

プロの使い方を学ぶAdobe Flash CS4 入門講座

- ユニット 1: プロの使い方を学ぶ Adobe Flash CS4 入門講座の概要
 - 本コースについて
 - 本書の使い方
 - 実習教材の確認
 - Adobe Flash について
 - Adobe Flash とは
 - Adobe Flash の用途
 - Adobe Flash Player とは
- ユニット 2: 新規 Flash ドキュメントの作成
 - 新規 Flash ドキュメントの作成
 - スタートアップスクリーン
 - Adobe Flash CS4 のユーザーインターフェース
 - Flash コンテンツ制作のワークフロー
 - ドキュメントプロパティの設定
 - ドキュメントの保存
 - ムービープレビュー
 - パブリッシュ
- ユニット 3: グラフィックの描画および読み込み
 - レイヤー
 - レイヤーの操作
 - ツールによる描画方法
 - ツールパネル
 - シェイプ
 - グラフィックの編集
 - プロパティインスペクタ
 - 変形パネル
 - 整列パネル
 - 自由変形ツール

- テキストツール
 - 静止テキストの追加
 - アンチエイリアスの設定
- 画像ファイルの読み込み
 - ベクターとビットマップ
 - 画像ファイルの読み込み Kuler パネルグリッドとガイドレイヤー
- シンボルの使用
 - シンボルとインスタンス
 - シンボルの種類
 - ライブラリパネルの種類
- ユニット 4: アニメーションの作成
 - タイムラインの概要
 - タイムラインパネル
 - フレームの種類
 - フレームの操作
 - アニメーションの作成
 - アニメーションの種類
 - アニメーションの作成
 - モーショントウイーン編集
 - タイムライン上での編集
 - モーションエディタでの編集
- ユニット 5: ActionScript の基礎
 - ActionScript の概要
 - ActionScript のバージョン
 - ActionScript の記述場所
 - アクションパネル
 - ActionScript の記述
 - フレームの制御1

- タイムラインの停止
 - ボタンの作成
 - 動的なテキストフィールド
 - テキスト入力
 - ダイナミックテキスト
 - フレームの制御2
 - フレームの再生・停止
 - フレームの移動
- ユニット 6: ムービークリップシンボルの活用
 - ムービークリップシンボルの活用
 - ムービークリップシンボルの作成と編集
 - ムービークリップシンボルのタイムライン
- ユニット 7: Flash Video の使用
 - Flash Video の概要
 - Flash Video の作成
 - Flash Video の配信方法
 - FLVPlayback の使用
 - FLVPlayback
- ユニット 8: Flash コンテンツの設計・実装
 - Flash コンテンツの設計・実装
 - Flash Player の確認
 - 制作内容の確認
 - 素材の確認
 - 実装・閲覧環境の確認
 - 実装内容と更新性の確認
 - 制作者のアサインとスケジュールの確認
 - Flash コンテンツ実装におけるチェック項目