

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