos	258
Audacity®	260
Adobe® Soundbooth® CS5	262
Adobe® Audition® 3.0	264

Sonido en Flash	266
Sonidos dinámicos (AS3)	268

<i>Características que deberían incluirse en Flash CS6</i>	270
--	-----

9 Trabajar con vídeo ...272

Importar vídeo (antes de CS4)	274
Importar vídeo (CS4 y CS5)	276
Vídeo de Flash (FLV)	278

<i>Herramientas y artículos de FLV</i>	280
--	-----

10 Interactividad 282

Control de eventos	284
Arrastrar y soltar	288
Pausar la línea de tiempo	290
Cargar imágenes (AS3)	292
Cargar imágenes (AS2)	294
Modificar sonidos (AS3)	296

<i>Objetos por todas partes</i>	300
---------------------------------------	-----

11 Extendiendo Flash302

Introducción a JSFL	304
Trazar mapas de bits y JSFL	306
Introducir el fotograma actual	312
AnimSlider Pro	316
Extensiones Ajar	318
iK'motion	320
Swift 3D Xpress	322
Flashjester	324
Toon Boom	326
Flash Decompiler Trillix	328
Flash Optimizer	330

<i>Pimp my Flash</i>	332
----------------------------	-----

12 Novedades de Flash CS5334

Formato sin compresión XFL	336
El panelCode Snippet	336
Text Layout Framework	338
Pinceles Deco	340
Spring	342
Editor para iPhone	346

<i>El futuro de Flash</i>	348
---------------------------------	-----

Índice	350
---------------------	-----

Contenido del CD	357
-------------------------------	-----

