

	Prólogo	VII
	Cómo hacer trucos y por qué	VIII
	Agradecimientos	IX
	Cómo usar este libro	1
1	Estilos de diseño	3
	Dibujar con formas básicas	4
	La herramienta Pincel	6
	Mezclar Colores	8
	Trabajar con Degradados	10
	Añadir textura	12
	La herramienta Pluma	16
	Trazar un Mapa de Bits	18
	Sombreado 1: truco lineal	20
	Sombreado 2: modelado	22
	Sombreado 3: pintar selección	24
	Sombreado 4: contornos	26
	Realismo con degradados	28
	El pincel spray	32
	La herramienta Deco	34
	<i>Intermedio: La nueva interfaz de Flash</i>	36
2	Transformación y distorsión	39
	Deformando mapas de bits	40
	La herramienta Sobre	42
	Distorsión	44
	Tarjeta giratoria	46
	Rotación 3D	48
	Mariposa	50
	Aplastar y estirar	52
	<i>Intermedio: Siendo sutil</i>	54
3	Máscaras	57
	Globo giratorio	58
	La bandera que ondea	60
	Transición del objetivo	62
	Escritura a mano	64
	Foco	66
	Enfoque	68
	<i>Intermedio: Un momento de lucidez</i>	70
4	Consejos y trucos de movimiento	73
	La nueva interpolación de movimiento	74
	El Editor de movimiento	82
	Sombra básica	84
	Sombra paralela	86
	Sombra en perspectiva	88
	Filtro de desenfoque (bola 8)	90
	Texto volador	92
	Combinar efectos	94
	Filtro de desenfoque (texto)	96
	Desenfoque selectivo	98
	Desenfoque del fondo	100
	<i>Intermedio: Aprendiendo a ser simple</i>	102

5 Animación de personajes 105

Fundamentos de 2.5D	106
2.5D avanzado	108
Mono en 2.5D	110
Sincronizar los labios (mét. interc.)	112
Sincronizar los labios (mét. anid.)	114
Sincronizar o no sincronizar	116
Sync (interpolación clásica)	118
Sync (interpolación de movimiento).	120
Abisagrar partes del cuerpo	122
Herramienta hueso (cinemática inv).	124
Rellenar los huecos	128
Animación en mapa de bits (Jib Jab)	130
Importador de PSD (Jib Jab)	132
Guías de movimiento (Jib Jab)	134
Caminar cíclicamente	136
Caminar cíclico avanzado	140
Anticipación	142
Dibujando sobre uno mismo	144
Fondos en bucle.	146
Animación Tradigital	148

Intermedio: ¿Cómo llegué aquí? 152

6 De Flash a vídeo. 157

Disposición del documento	158
La fuga del mono	160
Seguridad del título y de la acción	162
Colores seguros	164
Colores seguros (Kuler)	166
Mantenerlo todo en Sinc.	168
Exportador de QuickTime	170
SWF2Video.	172

Intermedio: Tabletillas gráficas 174

7 Ejemplos de animaciones. 177

Estupendo efecto de texto	178
Pasar página	180
Humo con degradados	182
Humo estilizado.	184
A toda máquina.	186
Fuegos artificiales	188
Mostrarse suavemente	190
Texto de Star Wars.	192
Ajustes de color.	194
Vértigo	196
Que llueva	198
Jugando con fuego	200
El País de las maravillas en invierno	202
Perspectiva 3D	204
Huesos y Spray	206

Intermedio: Desde dentro. 208

8 Trabajar con sonido 211

Grabando Sonidos	212
Audacity	214
Adobe® Soundbooth® CS4	216
Adobe® Audition® 3.0	218
Sonido en Flash	220
Sonidos dinámicos (AS3)	222

Intermedio: Flash no siempre fue tan bueno 224

9 Trabajar con vídeo 227

- Importar vídeo 228
- FlashVídeo (FLV). 230

Intermedio: Herramientas y artículos de FLV. 232

10 Interactividad . . . 235

- Gestión de eventos 236
- ¡Qué lata!. 240
- Pausar la línea de tiempo. 242
- Cargar imágenes (AS3). 244
- Cargar imágenes (AS2). 246
- Detener el audio (AS3). 248

Intermedio: Objetos, objetos por todas partes 252

11 Extendiendo Flash 255

- Introducción a JSFL 256
- Trazar Mapas de Bits y JSFL . . . 258
- AnimSlider Pro 264
- Extensiones Ajar 266
- iK'motion 268
- Swift 3D Xpress 270
- Flashjester. 272
- Toon Boom Animate. 274

Intermedio: Flashjester 276

12 Qué hay de nuevo en Flash CS4 279

- Movimientos predefinidos 280
- Interpolación clásica y de movimiento 282
- Crear interpolaciones de movimiento 284
- Trabajar con grupos de movimiento 286
- Editar caminos de movimiento . 288
- Propiedades del Editor de Movimiento. 290
- Suavizado personalizado 292
- Interpolación de movimiento y 3D 294
- Posición 3D y vistas 296
- Esqueleto de huesos básico 298
- Esqueleto de huesos avanzado. . 300
- Rotación de juntas y restricciones 302
- Suavizado básico con la herramienta huesos 304
- Huesos y formas 306
- Herramienta vinculación 310

Intermedio: la historia de Flash . 312

Índice 314

¿Qué contiene el CD? . 320