

# プロの使い方を学ぶ Adobe Flash CS5 入門講座

- ユニット 1: プロの使い方を学ぶ Adobe Flash CS5 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 CS5 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
    - ワークフローの確認
  - XFL 形式での保存
    - XFL 形式での保存
    - XFL 形式で保存した場合のファイル構成
  - HTML ファイルへの埋め込みについて
    - HTML ファイルへ swf を埋め込む
- ユニット 3: グラフィックの描画および読み込み
  - ツールによる描画方法
    - ツールパネル
    - シェイプ
    - グリッドとガイド

- レイヤー
  - レイヤーの操作
  - レイヤーの種類
- 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
  - カラーパネル
  - Kuler パネル
- 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
- 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
  - カラー効果
  - フィルター
- 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
  - イージングの設定

- マスクの追加
- ユニット 5: テキストフィールド
  - テキストフィールドとテキストツール
    - テキストフィールドの種類
  - 静止テキストの使用
    - 静止テキストの特徴
    - レンダリング方法の設定
  - TLF テキストの使用
    - TLF テキストの主な設定
- ユニット 6: ActionScript の概要
  - 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
  - コードスニペット
- ユニット 7: 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
  - ActionScript によるムービークリップ制御
- ユニット 8: Flash Video の概要
  - 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 9: Flash コンテンツの設計・実装前にすること
  - Flash コンテンツの設計・実装前にすること
    - FlashPlayer 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